



BIGBEN INTERACTIVE

Société anonyme à conseil d'administration au capital de 39.437.006 €
Siège social : 396/466, Rue de la Voyette – CRT 2 – 59273 Fretin
320 992 977 RCS Lille Métropole
(la « Société »)

DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL



Le présent document d'enregistrement universel (« URD ») a été déposé le 7 juillet 2020 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.



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.

Des exemplaires du présent document d'enregistrement universel sont disponibles sans frais au siège social de BIGBEN INTERACTIVE, 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 Bigben (www.bigben.fr).

REMARQUES GÉNÉRALES

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

L'URD, établi selon l'annexe I du règlement délégué (UE) 2019/980 de la Commission du 14 mars 2019 complétant le règlement (UE) 2017/1129 du Parlement européen et du Conseil du 14 juin 2017, présente les comptes sociaux établis au titre de l'exercice clos au 31 mars 2020, ainsi que les comptes consolidés correspondant.

Le présent URD incorpore par référence les comptes consolidés des exercices clos les 31 mars 2019 et 31 mars 2018, comptes présentés au sein du document de référence déposé auprès de l'AMF respectivement en date du 19 juin 2019 sous le numéro d'approbation D. 19-0581 et en date du 18 juin 2018 sous le numéro d'approbation D. 18-0585. 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 BIGBEN INTERACTIVE. 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 BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE. En outre, d'autres risques, non encore identifiés ou considérés comme non significatifs par la Société à la date de l'URD, pourraient également avoir un effet défavorable.

Arrondis

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

Convention

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

Table des matières

Table des matières	4
1. PERSONNES RESPONSABLES	6
1.1 RESPONSABLE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL	6
1.2 ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE	6
1.3 RESPONSABLE DE L'INFORMATION FINANCIÈRE	6
1.4 INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS	6
1.5 CONTRÔLE DU PRÉSENT DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL	6
2. CONTRÔLEURS LÉGAUX DES COMPTES	7
2.1 COMMISSAIRES AUX COMPTES	7
2.2 INFORMATIONS SUR LES CONTRÔLEURS LÉGAUX AYANT DÉMISSIONNÉ, AYANT ÉTÉ ÉCARTÉS OU N'AYANT PAS ÉTÉ RENOUEVÉS	7
3. FACTEURS DE RISQUES	8
3.1 RISQUES LIÉS À L'ACTIVITÉ	10
3.2 RISQUES LIÉS À LA SITUATION FINANCIÈRE DE LA SOCIÉTÉ	15
3.3 RISQUES LIÉS AU MARCHÉ	19
3.4 RISQUES LIÉS À L'ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ	22
3.5 RISQUES RÉGLEMENTAIRES ET JURIDIQUES	24
3.6 RISQUES EXTRA-FINANCIERS	29
3.7 ASSURANCE ET COUVERTURE DES RISQUES	30
4. INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ	31
4.1 DÉNOMINATION SOCIALE DE LA SOCIÉTÉ	31
4.2 LIEU ET NUMÉRO D'ENREGISTREMENT DE LA SOCIÉTÉ	31
4.3 DATE DE CONSTITUTION ET DURÉE	31
4.4 SIÈGE SOCIAL DE LA SOCIÉTÉ, FORME JURIDIQUE, LÉGISLATION RÉGISSANT SES ACTIVITÉS	31
5. APERÇU DES ACTIVITÉS	32
5.1 PRINCIPALES ACTIVITÉS	32
5.2 PRINCIPAUX MARCHÉS	50
5.3 ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS DANS LE DÉVELOPPEMENT DES ACTIVITÉS	55
5.4 STRATÉGIE ET OBJECTIFS	57
5.5 RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT, BREVETS, LICENCES, MARQUES ET NOMS DE DOMAINE	61
5.6 ÉLÉMENTS SUR LA POSITION CONCURRENTIELLE	68
5.7 INVESTISSEMENTS	69
6. STRUCTURE ORGANISATIONNELLE	116
6.1 ORGANIGRAMME JURIDIQUE	116
6.2 SOCIÉTÉS DU GROUPE	118
6.3 PRINCIPAUX FLUX INTRA-GROUPE	122
7. EXAMEN DU RESULTAT ET DE LA SITUATION FINANCIÈRE	124
7.1 SITUATION FINANCIÈRE	124
7.2 RÉSULTATS D'EXPLOITATION	131
8. TRÉSORERIE ET CAPITAUX	134
8.1 INFORMATIONS SUR LES CAPITAUX, LIQUIDITÉS ET SOURCES DE FINANCEMENT DE LA SOCIÉTÉ	134
8.2 FLUX DE TRÉSORERIE	137
8.3 INFORMATIONS SUR LES CONDITIONS D'EMPRUNT ET STRUCTURE DE FINANCEMENT	139
8.4 RESTRICTION À L'UTILISATION DES CAPITAUX	140
8.5 SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES À L'AVENIR	141
9. ENVIRONNEMENT RÉGLEMENTAIRE	142
10. TENDANCES	145
10.1 PRINCIPALES TENDANCES DEPUIS LE DÉBUT DE L'EXERCICE EN COURS	145
10.2 TENDANCE, INCERTITUDE, CONTRAINTE, ENGAGEMENT OU ÉVÉNEMENT SUSCEPTIBLE D'INFLUER SENSIBLEMENT SUR LES PERSPECTIVES DU GROUPE NACON	145
11. PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BÉNÉFICE	146
12. ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	147
12.1 DIRIGEANTS ET ADMINISTRATEURS	147

12.2	CONFLITS D'INTÉRÊT AU NIVEAU DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE	157
13.	REMUNERATIONS ET AVANTAGES	159
13.1	RÉMUNÉRATIONS ET AVANTAGES	159
13.2	SOMMES PROVISIONNÉES PAR LA SOCIÉTÉ AUX FINS DE VERSEMENT DE PENSIONS, RETRAITES ET AUTRES AVANTAGES AU PROFIT DES MANDATAIRES SOCIAUX	171
14.	FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	172
14.1	DIRECTION DE LA SOCIÉTÉ.....	172
14.2	INFORMATIONS SUR LES CONTRATS LIANT LES DIRIGEANTS ET/OU MANDATAIRES ET LA SOCIÉTÉ OU L'UNE DE SES FILIALES	172
14.3	CONSEIL D'ADMINISTRATION, COMITÉS SPÉCIALISÉS ET GOUVERNANCE D'ENTREPRISE.....	172
14.4	DÉCLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE.....	174
14.5	INFORMATION SUR LES PROCEDURES DE CONTRÔLE INTERNE ET DE GESTION DES RISQUES.....	176
15.	SALARIES	181
15.1	NOMBRE DE SALARIÉS ET RÉPARTITION PAR SOCIETE	181
15.2	PARTICIPATIONS ET STOCK-OPTIONS DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE.....	182
15.3	PARTICIPATION DES SALARIÉS DANS LE CAPITAL DE LA SOCIÉTÉ.....	182
16.	PRINCIPAUX ACTIONNAIRES.....	184
16.1	RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE	184
16.2	DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES.....	185
16.3	CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ	186
16.4	ACCORD POUVANT ENTRAÎNER UN CHANGEMENT DE CONTRÔLE	186
16.5	ÉTAT DES NANTISSEMENTS	186
17.	TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES.....	187
17.1	OPÉRATIONS INTRA-GROUPE OU AVEC DES APPARENTES	187
17.2	RAPPORT DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES.....	187
18.	INFORMATIONS FINANCIÈRES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES RÉSULTATS DE L'ÉMETTEUR	188
18.1	INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES	188
18.2	INFORMATIONS FINANCIÈRES INTERMÉDIAIRES ET AUTRES	285
18.3	VÉRIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES.....	285
18.4	INFORMATIONS FINANCIÈRES PROFORMA	296
18.5	POLITIQUE EN MATIERE DE DIVIDENDES	296
18.6	PROCÉDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE.....	297
18.7	CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIÈRE OU COMMERCIALE	298
18.8	AUTRES INFORMATIONS.....	298
19.	INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES.....	301
19.1	CAPITAL SOCIAL	301
19.2	ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS	305
20.	CONTRATS IMPORTANTS	308
21.	DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC	309
22.	PROJETS DE RESOLUTION MIS A L'ORDRE DU JOUR DE LA PROCHAINE ASSEMBLEE	310
23.	GLOSSAIRE	326
24.	TABLES DE CONCORDANCE	328

1. PERSONNES RESPONSABLES

1.1 RESPONSABLE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL

Monsieur Fabrice LEMESRE, Directeur Général de la Société.

1.2 ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE

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

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

Fait à Fretin,
Le 7 juillet 2020

Fabrice LEMESRE
Directeur Général de la Société

1.3 RESPONSABLE DE L'INFORMATION FINANCIÈRE

Monsieur Fabrice LEMESRE,
Directeur Général de la société BIGBEN INTERACTIVE
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 7 juillet 2020, 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 en date du 30 septembre 2005, dernièrement renouvelé par décision de l'assemblée générale de la Société le 21 juillet 2017 pour une durée de six exercices, soit jusqu'à l'assemblée générale à tenir au cours de l'année 2023 pour statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2023.

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

Nommé en date du 8 novembre 1998, dernièrement renouvelé par décision de l'assemblée générale de la Société le 22 juillet 2016 pour une durée de six exercices, soit jusqu'à l'assemblée générale à tenir au cours de l'année 2022 pour statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2022.

Commissaires aux comptes suppléants

Créquy Conseils Expertise & Audit représentée par Monsieur François CREQUY
51, rue Jean Jaurès – 59710 Ennevelin

Nommé en date du 21 juillet 2017 pour une durée de six exercices, soit jusqu'à l'assemblée générale à tenir au cours de l'année 2023 pour statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2023.

Salustro Reydel
Tour Eqho – 2, avenue Gambetta – CS 60055 – 92066 Paris La Défense cedex

Nommé par décision de l'assemblée générale de la Société le 22 juillet 2016 pour une durée de six exercices, soit jusqu'à l'assemblée générale à tenir au cours de l'année 2022 pour statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2022.

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	Moyen	Elevé	Elevé
Risques liés à des ventes d'un jeu à fort investissement inférieures aux attentes du Groupe	Faible	Elevé	Moyen
Risques liés à la dépendance à l'égard de technologies tierces	Faible	Moyen	Moyen
Risques liés aux approvisionnements et à la production des accessoires	Faible	Moyen	Moyen
Risques liés aux stocks et à leur gestion	Moyen	Moyen	Moyen
Saisonnalité de l'activité durant l'exercice	Moyen	Moyen Elevé pour Accessoires et Audio Faible pour Jeux	Moyen
Impact spécifique de la pandémie Covid-19 sur les univers du jeu vidéo et de l'audio/telco	Elevé	Faible Moyen pour Accessoires et produits Audio Faible pour Gaming	Moyen
Risques liés à la situation financière de la société			
Risques liés aux acquisitions	Faible	Moyen	Moyen
- Risques financiers et généraux sur les acquisitions	Faible	Moyen	Faible
- Risque induit de dépréciation des Goodwills	Faible	Moyen	Moyen
Risques de liquidité	Moyen	Moyen	Moyen
Risques de change	Faible	Moyen	Faible
Risques liés au marché			
Risques liés à la dépendance aux consociers et aux plateformes de jeux	Moyen	Moyen	Moyen
- Risque de non accréditation en tant qu'Editeur ou de non autorisation aux plateformes digitales des consociers	Moyen pour Accessoires Faible pour Jeux	Elevé pour Accessoires Faible pour Jeux	Elevé pour Accessoires Faible pour Jeux
- Risque lié aux systèmes fermés de consoles			
- Risque de coûts supplémentaires de développement générés par le passage aux consoles de nouvelle génération			
- Risques liés au non-respect des contraintes techniques des consociers et plateformes			
Risques liés à l'environnement concurrentiel	Moyen Moyen pour Access. Mobile et Audio Faible pour Jeux et Access. Gaming	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	Moyen	Elevé	Elevé
- Risque lié aux acquisitions : intégration des salariés			
- dépendance aux personnes clé			
Risques liés à l'influence exercée sur la Société par ses actionnaires	Elevé	Faible	Moyen
Risques réglementaires et juridiques			
Risques liés à l'existence de dispositifs fiscaux avantageux comme le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV)	Faible	Elevé	Moyen
Risques liés à la propriété intellectuelle et industrielle	Moyen	Moyen	Moyen
Risques liés aux procédures judiciaires et administratives	Moyen	Elevé	Moyen
Risque RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données)	Faible	Faible	Faible
Risques extra-financiers significatifs (DPEF)			
Santé / Sécurité au Travail des collaborateurs et tiers	Elevé	Elevé	Elevé

3.1 RISQUES LIÉS À L'ACTIVITÉ

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

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

Tableau récapitulatif du nombre de jeux développés en interne et en externe sur les quatre dernières années :

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

Risques liés au décalage dans le développement d'un jeu

(Applicables au Groupe NACON de BIGBEN INTERACTIVE en charge du développement et de l'édition de jeux vidéo)

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

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

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

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

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

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

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

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

Pour les développements en interne :

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

Pour les développements en externe :

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

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

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

Les conséquences d'un décalage dans la sortie d'un accessoire de jeu vidéo ou de mobile ou d'un produit audio majeur 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 ou après la sortie officielle d'un nouveau smartphone),
- 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 produit majeur, la Société veille :

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

Niveau de criticité global de ce risque

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

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

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

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

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

- le succès d'un jeu dépend en partie de circonstances extérieures sur lesquelles la Société ne peut intervenir (effet de mode sur les jeux, engouement non prévisible des gamers...), et
- bien que la Société estime disposer désormais d'un portefeuille de jeux vidéo (nouvelles sorties de ses propres studios et back-catalogue¹ de jeux anciens étoffé) lui permettant de limiter la dépendance à un jeu auquel a été consacré un budget de développement important, un succès moindre qu'anticipé pourrait avoir un impact négatif élevé à court terme sur la Société : impact sur le chiffre d'affaires et le niveau de rentabilité de la Société (surtout sur la première année puisque des revenus digitaux des années ultérieures pourraient ensuite compenser partiellement/totalement l'investissement de départ).

3.1.3 Risques liés aux évolutions technologiques affectant le développement des jeux

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.1.4 Risques liés aux approvisionnements et à la production des accessoires et produits Audio

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

Un problème géopolitique, une rupture des relations contractuelles avec un de ces fournisseurs ou des difficultés de ces fournisseurs à respecter leurs engagements contractuels notamment de production, de qualité de produits, de volume, ou de délais pourraient notamment entraîner des ruptures de stocks, une augmentation des coûts de fabrication ou des coûts de transport et avoir un effet défavorable sur l'activité de la Société, son développement, ses résultats et sa situation financière. Ce risque s'est concrétisé durant la crise sanitaire du covid-19 en Chine début d'année 2020 : les usines chinoises ont tourné au ralenti pendant un mois et demi puis la production est revenue à la normale. Le Groupe est vigilant à conserver ou intensifier une diversification de ses sources d'approvisionnement et de transport pour limiter ce risque à l'avenir.

Le poids des 5 premiers fournisseurs représente 40% du total des achats et charges externes du groupe au 31 mars 2020. Parmi ceux-ci figurent une usine asiatique qui compte pour 7.5% du total des achats et charges externes du groupe.

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

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

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

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

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

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

3.1.5 Risques liés aux stocks et à leur gestion

Dans le cadre de ses activités, la Société dispose d'une plateforme logistique d'une surface de 28.000m² située à Lauwin-Planque (59). 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 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 de la plateforme logistique, 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 NACON et à ses filiales, a été mise en place (se reporter au paragraphe 6.3).

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

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

en milliers d'euros	Gaming	Mobile	Audio	mar. 2020	mar. 2019
Valeur brute	39 196	34 746	13 077	87 019	76 834
dont stocks physiques	37 749	34 671	13 032	85 452	74 586
dont stocks en transit	1 447	75	45	1 567	2 248
Perte de valeur	(11 777)	(8 068)	(1 120)	(20 965)	(19 187)
Valeur nette	27 419	26 678	11 957	66 054	57 647

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

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

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

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

3.1.6 Saisonnalité de l'activité durant l'exercice

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

Les chiffres historiques de BIGBEN INTERACTIVE soulignent ainsi cette prédominance du 3^{ème} trimestre (octobre à décembre) même si le poids de celui-ci sur l'activité a décliné au fil des années :

- en 2014/15, le 3^{ème} trimestre représentait 40 % du chiffre d'affaires annuel,
- en 2015/16, le 3^{ème} trimestre représentait 36,8% du chiffre d'affaires annuel,
- en 2016/17, le 3^{ème} trimestre représentait 35% du chiffre d'affaires annuel,
- en 2017/18, le 3^{ème} trimestre représentait 32,6% du chiffre d'affaires annuel,
- en 2018/19, le 3^{ème} trimestre représentait 33% du chiffre d'affaires annuel,

- tandis qu'au titre de l'exercice 2019/2020, le poids de la contribution du 3^{ème} trimestre a diminué à 32% du chiffre d'affaires annuel.

Cet effet de saisonnalité affecte surtout les Accessoires Gaming dont les ventes restent très fortement corrélées aux ventes de consoles qui ont surtout lieu pendant la période de Noël ainsi que les produits Audio et les accessoires Mobile dont les ventes augmentent traditionnellement fortement en fin d'année calendaire ou en date des sorties de smartphones majeures. Les Jeux sont quant à eux moins exposés à cette saisonnalité dans la mesure où la Société développe essentiellement des jeux vidéo AA dont les dates de sortie se positionnent souvent en dehors des périodes de Noël, monopolisées par la sortie des jeux AAA. Cette tendance pourrait être accentuée par la digitalisation du marché et la croissance du nombre de jeux téléchargés tout au long de l'année.

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

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

- la probabilité d'occurrence de ce risque est considérée comme étant de niveau « Moyen » pour les Jeux et Accessoires et particulièrement pour les Accessoires et produits Audio :
 - o pour ce qui concerne les jeux, sa filiale 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 et produits Audio, la Société estime que les accessoires premium s'adressent à des 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 et produits Audio : son impact serait considéré comme « élevé » car bien que les accessoires premium 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 et des smartphones 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 pandémie Covid-19 sur les univers du jeu vidéo et de l'audio/telco.

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

3.2 RISQUES LIÉS À LA SITUATION FINANCIÈRE DE LA SOCIÉTÉ

3.2.1 Risque lié aux acquisitions

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

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

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

(se référer à la Note 1 en annexes des comptes consolidés présents aux sections 18.1.6)

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

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

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

A noter que les acquisitions de la Société ont par le passé peu dilué les actionnaires existants. Les éventuels compléments de prix post acquisition ont toujours été versés en numéraire afin d'éviter toute dilution ultérieure des actionnaires existants. A titre indicatif, le montant estimé des compléments de prix que la Société pourrait être amenée à verser au titre des acquisitions déjà réalisées s'élève à 2,4 millions d'euros au 31 mars 2020.

Il est utile de préciser que dans le cadre de son développement, la Société BIGBEN INTERACTIVE et sa filiale NACON n'ont pas choisi une optique systématique de croissance externe et n'ont ainsi pas pris en compte d'éventuelles nouvelles acquisitions lors de l'établissement de leur business plan et des objectifs afférents. Elles privilégient actuellement le renforcement de leurs équipes.

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

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

3.2.1.2 Risque induit de dépréciation des Goodwills

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

Le poste de Goodwill dans les comptes consolidés de BIGBEN INTERACTIVE résulte très largement des acquisitions de cinq studios de développement réalisées en 2018 et 2019.

Dans les comptes consolidés, les goodwills ne sont pas amortis, conformément à IFRS 3 « Regroupements d'entreprises », et IAS36 « Dépréciation d'actif ». Ils font en revanche l'objet d'un test de perte de valeur au niveau de l'unité génératrice de trésorerie auxquels ils se rattachent (puisque ces actifs incorporels ne génèrent pas à eux seuls des flux de trésorerie indépendants), dès l'apparition d'indices de pertes de valeur, à savoir une modification significative des conditions de marché, une forte dégradation des résultats ou une situation nette négative, et au minimum une fois par an à la date de clôture. En cas de perte de valeur, celle-ci est inscrite en résultat. Le tableau de sensibilité au sein de l'annexe aux comptes consolidés annuels (section 18.1.6 Note 1) met en avant les hypothèses susceptibles de conduire à une remise en cause des montants de goodwill aujourd'hui présents dans les comptes.

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

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

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

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

3.2.2 Risques de liquidité

(se référer aux notes 10, 29 et 36 en annexes des comptes consolidés annuels)

Le risque de liquidité correspond au risque que le Groupe ne soit pas en mesure de faire face à ses échéances financières grâce à ses ressources financières, ces dernières comprenant les ressources générées par les activités aussi bien que celles mobilisables auprès des tiers.

La Société a procédé à une revue spécifique de son risque de liquidité et elle considère être en mesure de faire face à ses échéances à venir.

Au 31 mars 2020, suite à la levée de fonds de 103 M€ liée à l'introduction en bourse de sa filiale NACON (après déduction des coûts d'introduction), la trésorerie du Groupe s'élevait à 118,1 millions d'euros et le montant total de l'endettement financier net du Groupe s'élevait à -43,4 millions d'euros.

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

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

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

Les covenants à respecter au 31 mars 2020 par la société NACON SA étaient les suivants²:

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

Au 31 mars 2020, le Groupe estime se conformer aux covenants auxquels il est soumis. En conséquence, la dette financière est positionnée conformément à ses échéances de paiement en court terme et moyen terme au sein des comptes consolidés.

La Société évalue de façon régulière ses besoins de financement et de liquidité en fonction de sa capacité d'autofinancement et de ses besoins d'investissement et de son besoin en fonds de roulement.

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

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

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

- compte-tenu du fait que les trésoreries du Pôle Nacon Gaming et du Pôle Bigben Audio/Telco soient séparées et dans la mesure où le Groupe considère disposer, à la date du document d'enregistrement universel, d'une trésorerie et d'une capacité d'autofinancement suffisantes afin de mettre en œuvre sa stratégie et de faire face à ses engagements financiers Gaming, le Groupe estime que le risque d'occurrence de ce risque est « moyen »,
- l'impact négatif de ce risque (impact sur la trésorerie et le niveau de rentabilité) serait susceptible d'être moyen au regard de son résultat net.

3.2.3 Risques de change

(notes 33 et 34 en annexes des comptes consolidés en 18.1.6)

La part du chiffre d'affaires facturé en monnaie autre que l'Euro (essentiellement en USD et en GBP pour le Royaume-Uni) représente environ 21 % de l'ensemble du chiffre d'affaires Bigben au 31 mars 2020 et moins de 5 % au 31 mars 2019. En revanche, près de 50% des achats du Groupe au 31 mars 2020 et au 31 mars 2019 sont libellés en USD. L'endettement du Groupe est, quant à lui, exclusivement libellé en Euro.

Le risque de change est concentré sur les sociétés NACON SA et BIGBEN INTERACTIVE SA du fait de la centralisation des approvisionnements qu'elles effectuent pour les filiales européennes, en particulier via leurs filiales de Hong Kong.

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

Dans le cadre de sa gestion du risque de change, le Groupe utilise habituellement des contrats de type « FX TARN / Accumulateur » mais n'est engagé au 31 mars 2020 dans aucun de ces contrats. Les TARNs / Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels le Groupe s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. Le TARN / Accumulateur est une stratégie visant à accumuler des USD à un cours amélioré par rapport aux cours comptant et à terme actuels en contrepartie d'une incertitude sur le montant total de USD potentiellement accumulés. En cas de variation importante du taux de change EUR / USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou vende des USD), l'exposition à l'achat ou à la vente peut être accrue et conduire à la comptabilisation de perte de change sur ces instruments.

La valeur « mark to market » de ces instruments financiers était nulle au 31 mars 2020. Celle-ci est habituellement comptabilisée au passif en « autres créditeurs ».

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

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

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

3.3 RISQUES LIÉS AU MARCHÉ

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

Le marché du Gaming est caractérisé par une prédominance d'un nombre restreint d'acteurs : trois consoliers (SONY, Microsoft, Nintendo) et Steam (PC). De nouveaux entrants et de nouvelles plateformes de jeux apparaissent et devraient faire évoluer les liens de dépendance entre les acteurs du marché (voir la section 5.4.1).

A titre d'illustration, le poids du premier client consolier (SONY) du Groupe NACON, filiale de BIGBEN INTERACTIVE, est le suivant :

- 4,4% du chiffre d'affaires Bigben au 31/03/19
- 4,6% du chiffre d'affaires Bigben au 31/03/20.

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

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

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

Pour les accessoires - risque lié aux systèmes fermés de consoles

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

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

- le Groupe avait ainsi négocié dès 2015 avec SONY un accord de licence spécifique pour les consoles PlayStation® 3, ce qui avait permis d'enregistrer des ventes tangibles lors de l'exercice 2015/2016 avec des produits dédiés,
- compte tenu du succès de sa manette pour Pro Gamers PC et de la qualité des produits du Groupe développés sous sa marque NACON®, NACON avait attiré l'attention du consolier SONY ; le Groupe et SONY avaient ainsi signé fin 2016 un accord pour le développement et la commercialisation de la manette Revolution Pro Controller sous licence PlayStation® 4 pour le segment haut de gamme (voir la section 5.1.2.1.2). Cet accord posa les fondations du partenariat avec SONY d'où s'ensuivirent plusieurs autres manettes et produits sous licence PlayStation® 4 jusqu'à la toute dernière lancée en octobre 2019 : la manette filaire Revolution Pro controller 3 pour PlayStation® 4.

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

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

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

Le passage aux nouvelles consoles de 9^{ème} génération (PS5, Xbox Series X...) à horizon fin 2020

devrait générer des coûts supplémentaires mais que la Société estime maîtrisables.

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

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

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

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

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

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

Pour les Jeux

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

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

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

Pour les Accessoires

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

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

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

Niveau de criticité global du risque

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

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

- pour les jeux : la tendance actuelle vers le « cloud gaming » et la création de nouvelles plateformes (Epic Games Store, EA Origin, Google Stadia, Xbox Gamepass, PS Plus, etc.) qui représentent autant de clients potentiels, ainsi que l'importance accordée au contenu des jeux plutôt qu'à leur support de vente devrait réduire à l'avenir la probabilité d'occurrence de ce risque de dépendance vis-à-vis des 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 « élevé » pour les accessoires Gaming, dont le chiffre d'affaires et la rentabilité dépendent fortement de la relation actuelle avec le consocier SONY.

3.3.2 Risques liés à l'environnement concurrentiel

Les marchés du jeu vidéo, des accessoires pour consoles ainsi que des accessoires Mobile et des produits Audio sont caractérisés par une concurrence importante et qui pourrait s'intensifier. Ces marchés évoluent rapidement et le Groupe fait face à la concurrence d'acteurs divers. Le succès des jeux de la Société pourrait notamment 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 consommateurs et les détourner des jeux, accessoires et produits de la Société. Les joueurs sont ainsi très sensibles aux fonctionnalités des accessoires Gaming comme à la qualité et au contenu des jeux tandis que les consommateurs des accessoires Mobile et produits Audio sont plus attirés par les nouveautés.

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, accessoires Gaming et Mobile ou produits Audio.

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 et du Mobile, le risque d'occurrence est globalement « faible » :
 - o pour les Accessoires Gaming 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 »,
- o Pour les Accessoires Mobile et les produits Audio pour lesquels le Groupe déploie des efforts marketing et d'innovation importants pour les distinguer de l'offre de nombreux produits similaires, ce risque d'occurrence est évalué à « Moyen »,
- 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

(Applicable au Groupe NACON de BIGBEN INTERACTIVE en charge du développement et de l'édition de jeux vidéo)

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

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

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

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

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

- recherche active de profils expérimentés avec les bases de données professionnelles ou réseaux,
- accueil régulier de stagiaires des meilleures écoles (ingénieurs, jeux vidéo, 3D, etc.),
- responsabilisation et autonomie accordée dans le travail,
- politique de rémunération attractive avec, le cas échéant, une fidélisation des talents grâce à l'attribution gratuite d'actions de la Société basée sur une présence des bénéficiaires

- à terme,
- cadre de travail agréable et convivial, décoration personnalisée par les employés, multiplication d'événements de team building dans l'objectif de fédérer les équipes autour de projets communs, repas, événements festifs, voyages à l'étranger pour des salons internationaux ou des repérages, etc.

Le taux de « turnover » des employés des studios ayant quitté le Groupe au cours de l'année suivant l'acquisition de leur employeur a été faible. Ainsi, Nacon estime à 10% le turnover de l'ensemble de ses studios acquis, ce qui est en deçà des normes du secteur (entre 20 et 25 % selon la Société).

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

Risque lié aux acquisitions : intégration des salariés

(Applicable essentiellement aujourd'hui au Groupe NACON de BIGBEN INTERACTIVE en charge du développement et de l'édition de jeux vidéo)

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, filiale de BIGBEN INTERACTIVE en charge du pôle Gaming, que l'effectif du Groupe est constitué d'environ 26% de collaborateurs qui ne faisaient pas partie de l'effectif du Groupe au 31 mars 2019 et 70% non présents au 31 mars 2018, et qui donc sont susceptibles de n'avoir qu'un niveau d'attachement limité au Groupe.

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

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

Risque de dépendance aux personnes clé du Comité de Direction

Le succès de la Société dépend en grande partie des actions et des efforts entrepris par son Président Alain FALC, également Président Directeur Général de NACON, par les équipes de Direction de BIGBEN INTERACTIVE Audio/Telco et de NACON, 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 du Groupe.

Criticité globale du risque

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

- bien que la Société évalue le niveau de ce risque d'occurrence à « moyen » du fait :
 - o que les salariés et hommes clés soient fidélisés par différentes mesures (se référer aux sections 13 « Rémunérations » et 15 « Salariés » des URDs de BIGBEN INTERACTIVE et de NACON), 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 Président de BIGBEN INTERACTIVE et PDG de NACON et le fait qu'il soit par ailleurs actionnaire important de BIGBEN INTERACTIVE rendent son implication au sein du Groupe 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 ses actionnaires

Au 31 mars 2020, les deux actionnaires principaux de de la Société sont le Groupe Bolloré via la société Nord Sumatra (qui détient 20,1 % du capital et 17,7% des droits de vote bruts) et Monsieur Alain FALC (qui détient directement et indirectement 13,2 % du capital et 22,9% des droits de vote bruts)

Il est précisé que Messieurs Sébastien BOLLORE et Jean-Christophe THIERRY, représentants de Nord Sumatra sont également membres du Conseil d'administration de la Société, tandis que Monsieur Alain FALC en est le Président du Conseil d'administration. A ce titre, ils disposent d'une influence notable sur la Société et plus généralement sur le Groupe.

Néanmoins, l'actionnariat historiquement très stable de la Société et le fait que Monsieur Alain FALC conserve son mandat de Président du Conseil d'administration de la Société constitue la marque d'une confiance du Conseil d'administration dans la gestion et la stratégie adoptées par le Groupe.

En outre, l'historique de la Société témoigne de l'absence d'intervention inopportune dans la gestion de ses filiales.

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

- bien que ses actionnaires principaux occupent une position stratégique au sein du Groupe, élevant la probabilité d'occurrence à un niveau « élevé », l'historique de la Société démontre que l'intérêt social du Groupe est l'élément central lors des prises de décisions, et
- la Société et sa filiale NACON SA disposent chacune d'une direction opérationnelle distincte sans mandataire social dirigeant commun ;
- la réalisation des événements décrits dans la présente section ne pourrait donc avoir qu'un impact négatif « faible » sur la Société (non-atteinte des objectifs de la Société, impact sur le chiffre d'affaires et la rentabilité).

3.5 RISQUES RÉGLEMENTAIRES ET JURIDIQUES

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

(Applicables essentiellement aujourd'hui au Groupe NACON de BIGBEN INTERACTIVE en charge du développement et de l'édition de jeux vidéo)

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 déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu.

En France :

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

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

Au Canada :

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

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

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

Les CIJV/CITM constituent une ressource financière importante des studios de développement du Groupe. Les CIJV/CITM comptabilisés par les studios du Groupe s'élèvent à 3,0 M€ au 31 mars 2020 contre 1,5 M€ au 31 mars 2019 (prorata en fonction des mois de présence des studios).

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

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

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

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

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

Risques de propriété industrielle

Dans le domaine de la propriété industrielle, les logos, les marques du Groupe sont déposées en France et pour partie en Europe et / ou dans le monde entier. La Société a étendu la protection de ses marques phare (Nacon®, Force®, AromaSound®, Justgreen®...) 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 sa filiale NACON négocie des contrats de licences séparés ou pour les rares jeux distribués ou sous accord de coédition (Sherlock Holmes, Sinking City, Bee Simulator, AO Tennis 2), BIGBEN INTERACTIVE et NACON détiennent l'intégralité de la propriété intellectuelle de leurs marques ou jeux. Les brevets, marques et modèles sont détenus par BIGBEN INTERACTIVE SA et NACON SA tandis que les licences sont hébergées par BIGBEN INTERACTIVE (HK) Ltd et NACON (HK) Ltd.

Les Sociétés BIGBEN INTERACTIVE et NACON maîtrisent leur recherche et développement ainsi qu'une partie de leur production. En effet, leurs bureaux d'études basés à Hong Kong sont proches des sites de fabrication et assurent ainsi un suivi attentif du risque technologique. BIGBEN INTERACTIVE et NACON disposent également de nombreux brevets afin de protéger ses produits (se référer à la section 5.5.4.1).

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

Risques d'exploitation de licences

Au cours des dernières années, le Groupe a signé des licences importantes avec SONY afin de devenir partenaire spécifique pour le développement d'accessoires à destination des plateformes PlayStation® 3 et PlayStation® 4. Comme explicité au risque 3.3.1. « Risque lié aux systèmes fermés de consoles », il est utile de préciser qu'il existe une certaine dépendance de sa filiale NACON vis-à-vis des licences accordées par SONY et des contrats qui lient les deux partenaires notamment pour les manettes *Revolution*, mais que cette dépendance est limitée. Les contrats qui lient NACON à SONY ne sont, en effet, pas exclusifs. Tous les développements et les brevets qui s'y rattachent sont la propriété exclusive de NACON. Le choix de travailler prioritairement avec SONY a été fait au regard de la configuration du marché et des opportunités que présentait ce partenariat entre les deux sociétés.

NACON sera toujours vigilant et attentif à l'évolution du marché et adaptera sa stratégie en fonction. La perte de ces contrats SONY aurait un impact significatif à court et moyen terme. La Société estime cependant que sa filiale NACON pourrait changer de licencié ou distribuer auprès d'autres plateformes la technologie des manettes *Revolution* appartenant à NACON et pouvant être proposée à d'autres clients consoliers ou plateformes de distribution digitales le cas échéant. La Société ne peut cependant garantir que sa filiale NACON parviendra à signer un contrat de licence avec une société offrant les mêmes perspectives de croissance de chiffre d'affaires que celles liées aux plateformes SONY. Par ailleurs, elle ne peut garantir qu'une distribution auprès d'autres plateformes lui permettrait une visibilité ou un chiffre d'affaires et une rentabilité identique.

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

- au 31/3/20 : 30,2 M€ (57% du chiffre d’affaires Accessoires Gaming 2019/20 de NACON ; 11,4% du chiffre d’affaires du groupe Bigben),
- au 31/3/19 : 30,7 M€ (56% du CA Accessoires Gaming 2018/19 de NACON ; 12,5% du chiffre d’affaires du groupe Bigben),

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

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

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

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

Parallèlement, le Groupe avait fait évoluer par le passé une partie de ses activités sur les accessoires de téléphonie au travers d’un modèle industriel de conception et de fabrication pour le compte de grandes maisons de mode et de luxe telles que Kenzo, Paul Smith, Jeanne Lanvin, Lancel, etc. Le Groupe s’est depuis plutôt détourné du modèle de « licencing » pour désormais adopter un "modèle fabricant " qui consiste en une simple fabrication et fourniture de produits aux marques.

Dans le modèle économique de la licence, le Groupe assure également la conception et la distribution de ses produits licenciés Audio avec notamment la marque *Thomson*. A noter que la licence Thomson a été prorogée jusque fin 2030.

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 de téléphonie, de produits audio ou plus largement de jeux vidéo) reste relative et diffuse, BIGBEN INTERACTIVE considérant être toujours assez indépendant dans les développements et la commercialisation de ses produits. Cela est d’autant plus vrai lorsque l’on évoque la nouvelle stratégie du Groupe mettant en avant la création et le développement de nouvelles marques propres dans le segment premium telles que Nacon®, Force Glass®, Force Case®, Force Power® ou AromaSound®.

Risques liés aux jeux

Risques liés au piratage et à la contrefaçon

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

La Société a mis en place des mesures aux termes desquelles ses jeux sont passés en revue avec des protocoles que la Société estime adaptés à son industrie afin de limiter les risques de contrefaçon.

D’autre part, les jeux de la Société pourraient être piratés c’est à dire copiés ou transférés illégalement et sans bénéfice pour la société.

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

Enfin, les créations de sa filiale NACON peuvent être contrefaites par des tiers. Comme toute société exerçant une activité créative, NACON peut être victime de contrefaçon (reprise des éléments graphiques et/ou des scénarii originaux par exemple). NACON a mis en place des mesures de surveillance du marché français et international et est susceptible d’agir, en contrefaçon et/ou en

concurrence déloyale, pour préserver ses droits et faire cesser tout agissement délictueux.

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

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

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

3.5.3 Risques liés aux procédures judiciaires et administratives

Dans le cours normal de leurs activités, les sociétés du Groupe peuvent être impliquées dans un certain nombre de procédures judiciaires, administratives, pénales ou arbitrales notamment en matière de concurrence, de propriété intellectuelle ou industrielle. Les litiges significatifs en cours susceptibles d'avoir des effets sur la Société sont détaillés à la section 18.6 de l'URD. Au 31 mars 2020, le montant total de la provision pour litiges du Groupe s'élevait à 1 870 K euros (voir la note 14 des comptes consolidés annuels 2019/2020 inclus à la section 18.1.6 du Document d'enregistrement et la note 13 des comptes sociaux annuels 2019/2020 inclus à la section 18.1.1. du Document d'enregistrement).

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

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

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

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

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

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

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

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

3.6 RISQUES EXTRA-FINANCIERS

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

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

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

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

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

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

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

Risques extra-financiers avec niveau de criticité faible

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

3.6.1 Risques sociaux :

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

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

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

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

Criticité globale du risque

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

En effet, bien que de nombreuses mesures décrites en section 5.7.4 ont été prises pour enrayer la propagation du virus au sein des collaborateurs (télétravail, distanciation sociale, mise à disposition de chaque collaborateur de masques et autres outils de protection tels gel hydro alcoolique, gants, etc. à

leur retour dans les locaux de l'entreprise post confinement), la probabilité d'occurrence et l'impact de la concrétisation d'un tel risque restent « élevés ».

3.7 ASSURANCE ET COUVERTURE DES RISQUES

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

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

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

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

4. INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIETE

4.1 DÉNOMINATION SOCIALE DE LA SOCIÉTÉ

La Société a pour dénomination sociale : BIGBEN INTERACTIVE.

La Société a pour dénominations commerciales suivantes : Bigben, Bigben Interactive, Bigben Connected, Nacon et Games.fr.

4.2 LIEU ET NUMÉRO D'ENREGISTREMENT DE LA SOCIÉTÉ

La Société a été constituée sous forme de société à responsabilité limitée et immatriculée au Greffe du Tribunal de Commerce de Lille le 17 février 1981 avant d'être transformée en société anonyme à conseil d'administration par la décision de l'assemblée générale en date du 05 décembre 1988.

La Société est immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Lille Métropole sous le numéro unique d'identification B 320 992 977.

Son numéro LEI est le 9695008GVA59G8SVGO83.

4.3 DATE DE CONSTITUTION ET DURÉE

La Société a été constituée pour une durée de 65 ans à compter de son immatriculation au registre du commerce et des sociétés, 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.bigben.fr. Les informations figurant sur le site Internet de la Société ne font pas partie du présent URD.

5. APERÇU DES ACTIVITÉS

5.1 PRINCIPALES ACTIVITÉS

5.1.1 Présentation générale

Depuis l'exercice 2014/2015, le Groupe communiquait selon les grands marchés que BIGBEN INTERACTIVE adresse, ses activités étant réparties et présentées selon 3 segments : Gaming (univers du jeu vidéo, avec les accessoires et l'édition de jeux), Mobile (univers des accessoires pour la téléphonie et les tablettes) et Audio (univers des produits audio, que cela soit sous la marque *BIGBEN INTERACTIVE*, *Thomson*, *Lumin'Us*, *AromaSound*® notamment).

L'apport partiel d'actif de Bigben vers NACON et introduction en bourse de NACON

Plus récemment, alors que les segments Gaming, Mobile et Audio, 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, celui-ci a procédé à un apport partiel d'actif de sa branche d'activité Gaming regroupant Accessoires et Jeux vers une nouvelle société NACON, du nom de sa principale marque d'accessoire Gaming. Cet apport partiel d'actif a été finalisé le 31 octobre 2019 après approbation des actionnaires de la société BIGBEN INTERACTIVE, et une introduction en bourse de NACON a été réalisée au cours du 1er trimestre 2020, permettant à NACON de lever 109 m€. BIGBEN INTERACTIVE demeurant l'actionnaire de référence de NACON en conservant 76,67 % du capital de sa filiale.

Les bénéfices de cet apport partiel d'actif

- 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.
- Deux Groupes Nacon - Gaming et Bigben - Audio/Telco ayant gagné en autonomie et avec des opportunités de croissance pour chacun.

5.1.1.1 Les métiers et savoir-faire du Groupe

Acteur de premier plan de l'industrie des loisirs numériques, BIGBEN INTERACTIVE exerce son savoir-faire au travers d'une synergie d'activités stratégiques déployée sur les secteurs du Gaming, du Mobile et de l'Audio.

Créateur et distributeur d'une offre de produits et de services diversifiée, le Groupe est aussi sollicité par de nombreux fabricants pour son expertise marketing et commerciale.

Fort d'une implantation européenne réussie et durable, BIGBEN INTERACTIVE a peu à peu étendu son réseau de distribution aux cinq continents.

Reconnu pour ses capacités d'innovation et sa créativité, le Groupe ambitionne désormais de figurer parmi les leaders mondiaux sur chacun de ses marchés.



5.1.1.1.1 *BIGBEN INTERACTIVE : Editeur-Développeur de jeux AA*

BIGBEN INTERACTIVE, via le Groupe NACON, fait partie intégrante du paysage vidéoludique mondial. Avec une expérience significative de distributeur de jeux vidéo, puis de fabricant d'accessoires dédiés aux joueurs, le Groupe a rapidement investi dans le segment de l'édition avec l'ambition de s'imposer comme l'un des grands noms européens du genre.

Constitué d'un pôle de production et de création, d'une équipe marketing dédiée et de forces commerciales qualifiées, le département d'édition de jeux vidéo de BIGBEN INTERACTIVE connaît une croissance constante.

Entre 2018 et 2019, BIGBEN INTERACTIVE a fait l'acquisition de quatre studios de développement sélectionnés pour leur expertise créative et leur approche du secteur : Kylotonn Racing, Cyanide Studio, Eko Software, Spiders. Depuis 2019, le Groupe affiche également une participation au capital du studio italien Racewards.

En se positionnant désormais comme un acteur éditeur-développeur, BIGBEN INTERACTIVE parvient à se créer une identité propre sur le segment du jeu vidéo AA, lui permettant de s'adresser à un public large, composite et international.

8 studios de développement en France, au Canada et en Italie

350 développeurs



5.1.1.1.2 *BIGBEN INTERACTIVE : Concepteur de produits physiques*

BIGBEN INTERACTIVE a développé une excellente connaissance de ses secteurs d'activité et a toujours su déceler les opportunités commerciales au moment propice. Dès les années 1990, l'entreprise a lancé ses propres accessoires pour rapidement devenir leader européen de l'accessoire Gaming. Après le rachat de ModeLabs en 2011, elle se lance dans l'accessoire Mobile. Pour satisfaire une clientèle toujours plus exigeante, ingénieurs, designers et chefs produits BIGBEN INTERACTIVE travaillent sans cesse à la création des nouveautés qui seront la tendance de demain.

Lors de toutes les étapes de la conception et fabrication de ses produits, BIGBEN INTERACTIVE 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.)

Ce savoir-faire technologique et créatif permet ainsi au Groupe de compter sur de nombreux partenaires pour l'exploitation de licences à forte valeur ajoutée ou la création de produits exclusifs.



Depuis plus de 15 ans, les filiales stratégiques de BIGBEN INTERACTIVE et NACON à Hong Kong sont le soutien privilégié des équipes de recherche et développement du Groupe. En contact direct avec les antennes de production basées en Chine, elle est garante du bon déroulement du façonnage des produits (matériaux, prototypes, tests) et de leur qualité de fabrication. En privilégiant les partenariats de production au long-court, BIGBEN INTERACTIVE fait le choix de la confiance et de l'échange dans les processus de production. Grâce à des interactions permanentes, le Groupe et ses partenaires évoluent ensemble au rythme des innovations.

Plus de 40 ingénieurs,
designers et chefs de
produits

Plus de 440 marques,
modèles et brevets déposés

5.1.1.1.1 *BIGBEN INTERACTIVE : Distributeur de produits*

Logistique

Entièrement intégrée et professionnalisée, l'activité logistique de BIGBEN INTERACTIVE est assurée conjointement par BIGBEN Hong Kong et le Nord de la France, véritable carrefour européen.

Grâce à son dispositif unique de centralisation des commandes, le Groupe garantit à ses partenaires des livraisons en un temps record et ce, quel que soient les modes de transports nécessaires à l'acheminement.



Réseau

Chaque année, le Groupe est sollicité par un grand nombre de fabricants et éditeurs renommés pour sa puissance commerciale et la qualité de son réseau de distribution. Avec des solutions pensées sur-mesure pour répondre aux besoins de ses clients et des partenaires locaux sélectionnés pour leur expertise, les forces commerciales de BIGBEN INTERACTIVE sont une référence en leur domaine.

Le réseau de distribution de BIGBEN INTERACTIVE compte aujourd'hui près de 400 clients distributeurs répartis sur 115 pays.

5.1.1.2 Présentation du Comité de Direction

5.1.1.2.1 Comité de Direction

Le Comité de Direction du Groupe est le suivant :



Fabrice LEMESRE

DIRECTEUR GENERAL
DIRECTEUR AUDIO



Michel BASSOT

DIRECTEUR GENERAL DELEGUE
PRESIDENT BBC TELCO



Anne-Catherine MOULIN

DIRECTRICE FINANCIÈRE



François BOZON

SECRETARE GENERAL



François PENIN

DIRECTEUR LOGISTIQUE

5.1.1.2.2 Un Top management très expérimenté

Un Comité de Direction très expérimenté :

Fabrice LEMESRE, Directeur Général



Entré dans le groupe Bigben en 1985, Fabrice Lemesre a consacré une grande partie de sa carrière à se spécialiser dans les métiers de la supply chain en occupant de nombreuses fonctions clés sur la logistique, les approvisionnements et les achats. Fort de ses nombreuses expertises métiers et d'une excellente connaissance sectorielle des produits vendus par Bigben, il est appelé en 1991 à diriger l'activité Horlogerie et Cadeaux d'affaires qu'il développera avec succès jusqu'en 2005. Homme de défis, il crée ensuite la division Audio dont il assure directement le développement produit et le commerce en diversifiant l'offre afin de mieux répondre aux exigences de la grande distribution. Il est nommé Directeur Général de BIGBEN INTERACTIVE en mars 2020.

Michel BASSOT, Directeur Général Délégué



Michel BASSOT démarre sa carrière à la FNAC en 1984 où il gère l'exploitation de l'activité auto-radio au sein des magasins spécialisés de l'enseigne avant d'être appelé au siège pour créer la fonction achat dans les produits et services télécom dont il en assurera la direction pendant 10 années. Il sera ensuite débauché par Ericsson en qualité de Directeur Commercial de la division téléphonie mobile et poursuivra sa carrière dans l'industrie télécom en rejoignant le fabricant mondial LG Electronics pour développer le business opérateur et grands comptes.

En 2007, il rejoint ModeLabs en tant que Directeur de marque pour développer les téléphones mobiles de luxe dans la distribution sélective. Puis intègre le groupe Bigben en 2013 pour prendre la direction générale de Bigben Connected à partir de 2014. Fort de son expertise dans la conception, la distribution, le retail et l'industrie de l'électronique grand public, Michel Bassot a réussi à hisser la filiale des accessoires mobiles au rang des leaders européens du secteur grâce notamment à la montée en gamme de son portefeuille et la création de marques en propre.

François BOZON, Secrétaire Général



François Bozon a rejoint BIGBEN INTERACTIVE en octobre 2000. Après avoir participé activement à son développement puis à sa restructuration et à son adossement en 2006, il assume la direction financière du Groupe pendant près de 10 ans. Il a depuis, recentré ses activités sur un secrétariat général élargi.

Diplômé de l'Institut d'Etudes Politiques de Paris et de l'Université Paris Assas en droit, il avait, après une première expérience en risque industriel chez l'assureur allemand Gerling-Konzern, travaillé de 1983 à 2000 à la Banque Worms dans différentes fonctions financières à connotation internationale avant de rejoindre la banque d'affaires au début de 1995. Il était alors devenu spécialiste en montages boursiers et financiers pour une clientèle d'émetteurs en France et à l'étranger et avait à ce titre, mis en œuvre l'introduction en bourse de BIGBEN INTERACTIVE en 1999.

Anne-Catherine MOULIN, Directrice Financière



Titulaire du diplôme de l'Ecole Supérieure de Commerce de Strasbourg (IECS), du diplôme *European Master of Business Sciences* d'Heriott Watt university (Ecosse) ainsi que du diplôme d'expertise comptable anglo-saxonne (Chartered accountant – ICAS 2001), Anne-Catherine MOULIN commence sa carrière en 1997 en tant qu'auditrice au sein d'Ernst & Young puis rejoint le groupe de presse *Johnston Press plc.* coté sur la bourse de Londres en tant que contrôleur financier. De retour en France en 2004, elle devient Responsable de pôle contrôle de gestion et Responsable contrôle interne du laboratoire pharmaceutique *Schering* et participe à sa fusion avec le Groupe *Bayer* avant de rejoindre le Groupe *Lesaffre*, leader mondial de la fabrication de levure où elle occupe au sein de la Direction financière les postes successifs de Responsable SAP Finance Controlling en charge du déploiement de SAP dans les filiales internationales puis Responsable Contrôle de gestion Europe de l'Ouest. Elle rejoint le groupe BIGBEN INTERACTIVE en 2015 en tant que Directrice financière et coordonne sur le plan financier l'acquisition de quatre studios de développement ainsi que l'introduction en bourse de sa filiale gaming Nacon.

François PENIN, Directeur Logistique



Titulaire d'un diplôme d'ingénieur (ISA 1992), François Penin commence sa carrière dans l'industrie Agroalimentaire, pour ensuite s'immerger durant 5 années dans la grande distribution avant de revenir dans l'industrie puis d'intégrer BIGBEN INTERACTIVE en 2002.

A la tête de la Direction Logistique depuis 2002, il a eu en charge de faire évoluer l'outil dédié au service des clients et des différentes filiales du groupe en Europe.

Il gère l'activité Logistique de distribution des produits du groupe avec ses équipes depuis le site de Lauwin Planque de 29 000m². Cette activité recouvre les approvisionnements, la préparation de commandes, le conditionnement et l'activité de reverse Logistique.

5.1.2 Présentation de l'offre produits par marché adressé

5.1.2.1 Offre produits « Gaming »

BIGBEN INTERACTIVE, via le Groupe NACON, produit des accessoires pour consoles de jeu (manettes, casques, claviers, souris, microphones, cartes mémoires, protections, sacoches, etc), est développeur-éditeur de jeu vidéo mais est également distributeur de produits, que cela soit de manière exclusive ou non. Ces activités dites de Gaming ont représenté environ 47,0 % du chiffre d'affaires consolidé au cours de l'exercice 2019/2020, soit 123,9 m€ de volume d'activité (contre 105,5 m€ l'exercice précédent, soit en hausse significative de 17,5 %).

5.1.2.1.1 Le modèle Développeur-éditeur et l'offre produits « Jeux vidéo »

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

Les différents investissements de BIGBEN INTERACTIVE au sein du monde des studios de jeux vidéo



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

Alors que les plus grands éditeurs mondiaux se focalisent sur le développement et la commercialisation de titres avec des objectifs des ventes souvent supérieurs à 3 millions d'unités, NACON se positionne sur la tranche du marché AA de l'édition de jeux vidéo, niche de prédilection des jeux de genre expert, avec des ventes généralement comprises entre 200.000 et 3 millions

d'unités et des budgets de développement compris entre 1 et 20 m€ par jeu (source IDG), 10 à 20 fois inférieurs aux budgets moyens de développement des jeux AAA. Peu exploitée par les grands éditeurs car générant des volumes de ventes insuffisants pour absorber leurs coûts fixes, cette gamme de produits offre ainsi à un acteur comme BIGBEN INTERACTIVE beaucoup d'opportunités, avec un prix de vente comparable à celui d'un jeu AAA au lancement.

BIGBEN INTERACTIVE suit aujourd'hui l'évolution naturelle de la transformation des deux métiers distincts d'éditeur et de studio développeur indépendant vers un métier intégré de développeur/éditeur, qui constitue un modèle économique vertueux permettant de capter 100 % de la valeur des jeux. Considéré comme un des précurseurs de ce changement dans le monde des jeux AA, BIGBEN INTERACTIVE a intégré des compétences et des actifs stratégiques pour renforcer la structure amont de sa filière Gaming.

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



La stratégie d'acquisition menée depuis 2017 repose ainsi sur l'intégration de studios disposant d'une expertise reconnue dans les genres ciblés par le Groupe (Racing, Sports, Simulation, Aventure, ainsi qu'Action, RPG³ et Narratif) ainsi que sur une expertise technique, à l'image du moteur propriétaire *KT Engine* développé par le studio *KT Racing*.

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

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

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

³ Jeux de rôles.

Un portefeuille de jeux large et équilibré

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



Ventes digitales

Au-delà de l'opportunité d'exploiter le segment plus ouvert adressé par les mid publishers, l'essor du mode de distribution des jeux vidéo sous le format des ventes dématérialisées offre en effet aujourd'hui au Groupe des avantages indéniables. La commercialisation digitale des jeux vidéo, qui correspond par exemple à 57 % des ventes software à destination des consoles en France (source : SELL Février 2020), 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.

Tenant compte de cette tendance forte à la digitalisation des ventes, le Groupe investit de fait le marché des jeux dématérialisés et propose ses titres en téléchargement sur de nombreuses plateformes digitales, dont *Steam*, *PlayStation Store*, *Nintendo eShop*, *App Store* d'Apple et *Epic Games*.

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 (Metacritic,...) mais constitue également une véritable barrière à l'entrée pour des concurrents qui se trouveraient dans l'obligation de réaliser des investissements conséquents et de consacrer plusieurs années de développement pour atteindre un niveau similaire de technicité et de qualité.



Forger un portefeuille rentable

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

Line up 2020/21

	AVR '20	MAI '20	JUIN '20	JUIL '20	AOÛT '20	SEPT '20	OCT '20	NOV '20	DEC '20	JANV '21	FEV '21	MARS '21
RACING		TT TRIAL OF MAN 14/05 Switch			WRC 9 01/09 PS4/X1/PC		MONSTER TRUCK CHAMPIONSHIP 01/10 PS4/X1/PC/Swit ch		WRC 9 PS5/Xbox X			
SPORTS		Le Tour de France PRO CYCLING MANAGER GOO! 04/06 PS4/X1/PC			TENNIS 2 WORLD TOUR 2 17/09 PS4/X1/PC		HANDBALL 21 29/10 PS4/X1/PC					
ADVENTURE							WEREWOLF 05/11 PS4/X1/PC	Jeu non annoncé	ROGUE LORDS PS4/X1/PC/Swit ch	Jeu non annoncé	VAMPIRE SWANSDOWN PS5/PS4/X1 /XX/PC	
SIMULATION		HUNTING 2 25/06 PS4/X1/PC			HUNTING 2 24/09 Switch						Jeu non annoncé	
		FARMERS DYNASTY 11/06 Switch										

Le portefeuille de jeux de la Société comprend à la fois des jeux à fort potentiel et donc à fort budget pour la Société (supérieur à 5 M€) et des jeux à moindre coût au seuil de rentabilité plus facilement atteignable. A compter de 2020, BIGBEN INTERACTIVE par le biais de son Groupe NACON estime qu'elle sera en mesure de commercialiser les jeux de ses propres studios dont le développement est toujours en cours. Les notes positives que ces studios avaient reçues pour leurs jeux précédents permettent à la Société d'anticiper des jeux de qualité au bon potentiel de commercialisation.

5.1.2.1.2 Offre produits « Accessoires Gaming »

BIGBEN INTERACTIVE, par le biais de sa filiale NACON, estime être l'un des principaux acteurs du marché en Europe des accessoiristes pour console tiers (non consoliers) 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, BIGBEN INTERACTIVE 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 bien évidemment 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 consolistes, 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 BIGBEN INTERACTIVE.

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 consolistes, 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. BIGBEN INTERACTIVE créa la première manette conçue et dédiée aux Pro gamers. La qualité et les possibilités de personnalisation offertes lui valurent le titre de « meilleure manette PC au monde » par la presse spécialisée.

Gammes d'accessoires de jeux vidéo dédiées aux core gamers (marque Nacon®) :



Un partenariat prestigieux avec SONY

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*



Revolution Unlimited Pro controller, fleuron de la marque Nacon®

Sur le segment « entrée de gamme »

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

Depuis leurs lancements respectifs, les manettes « entrée de gamme » *Compact* et *Assymmetric Wireless* se sont vendues cumulativement à près de 1,5 million d'unités et continuent à être l'un des bestsellers du Groupe, d'autant plus que le parc de PS4® dépasse désormais les 108,9 millions d'unités dans le monde⁴.

NACON : une offre premium adaptée à chaque segment de manette

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



**Données non auditées*

⁴ Source – chiffres SONY au 31/12/2019 selon <http://www.jeuxvideo.com/news/1177505/sony-a-expedie-108-9-millions-de-ps4-dans-le-monde.htm>

Le fait qu'un des acteurs majeurs du jeu vidéo qu'est SONY s'engage aux côtés de NACON représente un gage de qualité.

Ce partenariat va d'ailleurs au-delà d'un partenariat classique : les équipes de NACON travaillent en effet directement avec les équipes techniques, design et marketing de SONY afin de respecter leur cahier des charges.

NACON est ainsi devenu l'un des principaux partenaires européens et mondiaux de SONY. Il ne s'agit pas de produits SONY distribués par NACON mais de produits développés par NACON bénéficiant d'une licence octroyée par les équipes de SONY.

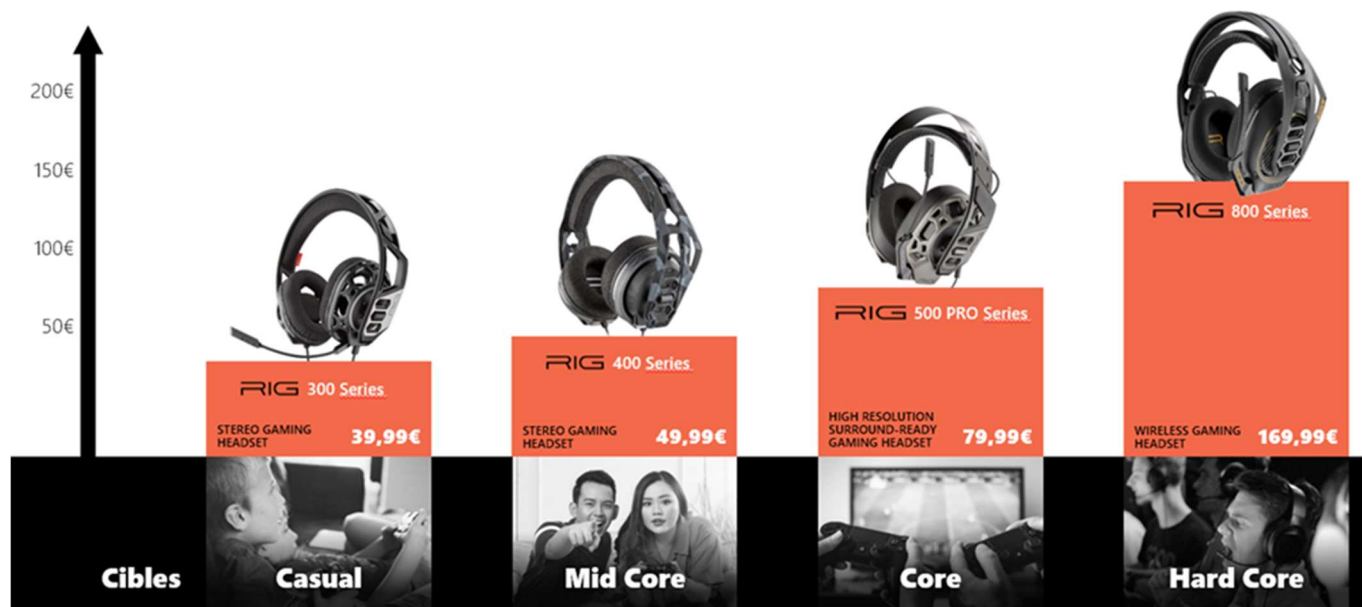
Un partenariat permettant de renforcer la notoriété de la marque Nacon®

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



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 :



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

Enfin, le Groupe avait développé également des produits à destination des set top box pour le compte d'opérateurs télécom tels qu'orange, SFR ou Bouygues.

L'eSport

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

Le phénomène eSport :



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 nos jeux 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 » de sa filiale NACON.

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

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
2ème 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

5.1.2.2 Offre produits « Mobile »

Début 2010, et avec l'acquisition de Modelabs Group en 2011, le Groupe s'est positionné sur le marché des produits accessoires pour la téléphonie mobile et les objets connectés. Ce marché est très actif et porté par les succès des produits Apple (*iPhone* et *iPad*) et plus largement par les smartphones (Samsung, Huawei, etc).

Le nombre de références d'accessoires liées à la mise sur le marché de téléphones mobiles n'a cessé de croître ces dernières années. La complexité de gestion des références ainsi que les volumes vendus d'accessoires ont rendu nécessaire l'industrialisation de la logistique. Dans ce contexte, le Groupe a su établir une expertise logistique qui accompagne son expansion dans ses autres lignes de produits. Les accessoires sont gérés comme des produits à très forte rotation et à durée de vie courte. Leurs ventes étant directement corrélées à la mise sur le marché de nouveaux mobiles, elles nécessitent une forte réactivité et flexibilité.

Grâce à la spécialisation historique de Modelabs Group dans l'industrie du téléphone mobile, BIGBEN INTERACTIVE a su adapter ses offres de produits aux différentes spécificités des canaux de ventes et de la demande des clients. Le Groupe se positionne aujourd'hui comme un acteur majeur du marché des accessoires de téléphonie mobile en France.

Au cours des derniers exercices, le marché de la téléphonie a poursuivi sa mutation, portée par le succès des smartphones qui entraînent une demande croissante d'accessoires notamment dans la protection et la convergence (son, données, jeux). Aujourd'hui, les activités mobile représentent près de 40 % de l'activité du Groupe dans son ensemble, atteignant ainsi un volume d'affaires de 104,8 m€ lors de l'exercice 2019/2020, en légère décroissance de -4,6 % par rapport à l'exercice précédent (et ce après une croissance ininterrompue de ces activités mobile pendant plusieurs années).

Le segment a été marqué depuis l'exercice 2018/2019 par un recul relatif des volumes de mobiles, en raison de la tendance des consommateurs à allonger la durée de conservation de leurs smartphones. En revanche, le succès des écrans de protection *Force Glass®*, la montée en puissance des coques de protection *Force Case®* et le lancement réussi de la gamme de chargeurs et de câbles haute performance *Force Power®* confirment la dynamique des ventes d'accessoires premium, les consommateurs souhaitant protéger des smartphones toujours plus onéreux. Par ailleurs, la fin d'exercice 2018/2019 avait été marquée par les premières retombées de l'accord de distribution conclu par BIGBEN INTERACTIVE avec Orange sur le marché espagnol

Gamme d'accessoires de téléphonie sous la marque *Force Case*® :



Gamme d'accessoires de téléphonie sous la marque *Force Power*® :



Plus récemment, au cours de son exercice 2019/2020, BIGBEN INTERACTIVE a continué d'innover et a lancé *Force Moov*®, première génération de trottinette électrique connectée et assurée. Ce produit nouvelle génération repense la micro mobilité urbaine dans sa globalité en incluant dans son utilisation le smartphone, support de navigation devenu essentiel à tous les modes de transport d'aujourd'hui. *Force Moov*® transforme ainsi le smartphone en tableau de bord de la trottinette pour visualiser les données de navigation, la vitesse, le kilométrage et les notifications provenant des applications embarquées. Première mondiale, *Force Moov*® inclue également un pack de services « tout compris » avec une assurance de la trottinette contre la casse et le vol, une assistance juridique, une protection des données personnelles, et la responsabilité civile vis-à-vis des dégâts causés aux tiers pour une période de deux ans, démontrant la qualité et les innovations marketing dont peuvent faire preuve les équipes dédiées du Groupe.

De la même manière, BIGBEN INTERACTIVE a également commercialisé au cours de l'exercice 2019/2020 une nouvelle gamme de produits de protection de smartphones *Justgreen*®, marque qui s'adresse à une population soucieuse de la responsabilité sociale et environnementale. Ces produits biodégradables et compostables ont également contribué à compenser la baisse d'activité du Groupe sur ce segment due à la tendance du marché.

Gamme d'accessoires de téléphonie sous la marque *Justgreen*® :



Dans le contexte de crise sanitaire lié au Covid-19, BIGBEN INTERACTIVE a su construire rapidement une offre de produits désinfectants pour répondre aux besoins impérieux d'éradication de plus de 99% des bactéries présentes sur les smartphones et autres objets du quotidien tel que clés, lunettes, etc... C'est une gamme ingénieuse à destination du grand public principalement qui innove notamment par son kit sanitaire qui regroupe un jeu de 10 masques et un spray désinfectant, et par son stérilisateur à UV encore plus efficace et économique que les lingettes nettoyantes.

KIT SANITAIRE
Kit tout-en-un dans un packaging en papier kraft certifié FSC

- 10 masques à usage unique
- 1 spray antibactérien
- 1 grande lingette en microfibre

MASQUE À USAGE UNIQUE
Triple épaisseur filtrant 90% des particules de 2.5 microns

STÉRILISATEUR À UV POUR SMARTPHONE
Les UV nettoient et stérilisent l'intégralité des appareils mobiles et petits objets du quotidien : stylos, cartes de crédit, pièces, etc..

GAMME DE SPRAYS DÉSINFECTANTS POUR SMARTPHONES, TABLETTES, LUNETTES ET MAINS
Formule brevetée Cclean® nettoyante, dégraissante, antimicrobienne, écologique et certifiée AFNOR

Cette gamme est aujourd'hui commercialisée dans les points de vente de la téléphonie mobile (boutiques opérateurs et magasins spécialisés) ainsi qu'auprès des enseignes de la grande distribution. Pour faire face à une demande potentiellement élevée, BIGBEN a sécurisé des volumes conséquents afin de les mettre rapidement à disposition de ses clients revendeurs.

Enfin, toujours au cours de l'exercice 2019/2020, BIGBEN INTERACTIVE avait complété son adressage du marché européen, avec le gain d'un appel d'offres lancé par Orange Pologne pour fournir accessoires mobiles et objets connectés proposés par l'ensemble des canaux de ventes Orange à destination du grand public et de l'entreprise dans ce pays. Cet accord correspond à la concrétisation de la qualité de la stratégie commerciale de BIGBEN INTERACTIVE sur son segment Mobile et démontre ainsi sa capacité à se positionner comme un partenaire stratégique auprès des plus grandes enseignes et opérateurs en France comme à l'international.

Le choix de BIGBEN INTERACTIVE par Orange Pologne s'explique à la fois par la richesse et la qualité de son catalogue produits mais aussi par l'excellence et l'innovation de son modèle d'approvisionnement. En effet, BIGBEN INTERACTIVE bénéficie d'un savoir-faire unique en la matière grâce aux nombreux investissements réalisés qui lui ont permis de concevoir sa solution VMI (*Vendor Management Inventory*) adaptée aux exigences techniques et commerciales de Orange Pologne.

Unique sur le marché, cette dernière permettra à chaque boutique Orange Pologne d'être réapprovisionnée automatiquement garantissant ainsi une disponibilité permanente des produits.

Lancée en 2010 à l'initiative de la filiale BIGBEN CONNECTED, la solution VMI est largement utilisée par les clients de BIGBEN INTERACTIVE en France. Actuellement, plus de 800 points de vente bénéficient de cette innovation clé du retail connecté.

Au-delà de ce dernier grand succès commercial pour le Groupe, l'arrivée prochaine et la généralisation à venir des technologies 5G devraient apporter un environnement de marché plus favorable aux activités Mobile.

5.1.2.3 Offre produits « Audio »

Segment historique du Groupe, l'Audio avait retrouvé il y a quelques exercices une nouvelle vigueur au sein du portefeuille des activités de BIGBEN INTERACTIVE. Avec un ciblage de produits grand public, l'accent a été mis sur le développement de modèles originaux alliant technologie et design, et répondant aux attentes des clients. Ainsi, c'est le Groupe BIGBEN INTERACTIVE qui a développé le concept de « Tours multimédia » à cette période.

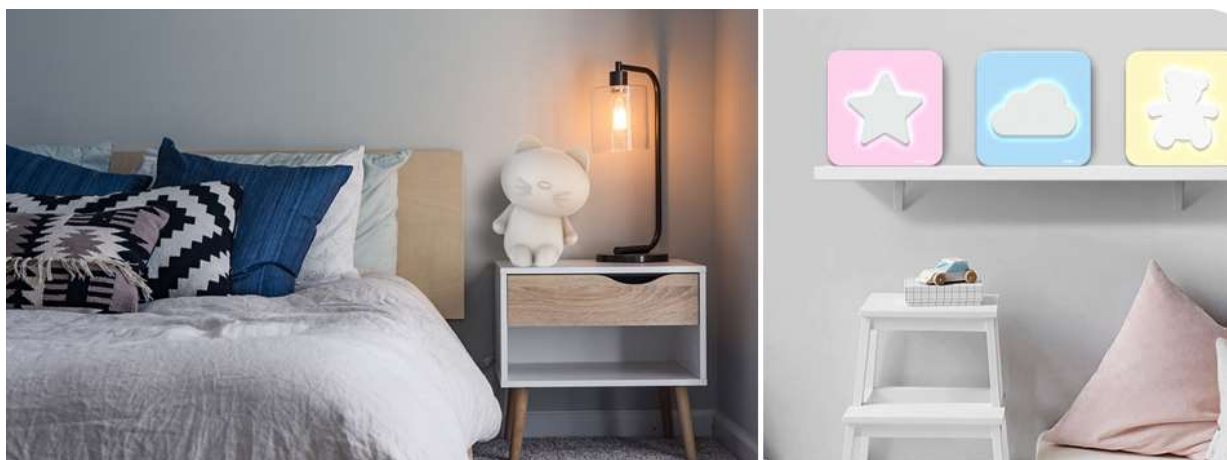
Au sein de ce pôle d'activités, BIGBEN INTERACTIVE développe et commercialise un large panel de produits : enceintes connectées, chaînes Hi-Fi, tours multimédia, barres de son, lecteurs mP3, micro chaînes, radios, radios CD, tourne-disques, etc. Au-delà de sa maîtrise pour le développement produits, le Groupe fait usage sur cette activité Audio de ses capacités en termes de marketing, en misant sur des fonctionnalités et des caractéristiques originales, afin de se démarquer de la concurrence.

Plus récemment, le Groupe a acquis la licence *Thomson*, marque de forte renommée auprès du grand public. Cet accord avait permis au secteur Audio de soutenir activement sa croissance et sa prise de parts de marché, avec ainsi une performance très soutenue au titre de l'exercice 2014/2015, (progression de près de 40 %, pour atteindre 31,5 m€), performance qui s'était poursuivie au titre de l'exercice 2015/2016, avec à nouveau des activités en croissance pour atteindre un chiffre d'affaires de 36,0 m€ (+ 14,2 %).

Au titre de l'exercice 2016/2017, confrontée à un marché des tours audio particulièrement concurrentiel, l'activité Audio avait enregistré un chiffre d'affaires en léger recul de 8,6 %, soit 32,9 m€, niveau d'activités qui masquait toutefois le succès croissant des produits sous licence Thomson (+ 40,4 %) dont le contrat de licence a été prorogé jusque fin 2030. Par la suite, lors de l'exercice 2017/2018, sur un marché pourtant légèrement baissier, l'activité Audio avait regagné des parts de marché avec une hausse de 13,0 % de son chiffre d'affaires à 37,1 m€. Cette progression était notamment portée par le succès des enceintes lumineuses de la nouvelle marque du Groupe

Lumin'Us et le renforcement du référencement de la gamme Thomson.

Plusieurs gammes de produits très ouvertes pour le Groupe, avec des marques telles que ColorLight, Lumin'Us :



Lors de l'exercice 2018/2019, l'activité Audio s'était inscrite en recul tangible de 18,7 % à 30,2 m€, principalement impactée par la mutation importante du marché vers les produits connectés notamment les produits à commandes vocales (de type Alexa d'Amazon) et par un fort effet de base lié au lancement l'an dernier de nouvelles gammes de produits. Le Groupe est parvenu à inverser la tendance au cours de son dernier exercice 2019/2020, l'Audio affichant une hausse de 15,2 % de son chiffre d'affaires à 34,8 m€. Cette progression a été portée par de nombreux lancements de nouveaux produits réalisés lors de l'exercice, en particulier avec la nouvelle gamme *AromaSound*® (dispositifs d'aromathérapie offrant des fonctionnalités audio), ainsi que par l'ouverture de nouveaux canaux de vente.

Plusieurs produits de la gamme *AromaSound*® lancés en 2020 :



Déploiement de la gamme

1^{ère} gamme complète de dispositifs d'aromathérapie offrant des fonctionnalités audio

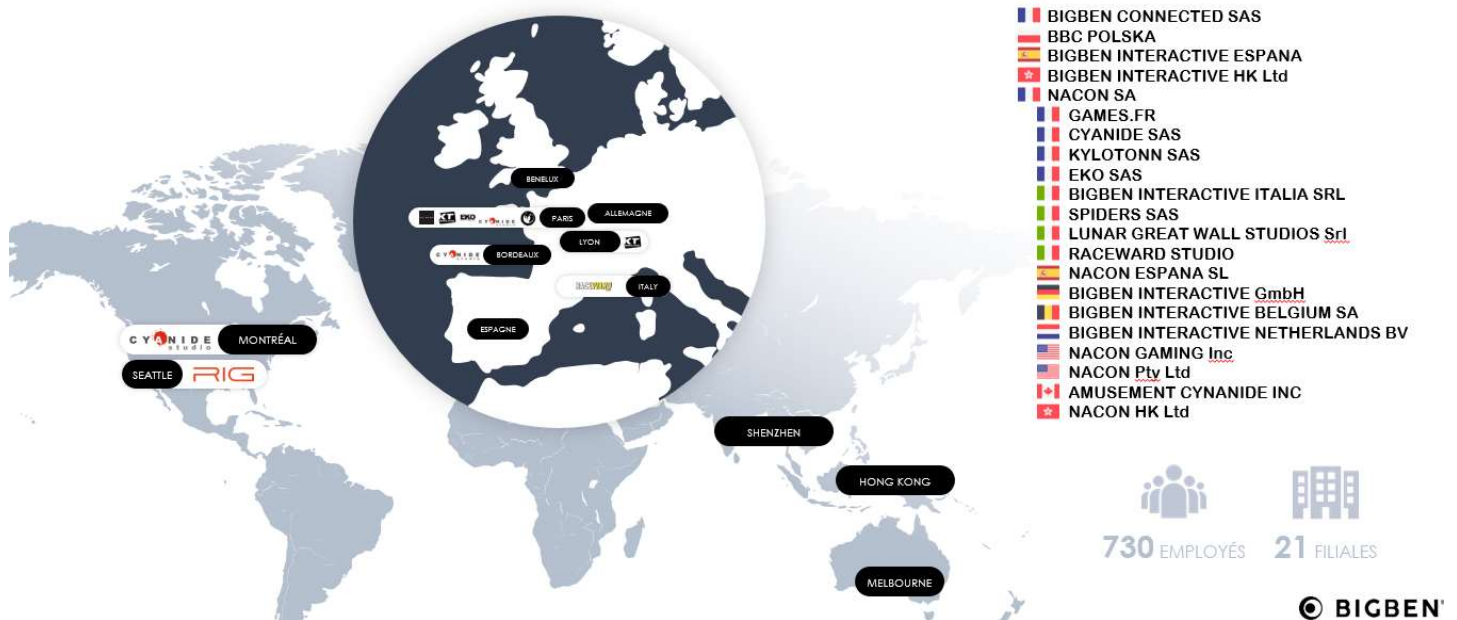


5.1.3 Une présence mondiale

5.1.3.1 Les entités du Groupe

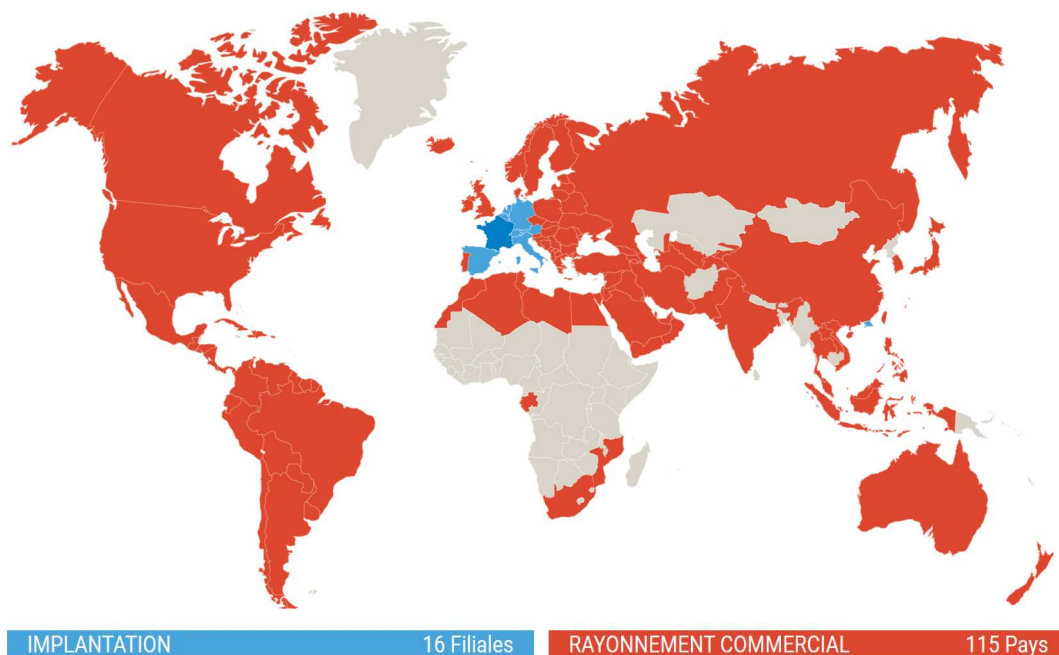
Le Groupe BIGBEN plusieurs filiales et entités réparties entre l'Europe, l'Asie et l'Amérique du Nord.

Une présence internationale



5.1.3.2 Une couverture commerciale étendue :

En s'associant à des partenaires commerciaux parfaitement implantés sur leur territoire, BIGBEN s'appuie également sur une véritable stratégie de coopération logistique et marketing dans le développement de son réseau de distribution. Chaque filiale et distributeur peut ainsi bénéficier d'une attention particulière quant à la localisation des produits et l'élaboration des outils d'aide à la vente en fonction de ses spécificités régionales.



5.2 PRINCIPAUX MARCHÉS

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

5.2.1 Le marché du Gaming

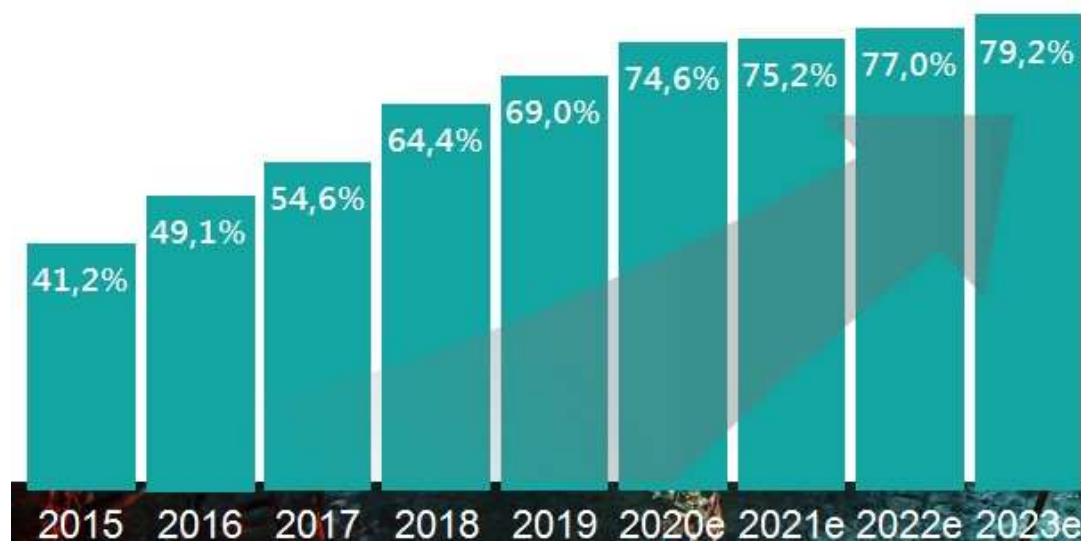
5.2.1.1 Le digital comme vecteur d'accélération

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. Cumulant plus de 164 milliards de dollars de revenus en 2018 et 177 milliards de dollars de revenus en 2019, le marché des jeux vidéo est ainsi devenu plus important que ceux du cinéma et de la musique réunis (source IDG).

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

Progression des ventes digitales dans les ventes totales de jeux vidéo



Source IDG – ventes monde

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



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

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

5.2.1.2 Un marché attendu en forte croissance dans les années à venir

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

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

Le schéma ci-dessous donne un aperçu de la répartition de ces revenus par segment et par zone géographique et de leur évolution attendue à l'horizon 2023.

Les différents marchés et environnements du jeu vidéo, et marchés adressés par NACON, sous-groupe de BIGBEN INTERACTIVE



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

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

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

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

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

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

5.2.2 Le marché du Mobile

5.2.2.1 Un marché de masse en phase de maturité, y compris pour les smartphones :

Au niveau français et européen, après plusieurs années d'hypercroissance, le marché de la téléphonie mobile, et en particulier celui des smartphones, connaît depuis plusieurs années une certaine stagnation, voire régression. Ainsi, l'année 2016 avait même marqué pour la première fois une baisse du marché, avec in fine des ventes totalisant 23,1 millions d'unités en France, en baisse tangible de 6 %, avec un total de ventes de smartphones dans l'hexagone de 20,2 millions d'unités, volume également en baisse par rapport à 2015 (effet concurrence de l'offre correspondant aux produits reconditionnés, dont le volume était de l'ordre de 1,9 millions d'unités en 2016).

Cette tendance s'est poursuivie au cours de l'année 2017, avec une nouvelle baisse du volume des ventes de smartphones, à 19,4 millions d'unités en France, soit une régression de 4 % (2,0 millions d'unités en produits reconditionnés), baisse qui s'est prolongée en 2018 et en 2019 avec des volumes de ventes de respectivement 18,2 millions (- 6 % vs 2017) et 17,3 millions (- 5 % vs 2018) d'unités. En valeur, le chiffre d'affaires généré sur les activités de téléphonie (hors subvention) reste significatif en France, bien qu'en baisse (7,3 md€ en 2019, contre un plus haut de 8,3 md€ en 2017), bénéficiant notamment des innovations portées par les derniers modèles commercialisés (*iPhone X*) et des accessoires dédiés (drones, batteries externes, écouteurs...).

Plus récemment, au niveau mondial, le marché des smartphones est resté sous pression en 2018 et en 2019, avec selon IDC des volumes de vente de l'ordre de 1,4 milliard d'unités, en baisse de - 4,1 % en 2018 et de - 1,4 %, en particulier en raison de la baisse encore plus prononcée (- 10 %) du marché chinois. En raison de l'effet Covid-19, la tendance à la baisse observée ces dernières années pourrait s'accroître en 2020.

Dans cet environnement de marché, au-delà de ses efforts pour accroître ses parts de marché en France, BIGBEN INTERACTIVE a choisi d'internationaliser ses activités d'accessoires pour Mobile, avec notamment des développements en Espagne et plus récemment en Pologne.

5.2.2.2 Les accessoires mobiles, un marché corrélé aux terminaux mobiles

Du fait de la combinaison mobile / accessoire, le marché des accessoires pour terminaux mobiles (téléphones ou tablettes) est corrélé au marché correspondant au parc installé de terminaux mais se caractérise par ailleurs par une forte rotation des produits : effets de mode, courte durée de vie, constante innovation, véritable valeur ajoutée apportée aux consommateurs, etc.

Le pic de vente d'accessoires se situe au moment de l'achat ou du renouvellement du téléphone mobile. Les clients finaux accessorisent leurs mobiles au moment de l'achat pour le protéger (housses, coques), le compléter (chargeurs, oreillettes), étendre son champ d'utilisation (kit mains libres de voiture), en explorer et utiliser toutes les fonctionnalités et possibilités (câble data, etc.).

Après quelques temps d'utilisation, les clients peuvent également souhaiter compléter leurs usages avec de nouveaux accessoires : oreillettes Bluetooth, câble ou dongle PC pour sauvegarder répertoires et photos vers un ordinateur, supports de voiture, etc.

A chaque mobile se manifeste un besoin de ses propres accessoires. En général, un mobile dispose d'une gamme d'accessoires comprise entre 3 et 12 accessoires dédiés, c'est-à-dire spécifiques à ce modèle de téléphone mobile. Il dispose aussi d'une gamme d'accessoires génériques compatibles.

Ainsi, alors que la croissance de l'activité de la téléphonie mobile n'est plus d'actualité depuis 2016, la tendance reste elle positive sur les accessoires dédiés (protections, chargeurs, etc) avec un niveau d'activité en hausse de 2 % pour atteindre 450 m€ en France en 2017 (contre 435 m€ en 2016 et 400 m€ en 2015), et plus encore en ce qui concerne les accessoires dits compagnons (casques, stations d'écoute, montres connectés) avec un chiffre d'affaires de 310 m€ en 2017 (en croissance de 15 % par rapport à 2016) (Données GfK – Février 2018). En 2018, le marché des accessoires dédiés connaît une décroissance de son chiffre d'affaires qui atteint 420 m€ puis descend à 407 m€ en 2019 alors que le marché des objets connectés dits « wearables » poursuit son essor en atteignant 350 m€

en 2018 puis 481 m€ en 2019 (Source GfK «Équipement de la maison 2018-2019 »).

Malgré ce contexte de décroissance des accessoires dépendant des ventes de smartphones en baisse, BIGBEN INTERACTIVE reste particulièrement confiant pour ses produits Accessoires pour Mobile, au regard en particulier de la poursuite de la "premiumisation" du marché des équipements télécoms (évolution à la hausse tangible du prix moyen des smartphones, 358 € en 2016, 374 € en 2017, 419 € en 2018 et stabilisation à 420 € en 2019). Ce contexte pousse immanquablement les propriétaires de smartphones à s'équiper en termes d'accessoires dédiés.

5.2.3 Le marché de l'Audio

Au-delà des positionnements de BIGBEN INTERACTIVE sur les univers Gaming et mobile, il convient de remettre en avant le poids des activités Audio au sein du mix d'activités du Groupe (activité de 34,8 m€ au titre du dernier exercice, soit 13,2 % du chiffre d'affaires total).

Ce segment de marché avait été ces dernières années en phase de renouveau, en particulier sur les produits couverts par le Groupe : Audio-Vidéo, Casques et Hi-Fi de salon, alors que le marché de l'électronique grand public était lui en baisse régulière, baisse qui s'est même accélérée au cours de l'année 2017 (- 18 % en ce qui concerne l'ensemble des biens techniques selon GfK).

Le marché des produits Audio ciblés par le Groupe reste en effet soutenu par le succès des produits liés au nomadisme (accessoires de type casques et écouteurs, mini-enceintes sans fil), mais également par les ventes des produits hi-fi de salon (barres de son, systèmes audio dont la qualité sonore s'est appréciée), conduisant les ventes à un niveau de 630 m€ en 2017 dans l'hexagone (en baisse d'environ 9 %, soit un déclin plus limité que le marché pris dans son ensemble).

Plus récemment, l'année 2019 a été immanquablement l'année des casques audio, avec des volumes de vente en France de 11,2 millions de pièces, soit 539 m€ en France selon GfK (croissance en valeur supérieure à 30 %).

BIGBEN INTERACTIVE ne dispose pas de données détaillées pour les années 2018 et 2019, années de mutation importante du marché, mais considère le marché comme porteur, devant bénéficier à l'avenir en particulier de l'essor des technologies connectées.

Grâce à l'avènement des plateformes de distribution de la musique en streaming (Deezer, Spotify....) offrant un accès illimité à un vaste catalogue de titres, les usages liés à l'écoute de la musique ont été massivement démocratisés à l'échelle mondiale stimulant la demande en objets audio connectés dont le smartphone en est la télécommande via sa mutli-connectivité 5G, Wifi et bluetooth. Ainsi, on peut désormais parler d'un véritable marché 'Audio/Telco' dont les frontières dépassent largement le smartphone et l'enceinte puisque la fonction Audio tend à se développer à travers de nouvelles catégories de produits telles que les assistants vocaux au fur et à mesure que l'interface vocale complète celle de l'écrit.

Plus qu'une synergie entre usages, BIGBEN entrevoit l'émergence d'objets connectés hybrides liés à leur contexte de lieu et d'usage pour en améliorer l'expérience utilisateur. La maison et le bien-être sont notamment les nouveaux territoires d'expression de cette tendance de fond.

5.3 EVENEMENTS IMPORTANTS DANS LE DEVELOPPEMENT DES ACTIVITES

5.3.1 Historique

BIGBEN INTERACTIVE est un groupe de près de 650 salariés, créé il y a 38 ans et dont le siège social est également situé à Fretin-Lesquin, dans le Nord. Initialement tourné vers la distribution d'articles électroniques et de produits Audio, il s'est ensuite diversifié dans le multimédia et les jeux vidéo avec succès puisque sa notoriété dépasse les frontières françaises.

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 marché⁵.

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...). Une stratégie fructueuse puisque les accessoires pour smartphones, estampillés maintenant Bigben Connected, représentent aujourd'hui un secteur dynamique du Groupe et sont une vitrine de choix pour ses partenariats avec les plus grandes marques.

Dès 2016, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE établit un partenariat prestigieux avec Sony Interactive Entertainment pour la commercialisation de ses accessoires sous marque *Nacon*[®] dont ses manettes *Revolution Pro Controller* sous licence *PlayStation*[®] 4. En 2018/2019, le Groupe rachète 4 studios de développement majeurs – Cyanide, Kylotonn, Eko Software, Spiders – et prend une participation dans un cinquième studio italien Lunar Great Wall studios (*RaceWard*).

Au 31 octobre 2019, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE finalise l'apport partiel d'actifs de sa branche Gaming (regroupant les Jeux vidéo et les Accessoires Gaming) dans une filiale nommée NACON dont l'entrée en bourse s'est effectuée le 4 mars 2020, permettant à cette filiale de collecter 109 m€ lors de l'opération.

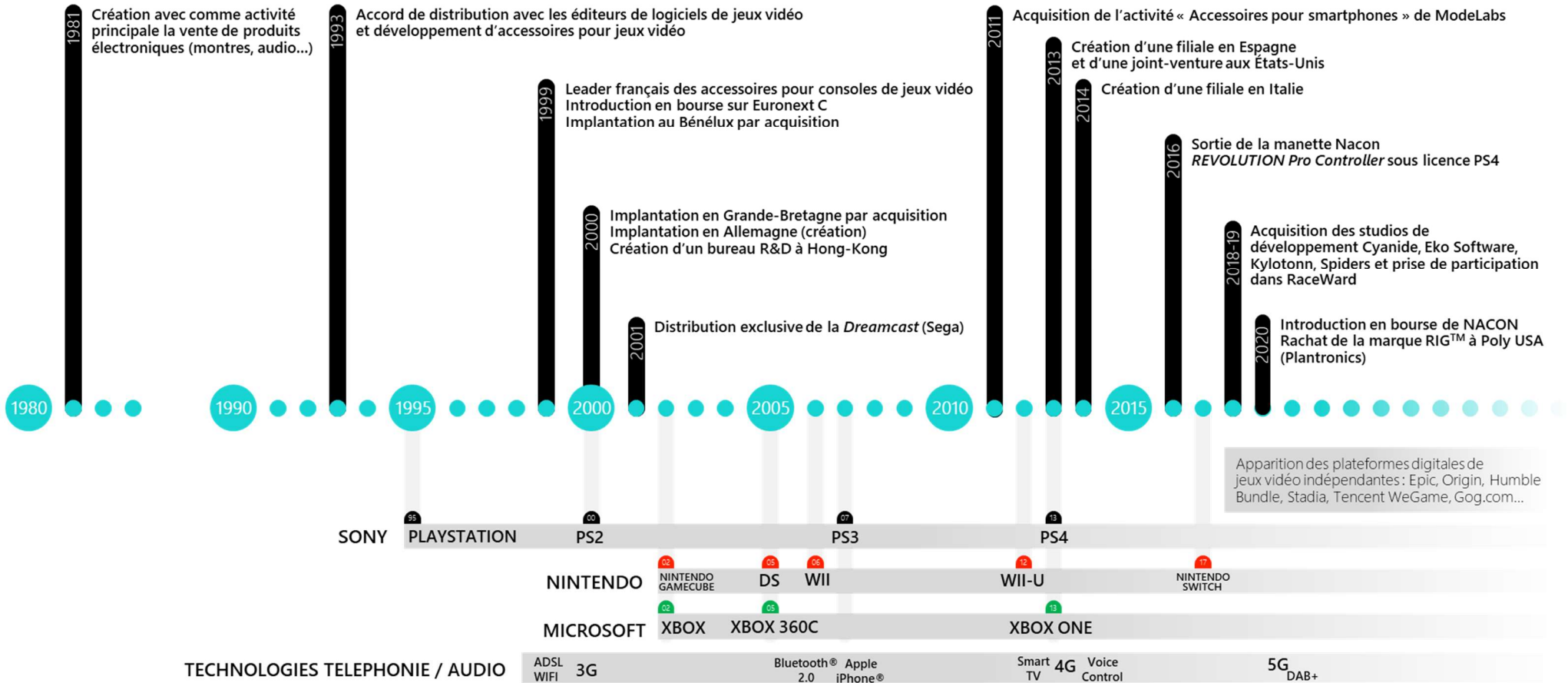
Début 2020, NACON acquiert la marque RIG[™] à Plantronics Inc. (« Poly »), marque emblématique de casque gaming reconnue mondialement.

5.3.2 Evénements marquants dans le développement du Groupe Bigben

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

⁵ Source : Société.

Événements marquants dans le développement du Groupe Bigben



5.4 STRATÉGIE ET OBJECTIFS

Les deux industries historiquement servies par BIGBEN INTERACTIVE (jeux vidéo et produits audio) ont été une source récurrente d'apports réciproques (cross fertilisation) en termes de marketing et de promotion. Lors de sa diversification vers le jeu vidéo au cours des années 90, BIGBEN INTERACTIVE a pu utiliser son savoir-faire en matière de conception technique, de design et de sourcing acquis précédemment dans l'activité « montres et cadeaux », afin de progressivement développer des relations solides avec les grands distributeurs.

Vingt ans plus tard, BIGBEN INTERACTIVE a su tirer profit du leadership obtenu dans le secteur des accessoires pour le jeu vidéo et diversifier son offre auprès de la grande distribution en trouvant à ses produits audio un nouveau canal de distribution.

Avec le rachat de Modelabs Group en 2011 et en 2018 le rachat des 4 studios de développement de jeux vidéo (Kylotonn, Cyanide, Eko Software et Spiders), le Groupe est désormais solidement ancré sur 3 segments de marché au travers de ses positions significatives sur les produits de Gaming, de mobilité et les produits Audio.

Aujourd'hui, le Groupe met en avant :

- des Actifs métiers (Développement, Edition et Distribution) au service de 3 marchés distincts (Gaming, mobile et Audio),

- des Actifs de Propriété Intellectuelle, avec des marques propres fortes (*Nacon*®, *Force Glass*®, *Force Case*®, *Force Power*®, *Force Moov*® ou encore *AromaSound*®), des accords de licences importants (*Thomson* , ou pour le compte de PlayStation® 4 de Sony), et plus récemment des titres propriétaires de jeux vidéo avec le rachat de Cyanide, d'Eko Software et de Spiders, notamment (*Pro Cycling manager*, *Styx* , *The Council* , *How to Survive 1 & 2*, etc), avec une culture renforcée en matière de dépôt de brevets notamment,

- des Actifs d'organisation Interne, avec en particulier des circuits courts de décision et une forte agilité face aux évolutions du marché. Par ailleurs, BIGBEN INTERACTIVE a largement développé ses capacités à l'international au cours de ces derniers exercices.

Sur ces bases, BIGBEN INTERACTIVE compte poursuivre sa stratégie d'innovation produits et appliquer un programme d'investissements riche au cours des prochaines années, avec en particulier :

- sur le segment Gaming, la mise en avant d'un catalogue de jeux « AA » comptant une centaine de titres, bénéficiant d'une intégration verticale de la chaîne de valeur (création, développement et distribution), avec dans le même temps de nouvelles innovations sur l'univers des accessoires sous la marque *Nacon*® et *RIG*™,

- sur le segment mobile, l'essor des produits de protection sous les marques *Force Glass*®, *Force Case*®, *Force Power*®, *Force Moov*® ou encore *Justgreen*®,

- sur le segment Audio, le renouvellement des gammes de produits BIGBEN INTERACTIVE et la poursuite des ventes de produits sous marque *Thomson* et le développement de nouveaux segments produits, à l'image du lancement fin 2019 de la gamme *AromaSound*®.

Pour rappel, alors que les segments Gaming, Mobile et Audio, 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, celui-ci 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. Cet apport partiel d'actifs a été finalisé le 31 octobre 2019, avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019, après approbation des actionnaires de la société BIGBEN INTERACTIVE, et une introduction en bourse de NACON a été réalisée au cours du 1^{er} trimestre 2020, permettant à NACON de lever 109 m€. BIGBEN INTERACTIVE demeurant l'actionnaire de référence de NACON en conservant près de 76,67 % du capital de sa filiale.

5.4.1 Plan stratégique à horizon 2023

Lors de l'annonce de ses résultats annuels 2019/2020 en mai 2020, BIGBEN INTERACTIVE a dévoilé son plan stratégique à moyen terme, « BIGBEN 2023 », qui met en avant les objectifs suivants, métier par métier :

- GAMING :

Intégration verticale pour maîtriser la création du « contenu » de ses jeux

BIGBEN INTERACTIVE, après avoir intégré durant ses deux derniers exercices 2018/2019 et 2019/2020 plus de 350 développeurs (équipes de Kylotonn, de Cyanide, d'Eko Software et de Spiders), présente de larges ambitions et souhaite devenir, par le biais de sa filiale NACON en charge du Gaming l'un des leaders mondiaux du segment "AA", sur la base d'un positionnement intégré (Développeur Editeur). En couvrant toute la chaîne de valeur de la création d'un jeu à sa commercialisation, NACON, s'inscrit en effet dans la mouvance du marché et conserve d'un point de vue financier toute la valeur des jeux. L'acquisition de studios indépendants renommés lui permet également d'intégrer des compétences clés détenues par des développeurs talentueux et des actifs stratégiques.

Le plan d'actions de NACON pour atteindre son objectif de « devenir un des leaders mondiaux du jeu AA » est le suivant :

- atteindre une taille critique :
 - o par poursuite de la stratégie d'acquisitions de studios,
 - o ou par croissance interne des studios existants,
- poursuivre sa stratégie de création de contenu avec un plan d'investissement massif dans la création de contenu propriétaire (plus de 120 M€ sur les 3 prochaines années qui mèneront à l'évolution du budget moyen par jeu). Ce contenu permettra :
 - o d'enrichir son back catalogue,
 - o donc de générer des ventes digitales, revenus récurrents supplémentaires
 - o qui permettront potentiellement une forte hausse de sa rentabilité
- diversification éditoriale : nouveaux genres / nouvelles niches
- 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...
 - o s'orienter vers le cloud gaming

Accroissement de la rentabilité

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

Capitalisation sur la marque nacon

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



Accélération des investissements sur l'IP

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

Spécialisation & diversification éditoriale

Recherche de nouveaux genres porteurs
Développement de nouvelles niches

Poursuite de la stratégie de Product Leadership dans les accessoires Gaming Expansion internationale

Dans le même temps, le Groupe capitalisera sur l'importance de ses partenariats stratégiques avec SONY pour gagner des parts de marché sur les accessoires de jeux. Enfin, l'acquisition des actifs correspondant à la marque RIG™ auprès de Plantronics Inc. (« Poly ») début 2020 (produits casques Gaming) devrait permettre au Groupe d'accroître son adressage des marchés nord américains au niveau des accessoires de jeu. NACON ambitionne également d'accroître ses ventes de produits physiques dans ses canaux traditionnels Retail, canaux qui pourraient souffrir bientôt d'une baisse des ventes de jeux physiques dans leurs rayons et donc s'ouvrir plus largement aux produits Accessoires du Groupe.

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



- MOBILE :

Dans la lignée de son plan « BIGBEN 2022 », puis « BIGBEN 2023 », BIGBEN INTERACTIVE s'est démarquée de ses concurrents pour proposer à ses clients une offre clé en main de produits et de services plutôt que la fourniture d'un simple accessoire. C'est l'approche du « retail connecté » qui consiste à optimiser la rentabilité du linéaire accessoires des acteurs de la grande distribution, des opérateurs et des spécialistes de la téléphonie mobile en combinant un portefeuille inégalé de plus de 3.000 références actives, une gestion prédictive du réassort en magasin et une animation commerciale au plus proche des vendeurs.

Cette approche basée sur le service repose sur quatre piliers stratégiques qui contribuent aujourd'hui et demain au développement de l'activité Mobile du groupe.

MONTÉE EN GAMME

avec la création de marques premium en propre pour tirer avantage de l'accroissement du marché en valeur

DÉVELOPPEMENT DURABLE

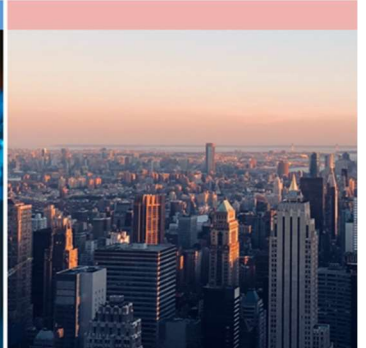
grâce à un plan RSE transverse à toutes les gammes de produits pour répondre à la demande croissante des consommateurs

NOUVELLES TECHNOLOGIES 5G

et renouvellement des parcs mobiles chez les opérateurs qui redynamisera le marché des smartphones & des objets connectés

INTERNATIONALISATION

grâce à l'approche clé en main de l'offre produits et services pour gérer le linéaire accessoires des magasins



L'objectif de BIGBEN INTERACTIVE, avec son nouveau plan « BIGBEN 2023 », reste de confirmer l'internationalisation de ses activités mobile, à l'image du développement des activités en Espagne et en Pologne sur la base du partenariat avec Orange. Alors que les marques *Force Glass*®, *Force Case*® et *Force Power*® sont solidement installées dans l'hexagone, le succès vient désormais du déploiement de nouvelles marques telles *Justgreen*®, de l'international, avec le renforcement des partenariats avec les constructeurs leaders mondiaux de la téléphonie mobile et du canal web avec le développement de boutiques en ligne proposant tous les produits du groupe en B2C.

- AUDIO :

L'approche sur le marché Audio implique une forte segmentation et une différenciation par l'usage et le style qui accompagne les nouveaux modes d'écoute de la musique et la montée en puissance de l'interface vocale pour commander son smartphone, les objets connectés et effectuer des recherches sur le web. BIGBEN INTERACTIVE entend dans ce contexte cultiver un portefeuille de marques diversifié, que cela soit en marques propres ou au travers de licences.

Une stratégie Audio tournée vers les nouveaux réseaux

Accélération sur le smart audio

Commande vocale	
Recharge sans fil	
Fonctions « party » (sons et lumières)	
Technologie DAB	
Expérience « néon »	
Vinyle	



Segmentation produit par style de vie

Premium	THOMSON
Friends & Family	COLORLIGHT
Vintage Design Addicts	E P O K.
Pré-ados	lumin'US
Enfants	KIDS BIGBEN
Ados et <u>adultescents</u>	BIGBEN PARTY
Jeunes adultes & adultes	aromasound



Stratégie marché par univers



L'appétence des consommateurs pour la musique en toutes circonstances et l'adoption croissante des assistants vocaux notamment par les jeunes générations démocratisent la fonction audio à travers de nouvelles catégories de produits hybrides entre produits de l'audio traditionnel et objets de la maison (décoration, bien-être, etc....). La place du smartphone au centre de cette galaxie

d'objets pour les commander au doigt ou à la voix pour diffuser un contenu musical ou lancer une action, tend à fusionner les marchés Audio et Telco, une évolution que BIGBEN INTERACTIVE a su anticiper en réorganisant dorénavant ses activités éponymes au sein d'une seule entité.

Les synergies du groupe vont notamment s'illustrer dans la conquête de nouveaux canaux de distribution :

- autour de la maison (décoration, bricolage, jardins...), avec notamment la marque *ColorLight*,
- du bien-être (médecine douce, développement personnel...), avec la marque *Aromasound*,
- des loisirs (multimédia, sport, outdoor...) avec la marque *Thomson* (licence de marque renouvelée jusqu'en 2030) et les déclinaisons des marques *Bigben Audio*.

Au delà des réseaux de vente physiques, BIGBEN INTERACTIVE met particulièrement l'accent sur le développement de la vente en ligne avec la création de boutiques en B2C pour les marques du groupe.

Déjà, les marques *Luminus* et *Aromasound* bénéficient de site de vente en ligne dédié à leur univers.

5.4.2 Objectifs

Sur la base de ces grandes lignes stratégiques, BIGBEN INTERACTIVE entend réaliser au titre de son exercice clos au 31 mars 2023 un niveau de chiffre d'affaires de l'ordre de 350 m€ pour un résultat opérationnel courant de 13 %, tendances que le Groupe a confirmé lors de ses dernières communications aux marchés.

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

5.5.1 Capacités et expertises en matière de R&D

La recherche et développement au sein du Groupe BIGBEN INTERACTIVE 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 et produits Audio : à développer des accessoires innovants permettant un réalisme accru du jeu tout en offrant une prise en mains accessible à tous les joueurs, ces savoir-faire techniques du Groupe s'appliquant également au niveau des gammes de produits Audio, ainsi qu'aux Accessoires pour mobiles.

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 du Groupe 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 : BIGBEN INTERACTIVE n'a ainsi que peu de dépendance vis-à-vis de brevets ou de licences. La perte d'une de ces licences, y compris la perte du contrat SONY (se référer au risque 3.5.2), ne donnerait lieu qu'à un changement de licencié que la Société estime pouvoir obtenir dans un délai raisonnable alors que la tombée dans le domaine public de vieux brevets ne concernerait que d'anciennes technologies depuis longtemps révolues.

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

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

5.5.2 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 des entités françaises BIGBEN INTERACTIVE et NACON et au sein des entités hongkongaises du Groupe.

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.

Les équipes hongkongaises sont 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 BIGBEN INTERACTIVE 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.

5.5.3 Savoir-faire et technologies maîtrisés par BIGBEN INTERACTIVE

5.5.3.1 Des expertises techniques éprouvées

Pour le développement de ses produits physiques et pour saisir l'ensemble des opportunités de marché que recèle l'univers des accessoires de jeux vidéo, des accessoires pour téléphones mobiles, ou encore des produits Audio, BIGBEN INTERACTIVE dispose de nombreux atouts et savoir-faire technologiques. Les paragraphes ci-après visent à mettre en avant un certain nombre de ces atouts, mais n'ont pas vocation à être exhaustifs.

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

BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE 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.

Avec le développement de sa gamme de produits adaptés aux iPhone et iPad d'Apple, et ce avant même le rachat des activités de ModeLabs Group, BIGBEN INTERACTIVE capitalisait sur ses savoir-faire techniques pour s'ouvrir de nouveaux marchés, dans de larges volumes de vente. C'est ainsi que des systèmes de protection innovants ont été mis sur le marché par BIGBEN INTERACTIVE avec succès au cours de ces dernières années, avec la gamme de produits Force (marques *Force Glass*®, *Force Case*®, *Force Power*® et *Force Moov*®).

Enfin, BIGBEN INTERACTIVE 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, BIGBEN INTERACTIVE 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, BIGBEN INTERACTIVE 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. BIGBEN INTERACTIVE 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.

Par la suite, toujours sur ces enjeux de connectique, le Groupe avait développé ses savoir-faire portant sur la norme USB (3.1) servant principalement à la charge et au transfert haute vitesse (utilisés principalement pour les smartphones et les tablettes) ou encore sur les technologies sous licence Apple pour la charge et le transfert de données sur *iPad*, *iPhone* et *iPod* de dernières générations.

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.

5.5.3.2 Jeux vidéo - Intégration d'équipes de développement en propre

Pour rappel, l'approche du Groupe au niveau de ses activités de développement de jeux vidéo a évolué au cours de l'exercice 2018/2019, avec notamment l'acquisition de 100 % du capital de Kylotonn Games, la prise de participation dans RaceWard et les rachats des studios Cyanide, Eko Software et Spiders. Aussi, au-delà de l'expertise hardware décrite précédemment, BIGBEN INTERACTIVE s'impose aujourd'hui de fait comme l'un des acteurs les plus importants en termes de capacités de développement de jeux dits « AA ».

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

Les studios du Groupe BIGBEN INTERACTIVE, via le Groupe NACON comptent environ 350 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 du Groupe 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 middleware⁶ ou de suite d'outils permettant le développement complet de jeux sur les segments où elle a une expertise forte (jeux de racing chez Kylotonn, jeux de rôles chez Spiders, hack n'slash⁷ 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 développeurs du Groupe 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...).

5.5.3.3 La R&D comme élément clef de différenciation

BIGBEN INTERACTIVE dispose de fait aujourd'hui de vrais éléments différenciateurs par rapport à d'autres acteurs du marché, au carrefour des mondes Hardware Software, du développement technique, du marketing produits et de la veille de marché.

Tout d'abord, il faut souligner la grande réactivité que peut avoir une société comme BIGBEN INTERACTIVE, société de taille moyenne, aux équipes de développement restreintes, mais parfaitement focalisées sur les trois univers Gaming, Mobile et Audio qu'elle cible, marchés sur lesquels elle est présente depuis de nombreuses années. Sur de tels marchés riches et complexes, il convient d'identifier parmi les premiers les tendances et de les intégrer le plus rapidement possible à ses produits.

Ensuite, BIGBEN INTERACTIVE se positionne dans la logique même de l'éditeur, avec des développements de produits parfois en marge des jeux traditionnels à destination des gamers. Ces développements s'inscrivent toujours dans une recherche de qualité des produits.

Enfin, compte tenu de ces éléments, BIGBEN INTERACTIVE est aujourd'hui un acteur largement reconnu de la profession, et les plus importants acteurs du jeu vidéo souhaitent travailler avec la Société, en particulier pour bénéficier de son savoir-faire et de son expertise pour le développement des accessoires de jeux vidéo (SONY,...), d'accessoires Mobile (Orange, Huawei, ...) ou de produits Audio (Thomson,..).

⁶ Logiciel permettant la création d'autres logiciels

⁷ Jeu de rôle focalisé sur le combat contre des hordes de monstres.

Ainsi, dans l'Accessoire Gaming, BIGBEN INTERACTIVE 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, BIGBEN INTERACTIVE par le biais de sa filiale 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 d'ailleurs tous plébiscités par les gamers.

Son savoir-faire acquis sur de multiples années ainsi que ses innovations que la Société estime comme dûment brevetées représentent une forte barrière à l'entrée. Bénéficiant de sa position de précurseur, BIGBEN INTERACTIVE 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 produits.

5.5.4 Brevets, modèles, licences et marques

5.5.4.1 Brevets et Modèles

BIGBEN INTERACTIVE 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.

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

Au global, le Groupe dispose au 31 mars 2020 de 140 brevets distincts dont 35 couvrant la manette Revolution.

Au-delà des brevets et des dépôts de brevets, le Groupe protège également le design de ses créations en déposant de nombreux modèles des produits mis à disposition du marché. Ainsi, BIGBEN INTERACTIVE affiche aujourd'hui plus de 250 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, chaînes hi-fi, récepteurs de radio, enceintes pour haut-parleurs, lecteurs de disques audio numériques, réveil matins,... Les tout derniers modèles déposés concernent les gammes à fort succès : pour son activité mobile, la gamme de protection pour smartphone construite autour de l'idée de « Force® » qu'il s'agisse du protège écran en verre trempé *Force Glass®*, des coques de protection *Force Case®* ou encore de chargeurs et de câbles haute performance *Force Power®*) mais également la gamme *Lumin'Us* composée d'enceintes lumineuses Bluetooth en Audio.

5.5.4.2 Licences

Accessoires gaming

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

- SONY ; afin de développer une gamme de manettes de jeux à destination des consoles PlayStation® 3 et PlayStation® 4,
- Microsoft Corporation ; afin de développer une gamme complète d'accessoires destinés aux consoles de jeu Xbox 360 et Xbox One,
- Nintendo ; afin de développer une gamme complète d'accessoires destinés à la console de

jeu Wii, licence couvrant également le développement d'accessoires adaptés aux consoles Nintendo DS et Nintendo Switch™.

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

Jeux vidéo

La Société exploite, ou a exploité, un certain nombre de licences pour son univers d'édition. Les studios de sa filiale 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.

Enfin, il est précisé que BIGBEN INTERACTIVE, toujours via le Groupe NACON, peut conclure d'autres contrats de licences de manière ponctuelle pour l'acquisition des droits d'exploitation de matrices de jeux vidéo dans le cadre de l'Édition (par exemple avec Square Enix). A ce titre, des royautés sont payées aux éditeurs et/ou aux développeurs dont BIGBEN INTERACTIVE, via le Groupe 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.

De manière générale, les licences dont dispose aujourd'hui BIGBEN INTERACTIVE, toujours via le Groupe 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).

Audio Telco

A noter pour l'Audio la signature de la licence phare *Thomson*, renouvelée jusque fin 2030.

Quant aux activités d'Accessoires de téléphonie, qui par le passé, développaient une partie de leurs revenus au travers de licences de marques (*Kenzo, Paul Smith, Jeanne Lanvin, Lancel...*), celles-ci se sont plutôt détourné du modèle de « licencing » en déclin sur le marché telco pour désormais adopter un "modèle fabricant " qui consiste à valoriser le savoir-faire acquis dans la conception et la fabrication de produits aux marques et de livrer leurs réseaux de distribution sélective.

5.5.4.3 Marques

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

Le positionnement stratégique de chacun de ses métiers s'inscrit désormais dans une dynamique premium, tout en conservant la signature grand public qui garantit la stabilité de ses activités. 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 stratégiques en créant des marques propres ou en exploitant des marques sous licence exclusive.

Au global, le Groupe a déposé au 31 mars 2020 plus de 180 marques d'accessoires gaming ou de marques connues dans l'univers des jeux vidéo, ainsi que plus de 20 marques d'accessoires Mobile et plus de 20 marques de produits Audio, couvrant différents pays.

Jeux vidéo

Plus spécifiquement, pour ce qui concerne ses activités Gaming via le Groupe NACON, BIGBEN INTERACTIVE dispose de nombreuses marques propres ou licenciées qui avaient bénéficié d'un fort engouement des gamers comme vecteurs de vente et qu'elle compte utiliser dans différents futurs opus de jeux vidéo.

Marques propres :

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

- *The Council*

Marques licenciées :

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

La réputation des noms commerciaux de ses studios :

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

La réputation des studios est également telle que leurs noms peuvent être assimilés à une « marque », les studios pouvant être assimilés à des auteurs. En effet, un fan du type de jeu développé par un studio et qui possède son univers propres (personnages, environnement, effets spéciaux...) connaît le nom des studios et sera enclin à acheter un autre jeu développé par ce même studio.

Accessoires gaming

Depuis 2014, le Groupe a entrepris une restructuration de son offre en accélérant la montée en gamme de ses produits qui a conduit à la création de la marque Nacon®. Plus largement, le positionnement stratégique de la marque Nacon® s'inscrit désormais dans une dynamique premium, tout en conservant la signature grand public qui garantit la stabilité de son activité.

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

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

Mobile / Audio :

La nouvelle plateforme de marques du Groupe s'articule dorénavant autour de Bigben pour le segment volumique de chacun de ses marchés, de *Nacon®* pour les accessoires Gaming, de *Force Glass®*, *Force Case®*, *Force Power®*, *Force Moov®* ou encore plus récemment *Justgreen®* et *Artefakt®* pour les accessoires de mobilité à destination des smartphones haut de gamme et de *Thomson*, *Lumin'Us*, *Colorlight®* ou *Aromasound®* pour les produits Audio techniques et design.

L'environnement de marques / partenaires sur les segments Mobile / Audio :



5.6 ÉLÉMENTS SUR LA POSITION CONCURRENTIELLE

5.6.1 Univers du Gaming :

Comme déjà indiqué, BIGBEN INTERACTIVE, au travers de sa filiale NACON occupe un positionnement :

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

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

5.6.1.1 Place de l'éditeur NACON sur le segment de jeux vidéo AA

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

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

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

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

5.6.1.2 Place de l'accessoiriste de jeux vidéo BIGBEN INTERACTIVE, via NACON

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

NACON estime que ses principaux concurrents sont :

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

5.6.2 Univers du Mobile :

BIGBEN INTERACTIVE ne dispose pas d'étude significative correspondant à l'analyse de la concurrence sur le marché de la distribution de produits accessoires de téléphonie. Toutefois, historiquement, le Groupe est le leader en France de ces activités, avec une part de marché estimée aujourd'hui par le management comme étant supérieure à 40 % du marché français de la distribution.

En effet, au cours de ces dernières années, BIGBEN INTERACTIVE considère avoir gagné des parts de marché importantes, avec les succès rencontrés par ses gammes de produits de protection *Force Case*® et d'énergie *Force Power*®, du succès durable des écrans de protection *Force Glass*® et de la dynamique des ventes d'accessoires premium pour les dernières générations de smartphone.

Parmi les concurrents du Groupe sur le marché des protections et accessoires pour l'univers Mobile peuvent être cités des acteurs tels qu'Ascendeo ou Straxx.

5.6.3 Univers Audio :

Sur le marché de la distribution de produits correspondant à sa gamme Audio, le Groupe figure en bonne place sur des produits comme les radios réveils, les tourne-disques, les tours audio ou enceintes, produits pour lesquels BIGBEN INTERACTIVE se situe dans les toutes premières marques en France, aux côtés d'acteurs tels que Sonos, Philips, Sony ou Samsung... A noter toutefois depuis 2015 le renforcement important des parts de marché de l'acteur haut de gamme Bose, diluant par effet ricochet les autres acteurs.

Ne disposant pas de données de marché pour la France, BIGBEN INTERACTIVE considère toutefois bénéficier de parts de marché tangibles, d'environ 5 % à 6 % en volume du marché national français.

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, BIGBEN INTERACTIVE, via le Groupe NACON a focalisé tous ses investissements sur l'accroissement de sa capacité de production de développement de jeux vidéo.

Les principaux investissements de NACON ont ainsi consisté majoritairement en :

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

5.7.1.1 Acquisitions de studios de développement

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

Se reporter aux annexes des comptes consolidés 2019/20 « Evolution de périmètre ».

5.7.1.2 Efforts en matière de R&D

Au cours des dernières années, les budgets d'investissement ont progressé, accompagnant la stratégie de développement de jeux vidéo de la Société. Ces budgets ont connu une forte accélération lors de l'exercice 2015/2016, tendance qui s'est poursuivie au titre des trois derniers exercices.

Les diverses charges de développement des jeux représentaient des montants de 16,9 m€ au 31 mars 2017, 21,2 m€ au 31 mars 2018, de 34,8 m€ au 31 mars 2019 et de 38,1 m€ au 31 mars 2020.

Ces montants se répartissaient en 3 postes principaux :

- Les charges de personnels internes affectés à la recherche et au développement de nouveaux produits, et les charges additionnelles associées, charges correspondaient à des montants de 3,9 m€ au 31 mars 2020 (contre 2,9 m€ au 31 mars 2019). A noter qu'aucun frais de ce type n'est activé, tout comme les frais de moules (0,8 m€ au 31 mars 2020 contre 1,1 m€ au 31 mars 2019) qui sont incorporés directement au prix de revient des marchandises ;
- Les charges de développement de jeux vidéo pour lesquels sa filiale NACON est Editeur auprès des studios internes ou auprès de développeurs externes (sous-traitance), pour des montants de dépenses de 32,8 m€ au 31 mars 2020 (30,1 m€ au 31 mars 2019). A moyen terme, la société a pour ambition de poursuivre ces investissements de développement pour atteindre 40 m€ à 50 m€ par an dès 2020/2021.

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

"CAPEX" - Dépenses cash en m€	31/03/2020	31/03/2019	31/03/2018
Coûts de développement des studios	32,8	30,1	17,9

- Le coût de développement moyen par jeu est estimé pour l'année 2019/2020 à environ 2 m€ (33 m€ de « Capex » pour une quinzaine de jeux).
- les charges liées à la protection juridique des développements réalisés par le Groupe représentaient également 0,6 m€ au 31 mars 2020 (contre 0,7 m€ au 31 mars 2019), NACON consentant également de plus en plus de frais opérationnels pour la protection de ses développements (dépôts de brevets, marques et modèles).

5.7.1.3 Autres investissements

Les autres investissements réalisés par le Groupe au cours des derniers exercices ont été focalisés

- Pour le Groupe NACON : sur le développement de produits innovants pour les accessoires Gaming (manette NACON® pour PC ou manette *Revolution Pro Controller* sous licence PlayStation® 4 de SONY) ainsi que l'acquisition de droits à reproduire relatifs à l'Édition de logiciels de jeu vidéo (Warhammer®, Tennis World Tour, etc.) ;
- Pour les entités Audio Telco : sur l'acquisition de droits de licence (*Thomson*, etc...).

Ces investissements sont menés dans la droite ligne de la stratégie de la Société conduisant à accroître le développement de produits propres, produits distribués soit sous la marque NACON®, BIGBEN INTERACTIVE ou sous l'une des marques du Groupe, soit via l'utilisation de licences de marques.

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

Cette opération devrait permettre au Groupe NACON et donc au Groupe Bigben 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

BIGBEN INTERACTIVE souhaite aujourd'hui focaliser ses investissements sur le développement de ses activités propres, à savoir l'univers des jeux développés et édités en propre au sein de l'activité Gaming, des produits Mobile et de l'Audio.

En particulier, BIGBEN INTERACTIVE, via le Groupe NACON, présente un programme d'investissement et de sorties de jeux vidéo ambitieux présentés dans son line-up (se référer à la section 5.1.2.1.1.) ainsi que de nouveaux jeux en cours de développement ou futurs non encore annoncés. NACON avait ainsi, au 31 mars 2020, 19 jeux en cours de développement, dont 14 au sein de ses propres studios en interne et 5 au sein de studios externes, pour un montant total de 51 m€.

NACON ne prévoit en conséquence pas, pour le moment, de réaliser d'autres investissements significatifs pour les années à venir et pour lesquels les organes de direction de la Société auraient pris des engagements fermes, et ce même si le Groupe reste attentif à toute opportunité de croissance externe entrant dans cette orientation stratégique.

Le financement de ces investissements se fera par autofinancement, par recours aux emprunts bancaires ou par le biais d'une augmentation de capital.

5.7.3 Informations sur les participations

Hormis ses filiales détenues à 100% et la prise de participation à hauteur de 43,15% dans le studio RaceWard (Lunar Great Wall Studios), la Société NACON ne détient pas de participations dans des entreprises susceptibles d'avoir une incidence significative sur l'évaluation de son actif et de son passif, de sa situation financière ou de ses résultats.

5.7.4 Facteurs environnementaux

Le Groupe a la volonté d'appliquer à l'ensemble de ses activités une politique de développement durable sur les plans sociaux, environnementaux et économiques. Le Groupe intègre dans sa stratégie les exigences sociétales et environnementales qui répondent ensemble au défi posé par le développement durable.

DECLARATION DE PERFORMANCE EXTRA-FINANCIERE (DPEF)

1. INTRODUCTION

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

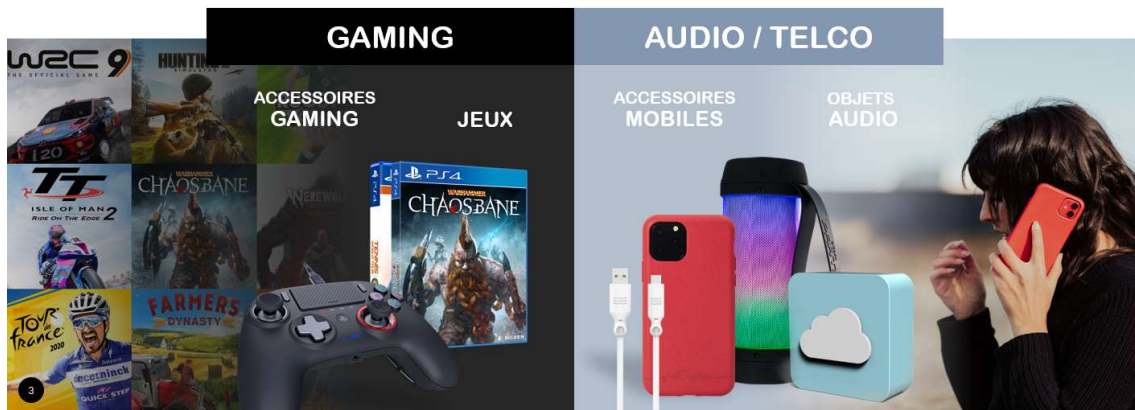
Cette déclaration de performance extra-financière se structure en 4 étapes qui seront couvertes par les chapitres suivants :

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

2. 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.

2.1. LES MARCHES DU GROUPE BIGBEN



Le Groupe Bigben, c'est :

- Un marché « Gaming » regroupant l'édition et les Accessoires de jeux vidéo
- Un marché « Audio/Telco » auquel elle s'adresse par le biais de ses Accessoires Mobiles et produits Audio.

2.2. LES TENDANCES DE NOS MARCHES

GAMING

Un marché qui se digitalise très rapidement

Hier
Physique

Aujourd'hui
Physique + Digital

Demain
Physique + Digital + Cloud gaming/5G



The diagram illustrates the transition of the gaming market. On the left, 'Hier' (Yesterday) shows a physical store with a game box icon. In the middle, 'Aujourd'hui' (Today) shows a collage of game covers (RAIDER, F1, ZOO, MAY) with icons for physical and digital. On the right, 'Demain' (Tomorrow) shows a Nintendo Switch console with icons for physical, digital, and cloud gaming/5G.

MOBILE

Un marché attentiste

Réduction des ventes de smartphones / allongement de la durée de (.....)

&

Baisse de la subvention des téléphones mobiles par les opérateurs télécoms



En attente des nouvelles technologies (5G...)

The image shows two smartphones, one white and one black, with a large red downward-pointing arrow next to them, signifying a decline in sales or a longer product lifecycle.

AUDIO

Un marché audio en pleine mutation

De plus en plus de technologies embarquées

Une demande croissante pour les produits connectés « Smart Audio »


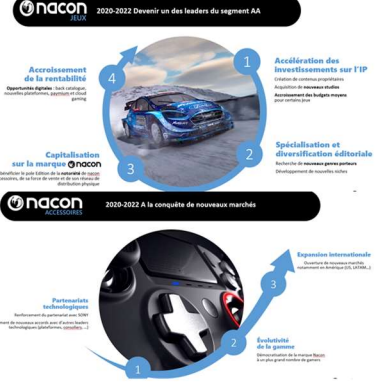



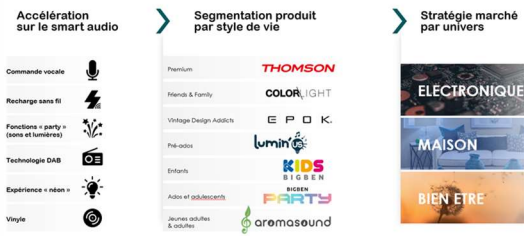
Un désintérêt progressif pour l'audio traditionnel



En attente des nouvelles technologies (DAB...)

The diagram shows a black smart speaker on the left and a traditional grey boombox on the right. A blue arrow points from the boombox to the smart speaker, and an orange arrow points from the smart speaker to the boombox. Below the smart speaker are icons for 'CONNEXION SANS FIL WIFI' and 'COMMANDE VOCALE'. Below the boombox are icons for 'RADIO RÉVEL', 'BOOMBOX CD', and 'MICRO CHAÎNE'.

2.3. MODELE DE CREATION DE VALEUR DU GROUPE BIGBEN

MODELE DE CREATION DE VALEUR DE BIGBEN			
LES RESSOURCES	L'EXCELLENCE OPERATIONNELLE	STRATEGIE DE CROISSANCE	CREATION DE VALEUR
<p>Capital humain</p> <p>734 collaborateurs répartis dans 10 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 équipe dédiée de R&D et de Marketing au plus proche des besoins des consommateurs et à des studios de développement talentueux avec expertise reconnue dans les genres cibles : Racing, Sports, Simulation, Aventure, ainsi que Action, RPG (jeux de rôles) et Narratif.</p> <p>La qualité des jeux se reflète par la satisfaction clients et les notes Metacritic : exemple opus WRC</p> 	<p>STRATEGIE GAMING : Bâtit les fondements de la croissance future pour atteindre 180-200M€ de CA en 2023</p> 	<p>Capital humain</p> <p>197 : Nombre d'embauches entre mars 2019 et mars 2020</p>
<p>Capital intellectuel</p> <p>De nombreuses personnes travaillant en R&D et des dépenses de R&D conséquentes</p>	<p>Bigben s'entoure des meilleurs pour développer ses produits :</p> <p>Exemple : Un programme ambassadeur et influenceur pour renforcer la crédibilité et la prescription du gamer professionnel au joueur occasionnel! Les ambassadeurs aident à la conception des produits ; ainsi la joueuse professionnelle KAYANE a aidé à la conception du Daija Arcade stick pour PS4™</p> 	<p>STRATEGIE MOBILE : Internationalisation et poursuite des innovations dans le respect du développement durable</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 8 Studios intégrés et 12 studios partenaires capables de développer près de 30 jeux en développement continu et de lancer 10-15 jeux/an. 28 000 m2 de base logistique (capacité de 36 000 palettes pour 11 000 références)</p>		<p>STRATEGIE AUDIO : Tournée vers les nouveaux réseaux</p> 	<p>Capital "manufacturier"</p> <p>"Category management" (gestion de réassort) pour nos clients grâce à un outil in-house D'excellentes notes (Metacritic, etc.) pour nos jeux vidéo sortis récemment</p>
<p>Capital financier</p> <p>Une structure financière solide Trésorerie nette positive de 43,4 M€</p>			<p>Capital financier</p> <p>Target de 13% de Marge Opérationnelle Courante en mars 2023 Poursuite de distribution des dividendes</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 en cours d'élaboration</p>	<p>Pour rappel, Bigben a été précurseur sur :</p> <p>En accessoires Gaming : - 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 multi-joueurs - application précoce de la recharge à induction aux accessoires Gaming</p> <p>En Mobile : - gamme d'accessoires pour téléphone portable garantie à vie</p> <p>En Audio : - tours multimédias - enceintes lumineuses Bluetooth (<i>Lumin'Us</i>) - enceintes connectées diffuseurs d'huiles aromatisées bios <i>AromaSound</i> - Tourne-disques réinscriptibles Revival</p>		<p>Capital sociétal</p> <p>De nombreux emplois indirects créés en amont de la "filiale" (fournisseurs et prestataires) Un code de conduite anti-corruption en cours d'élaboration - diffusion auprès de tous les salariés du groupe et partenaires commerciaux importants pour 2020.</p>
<p>Capital environnemental</p> <p>Achats de produits aux normes ROHS et REACH 33% de voitures hybrides dans la Flotte des deux filiales françaises majeures en 2019/20</p>			<p>Capital environnemental</p> <p>Note Ecovadis Bigben Connected : Médaille d'argent avec 58/100 en 2019 Réduction des déplacements au profit de "confocals" ; mise en place du télétravail pendant le confinement Transport maritime privilégié</p>

3. PRINCIPAUX RISQUES EXTRA-FINANCIERS LIES A L'ACTIVITE DU GROUPE OU A L'UTILISATION DE SES PRODUITS ET SERVICES

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

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

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

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

A noter le travail important effectué les trois dernières années par l'une des filiales majeures du Groupe : Bigben Connected SAS sur la responsabilité sociale et environnementale ainsi que sur son engagement en la matière :

- Depuis octobre 2016, Bigben Connected SAS bénéficie au titre de filiale de Bigben Interactive, de l'adhésion au Global Compact des Nations Unies, soutenant ainsi les dix principes concernant les droits de l'Homme, des normes internationales du travail, la protection de l'environnement et la lutte contre la corruption. Bigben Connected SAS a fait part de son engagement auprès des parties prenantes par le biais de sa « Charte d'achats responsables ».
- Au cours des dernières années, Bigben Connected SAS a créé une véritable « culture d'entreprise » autour de la responsabilité sociale et environnementale, tout d'abord en créant une « équipe projet RSE » en charge de suggérer des moyens d'améliorer la conscience « RSE » de tous les salariés, puis en mettant en place dès 2018 de multiples initiatives (recyclage, etc.), diffusant sur son intranet accessible à tous ses salariés un fascicule « politique sociale » et un autre « politique environnementale » et maintenant l'engouement créé grâce à des newsletters régulières ou des statistiques encourageantes diffusées par sa Direction générale.
- Bigben Connected SAS a ainsi obtenu en novembre 2018 une Notation Ecovadis de 58/100 et une médaille d'argent, ce qui représente une des meilleures notes de son secteur. Cette filiale a pour ambition de poursuivre ses efforts en termes de packaging éco-conçus afin de tendre vers une note supérieure à 65/100 qui lui permettrait de postuler pour une médaille d'or.

La note EcoVadis résulte d'une pondération de quatre évaluations portant sur les domaines suivants :

- Environnement
- Social et Droits de l'Homme
- Ethique
- Achats responsables

Pour plus d'information sur EcoVadis : se référer au site [Ecovadis.com](https://www.ecovadis.com).

Les différents engagements et mesures prises par la filiale Bigben Connected SAS seront explicités plus en détail dans les paragraphes suivants.

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

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

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

4. RISQUES SOCIAUX, POLITIQUES MENEES ET LEURS RESULTATS

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

4.1. SANTE ET SECURITE AU TRAVAIL DES COLLABORATEURS ET TIERS

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

4.1.1. CONDITIONS DE SANTE ET DE SECURITE 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 juin 2018 pour Bigben Connected et entre novembre 2019 et janvier 2020 pour les autres entreprises françaises

En France, les Sociétés Bigben Interactive et Bigben Connected continuent leur démarche de prévention des risques, passant notamment pour Bigben Interactive par la mise à jour d'un document unique validé par le Comité d'Hygiène, de Sécurité et des Conditions de Travail (CHSCT), qui permet de définir, d'évaluer et d'analyser les risques auxquels les salariés pourraient être exposés.

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

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

Le Groupe recherche également continuellement des innovations sur les équipements de son site logistique de Lauwin Planque afin d'améliorer les conditions de travail, et réduire les risques de Troubles Musculo-Squelettiques (TMS) :

- Chaîne de préparation assistée permettant la réduction des trajets des préparateurs
- Transpalettes électriques réduisant la pénibilité de la manutention,
- Equipements de protection individuelle pour tous les postes à risques,
- Formations aux gestes et postures de manutention (plan triennal de passage de l'intégralité du personnel avec repassage systématique des personnes ayant eu un accident du travail l'année précédente)

Et en particulier en 2017/18 :

- Intensification de la formation « Gestes et Postures »
- Poursuite du plan 5S lancé en 2015 afin d'améliorer les performances et de maîtriser l'environnement
- Poursuite de l'utilisation de grilles de polyvalence (rotation des tâches) afin de réduire la pénibilité des employés et se prémunir des TMS tout en enrichissant les tâches des opérateurs

En 2018/19 :

- L'intégralité du personnel a été formé aux bons « gestes et postures »
- L'entrepôt a investi dans des trolleys pour éviter des incidents de posture

Les efforts se sont poursuivis en 2019/20 et le réseau de chauffage sur Lauwin Planque a été intégralement modifié pour augmenter le niveau de température ambiante et ainsi améliorer les conditions de travail pour le personnel appelé à travailler dans l'entrepôt.

Les salariés français des Sociétés Bigben Interactive et Bigben Connected 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. A ce titre, des formations initiales et de recyclage aux premiers gestes sont régulièrement organisées. Nacon a également au titre de l'année écoulée formé une partie de ses collaborateurs en matière de sécurité. Elle renouvellera son opération au cours de l'année 2020.

Enfin, la société Bigben Connected met de nombreux moyens en œuvre pour favoriser la santé de ses employés. Elle met par exemple ainsi à disposition de ses salariés des fruits frais.

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 régle les risques professionnels sur le poste de travail et la surveillance de la santé des travailleurs. La compagnie a confié ce service à FREMAP.
- En Asie, la société respecte les règles du Occupational Safety and Health Council

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

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

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

- Mettre la majorité de ses collaborateurs en télétravail ou en chômage partiel dès l'annonce de la phase de confinement de chaque pays au printemps 2020 et d'instaurer les gestes barrière, le port du masque et la distanciation sociale pour tous les collaborateurs dont leurs fonctions les maintenaient à leurs postes de travail
- De mener un plan de déconfinement strict dès mai 2020 afin de préserver la santé de ses collaborateurs et des tiers à leur retour dans les locaux de l'entreprise et de permettre une reprise progressive de l'activité dans le respect des règles de prévention sanitaire ; la stratégie de déconfinement du Groupe s'articule autour de différents axes :
 - Prévention et respect strict des mesures barrières
 - La communication / le dialogue
 - Politique d'utilisation des masques au sein de l'entreprise
 - Aménagement de l'organisation du travail et des espaces de travail
 - Intensification des mesures de nettoyage et de désinfection
- Reverser 5% du chiffre d'affaires de sa gamme de produits recyclables Justgreen® à trois associations dont la Fondation Hôpitaux de Paris- Hôpitaux de France
- Et dans une démarche de protection de la santé publique afin de faire bénéficier au grand public des produits mis à disposition de ses employés, de commercialiser une gamme de produits sanitaires (protège-écrans anti-bactériens, stérilisateurs UV pour smartphone, masques, kits sanitaires...).

4.1.2. BILAN DES ACCORDS SIGNES AVEC LES ORGANISATIONS SYNDICALES OU LES REPRESENTANTS DU PERSONNEL EN MATIERE DE SANTE ET SECURITE AU TRAVAIL

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

4.1.3. ACCIDENTS DU TRAVAIL (FREQUENCE ET GRAVITE) AINSI QUE LES MALADIES PROFESSIONNELLES

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

GRUPE BIGBEN

Accidents du travail (fréquence et importance) ainsi que les maladies professionnelles

	31/03/2020	31/03/2019
Nombre d'accidents du travail avec arrêt	3	9
Nombre d'accidents du travail sans arrêt	4	1
Nombre d'accidents de trajet	4	3

4.2. DEVELOPPEMENT DU CAPITAL HUMAIN

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

4.2.1. ÉVOLUTION GENERALE DES EFFECTIFS DU GROUPE

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

Fin mars 2020, Bigben Interactive regroupe 734 collaborateurs contre 603 fin mars 2019. L'effectif est en forte augmentation du fait de l'acquisition du studio Spiders, de la prise de participation dans le studio RaceWard ainsi que de la création en 2020 de la société Nacon USA, accueillant globalement 66 personnes en leur sein au 31 mars 2020.

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

GRUPE BIGBEN

Effectif total et répartition par sexe, âge et zone géographique

	31/03/2020		31/03/2019	
	Qté	%	Qté	%
EFFECTIF TOTAL	734		603	
Répartition de l'effectif par:				
Gaming	434	59,1%	311	51,7%
Mobile	91	12,3%	97	16,1%
Audio	20	2,7%	27	4,4%
Logistique	75	10,2%	77	12,8%
Services Généraux	116	15,7%	91	15,0%

4.2.2. EMBAUCHES ET LICENCIEMENTS

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

L'exercice clos au 31 mars 2020 a vu l'embauche de 198 et le départ de 106 collaborateurs, dont 11 licenciements.

<u>Embauches et licenciements</u>	GROUPE BIGBEN	
	31/03/2020	31/03/2019
Nombre total d'embauches externes	198	135
Départs	106	104
<i>Dont Licenciements:</i>	<i>11</i>	<i>6</i>

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

4.2.3. REMUNERATIONS ET EVOLUTIONS

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

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

- En France, chez Bigben Interactive et Nacon, les évolutions de salaire sont validées lors des réunions NAO (négociation annuelle obligatoire). De plus, chez Bigben Connected, 70% des postes de manager sont issus de la promotion interne. Enfin, dans ces sociétés, les dispositions du code du travail relatives à la participation sont applicables et des accords d'intéressement / plans d'épargne salariale ont été mis en place. Ainsi, les salariés de ces filiales françaises sont associés de manière pérenne au développement de leur société et à ses fruits tout en constituant un patrimoine à des conditions fiscales privilégiées, par le placement des sommes qui leur sont distribuées sur un Plan d'Épargne d'Entreprise. Enfin, le personnel de Bigben interactive SA a pu bénéficier des « primes Macrons » lors des deux dernières années.
- Au Bénélux, l'évolution salariale se base sur un index donné par l'Etat et des négociations individuelles ; la société appartient également à la commission paritaire N° 200 et applique les accords négociés au sein de cette commission paritaire.
- En Allemagne, dans le secteur de l'industrie, des négociations ont lieu entre l'organisation patronale WIGADI et le syndicat VERDI. Bigben GmbH a également mis en place un entretien individuel par an et organise deux réunions d'information et de consultation de son personnel par an ;
- En Italie, les évolutions de salaire se font sur la base de négociations individuelles (évaluations annuelles basées sur les responsabilités et la progression des compétences) auxquelles peuvent être rajoutées des primes individuelles en fonction du résultat obtenu par la filiale. L'entreprise suit également les réglementations du CCNL (contrat collectif national du travail) inhérentes au secteur Commerce.
- En Espagne, la filiale s'appuie sur la Convention collective et les négociations individuelles.

- En Asie, les évolutions de salaire sont basées sur l'inflation des pays concernés et sur la performance individuelle.

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

<u>Rémunérations et évolutions</u> <i>en milliers d'euros</i>	GROUPE BIGBEN	
	31/03/2020	31/03/2019
Rémunérations de l'exercice	24 843	22 634
Charges sociales	10 109	8 780
Rémunération Moyenne par employé	34	38

La rémunération moyenne brute d'un salarié du Groupe Bigben s'affichait à 34k€ en 2019/20. La baisse par rapport à l'année précédente s'explique par la contribution en année pleine de nouveaux salariés plus jeunes et moins expérimentés des studios.

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

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

4.2.4. FORMATION :

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

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

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

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

Ainsi, les thèmes majeurs récurrents de la formation des salariés du Groupe en 2019 sont des formations techniques en lien avec nos domaines d'expertise ou des formations dans les domaines du commerce, des langues étrangères, de la sécurité, du management et de la bureautique.

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

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

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

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

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

En 2019/20, les dépenses consacrées à la formation ont représenté 0,7% de la masse salariale. Ainsi, 138 collaborateurs ont bénéficié d'au moins une formation, soit près de 18,8% de l'effectif moyen du Groupe. Le nombre d'heures de formation moyen par salarié est donc de 4 heures.

GRUPE BIGBEN		
	31/03/2020	31/03/2019
% de la masse salariale consacrée à la formation	0,7%	1,0%
Dépense de formation (en €)	163 196	218 518
Nombre total de salariés formés	138	146
% de l'effectif moyen ayant été formé	18,8%	24,2%
Nombre total d'heures de formation	2 632	2 715
Nombre d'heures de formation moyen par salarié	4	5
% de l'effectif ayant bénéficié d'un entretien d'évaluation annuel	13,4%	18,7%

A noter qu'alors que l'obligation du plan de formation légal n'est que de 0.1% de la masse salariale des sociétés en France, les sociétés du groupe ont consacré en 2019/20 0.7% de leur masse salariale aux dépenses de formation et comptent augmenter ce niveau l'année prochaine.

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

4.3. QUALITE DE VIE AU TRAVAIL ET DIVERSITE

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

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

4.3.1. POLITIQUES MENEES

- **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 et de Nacon bénéficie d'un large patio sous verrière avec plantes exotiques et la filiale Bigben Connected a placé de nombreuses plantes dans ses locaux et dispose d'une grande terrasse privative.

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

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

En particulier, au cours des dernières années, Bigben Connected SAS a créé une véritable « culture d'entreprise » autour de sa responsabilité sociale et environnementale, mettant en place au cours de 2018 de multiples initiatives (recyclage, etc.), diffusant sur son intranet auprès de tous ses salariés un fascicule « politique sociale » et un autre « politique environnementale ».

La « politique sociale » met en avant les 4 dimensions du bien-être au travail :

- Le Sens
- Le Lien
- L'Activité
- Le Confort

Sur lesquelles la politique Ressources Humaines de Bigben Connected SAS s'est structurée autour des trois grandes priorités suivantes :

- Fédérer les équipes autour de projets transversaux communs
- Rassembler les équipes par la convivialité
- Promouvoir en interne pour assumer les fonctions de manager.

- **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.
- Une modulation du temps de travail est appliquée selon ce même accord au sein du service Logistique selon une période haute et basse correspondant à l'activité de la société. Sur le site de Lauwin Planque, cette modulation a pour conséquence l'octroi de 9 jours de repos en

période basse et une récupération des heures par l'augmentation de l'horaire de travail ainsi que le travail du samedi en période haute. Concernant le site de Lesquin, une durée hebdomadaire du travail fixée à 37 1/2 h contenant une pause journalière de 30 minutes s'applique pour les services administratifs.

- Au Benelux, la semaine consiste en 5 jours de 7,60heures, soit 38 heures hebdomadaire – La réduction de temps de travail est limitée à 33% de l'effectif par département sous la forme d'horaire glissant avec la possibilité de prendre 1 jour / semaine en homworking
- En Allemagne, le temps de travail hebdomadaire est de 38 heures ½ (accord avec le syndicat VERDI/NRW) avec une pause quotidienne de 45min.
- En Italie, le temps de travail hebdomadaire est de 5 jours à 8 heures par jour avec une pause quotidienne de 1 heure.
- En Espagne, le temps de travail hebdomadaire est de 40 heures
- En Asie, aucune régulation n'existe : les pays sont encore dans la phase de proposition de lois. Bigben accorde entre 12 et 15 jours de vacances à ses salariés asiatiques.

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

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

- Nacon a pu comptabiliser au titre de cette période approximativement un peu moins d'un tiers des collaborateurs en chômage partiel, quelques arrêts dérogatoires pour garde d'enfants mais majoritairement un maintien des activités en télétravail
- Les studios de développement étaient à plus de 90% en télétravail
- Bigben Connected et Bigben interactive SA n'ont vu qu'une minorité de leurs collaborateurs mises en chômage partiel (il s'agissait notamment des fonctions affectées par la baisse d'activité : force de vente, logistique, etc.)

La même tendance a été identifiée au sein des filiales de distribution étrangères.

- **Relations sociales**

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

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

- En France, les ordonnances Macron ont instauré une nouvelle instance représentative du personnel : le Comité social et économique (CSE). Le CSE est un nouvel organisme qui regroupe les trois instances représentatives du personnel existantes, les délégués du personnel (DP), le comité d'entreprise (CE), le comité d'hygiène, de sécurité et des conditions de travail (CHSCT). Il a pour mission d'assurer une expression collective des salariés permettant la prise en compte de leurs intérêts dans les décisions relatives à la gestion et à l'évolution économique et financière de l'entreprise, à l'organisation du travail, à la formation professionnelle et aux techniques de production.
 - Les salariés des Sociétés Bigben Interactive et Bigben Connected sont respectivement représentés depuis janvier 2020 et novembre 2019 par leurs CSEs. Cette institution est informée et consultée dans le cadre réglementaire prévu. Ainsi, les membres du CSE échangent tous les mois avec les ressources humaines sur le fonctionnement de leur société, ses évolutions et ses orientations. Des accords collectifs peuvent ainsi être mis en place en collaboration avec le CSE et le délégué syndical (Bigben Interactive).

- Nacon est quant à elle dotée depuis Janvier 2020 d'un CSE qui a été élu pour un mandat de 4 ans. Des réunions sont organisées tous les 2 mois.
- En Allemagne, la coopération entre partenaires sociaux tels les employeurs et les syndicats est d'une importance primordiale. Ces derniers sont libres de négocier et de trouver les alliances qui leur conviennent. La société est incluse dans la structure relative au secteur tertiaire. Les négociations ont lieu entre l'organisation patronale WIGADI et le syndicat VERDI. Bigben GmbH organise deux réunions d'information et de consultation de son personnel par an. Des Conventions collectives sont signées avec le syndicat VERDI.

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

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

○ **Bilan des accords collectifs**

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

4.3.2. RESULTATS OBSERVES

- **Absentéisme**

La hausse du nombre d'absences en valeur absolue par rapport à l'exercice précédent s'explique essentiellement par le changement de périmètre et le rattachement des nouveaux studios de développement en année pleine. Le taux d'absentéisme annuel reste à un niveau extrêmement bas de 3,4%.

	GRUPE BIGBEN	
<u>en jours</u>	31/03/2020	31/03/2019
NOMBRE DE JOURS D'ABSENTEISME TOTAL	5 913	4 372
Congés maladie	3 494	2 612
Congé maternité	809	732
Accident du travail et trajet	131	119
Congé sans solde	1 096	516
Congé paternité / congé parental	384	394
TAUX D'ABSENTEISME	3,4%	3,1%

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.

- **Égalité 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, de téléphonie ou de produits Audio innovants demande à des équipes venant d'horizons et de formations très diverses de collaborer ensemble. La diversité culturelle, la mixité des genres, la diversité des âges est source de créativité et aide les équipes à mieux comprendre les attentes des consommateurs et à répondre à leurs besoins partout dans le monde.

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

		GROUPE BIGBEN			
		31/03/2020		31/03/2019	
<u>Effectif total et répartition par sexe, âge et zone géographique</u>		Qté	%	Qté	%
EFFECTIF TOTAL		734		603	
Répartition de l'effectif par:					
TYPE D'EMPLOI	Temps Plein	685	93,3%	556	92,3%
	Temps Partiel	49	6,7%	47	7,7%
STATUT	Cadres	296	40,3%	201	33,3%
	Autres statut	438	59,7%	402	66,7%
TYPE DE CONTRAT	CDI	660	89,9%	529	87,8%
	CDD	74	10,1%	74	12,2%
	Autres (Intérim, stages) ⁽¹⁾	28		36	
SEXE	Femmes	238	32,4%	209	34,7%
	Hommes	496	67,6%	394	65,3%
ZONES GEO.	France	564	76,8%	467	77,5%
	Reste de l'Europe	99	13,5%	74	12,2%
	Asie	29	4,0%	27	4,5%
	Autres	42	5,7%	35	5,8%

⁽¹⁾ Hors effectifs totaux

La répartition de l'effectif par type d'emploi et par sexe a fortement évolué sur la période : cette évolution s'explique par la nécessité de répondre au besoin du Groupe de réunir les compétences et les équipes indispensables à leur développement, notamment dans le métier du gaming au cœur de sa nouvelle stratégie. En découle la hausse des contrats CDI et des fonctions de Cadre.

Au 31 mars 2020 les filiales implantées hors du territoire français représentent environ 23,2% de l'effectif total Groupe contre 22,5% au 31 mars 2019. Les salariés de ces filiales ont des contrats de travail de droit local.

Le Groupe a essentiellement recours à l'intérim au sein de son site de Lauwin-Planque pour les besoins saisonniers en renfort logistique ainsi que le recrutement de collaborateurs par l'intermédiaire de notre partenaire Loginov (CCI de l'Artois) qui leur permet d'obtenir une formation certifiée de préparateur de commandes. Ces collaborateurs sont ensuite intégrés en tant qu'intérimaire. Le CDD peut être utilisé comme un outil de recrutement en vue de l'embauche ultérieure sous forme de CDI.

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

Ainsi le Groupe est présent dans 10 pays répartis sur plusieurs continents et cultive cette diversité

culturelle nécessaire à la bonne compréhension des besoins de ses consommateurs et à une meilleure adaptation de nos produits aux différences culturelles.

- **Une pyramide des âges équilibrée**

La répartition s'établit comme indiqué ci-dessous :

<u>Pyramide des âges</u>		GROUPE BIGBEN			
		31/03/2020		31/03/2019	
Tranche d'âge	<=25 ans	84	11,4%	67	11,1%
	de 26 à 35 ans	306	41,7%	259	42,9%
	de 36 à 45 ans	210	28,6%	169	28,1%
	de 46 à 55 ans	104	14,2%	82	13,6%
	> 56 ans	30	4,1%	26	4,3%

Tous les âges sont représentés dans l'effectif du Groupe. Néanmoins, avec 81,7% de la population dans la tranche d'âge 20-45 ans, la pyramide des âges reflète une jeunesse de ses collaborateurs en ligne avec la jeunesse de l'industrie des jeux vidéo et de la téléphonie mobile.

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

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

Les 734 salariés se composent de 32.4% de femmes et de 67.6% d'hommes, la part des femmes ayant légèrement décliné par rapport à l'exercice précédent du fait de l'acquisition de nouveaux studios de développement ayant une population largement masculine.

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

Le Groupe veille par ailleurs à l'égalité de traitement entre les hommes et les femmes. Aucune différenciation n'est ni effectuée à l'embauche ni à la promotion professionnelle. A noter que 58,9% des managers sont des femmes.

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

L'accessibilité aux postes clé est également très prégnante pour des sociétés telles Bigben Connected où 58% des collaborateurs sont des femmes.

GROUPE BIGBEN

<u>Répartition homme / femme au sein de l'effectif</u>	31/03/2020	31/03/2019
% de femmes tops managers	22,6%	17,4%
% de femmes managers	36,4%	45,8%
% de femmes cadres	23,4%	30,3%
% de femmes agents de maîtrise	36,3%	43,4%
% de femmes employées	36,0%	33,5%

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

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

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

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

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

Le groupe Bigben emploie 13 salariés en situation de handicap.

<u>Emploi de personnes en situation de handicap</u>	31/03/2020	31/03/2019
Nombre de personnes	13	13
Taux d'emploi	1,8%	2,2%

Plus particulièrement, les sociétés françaises Bigben Interactive et Bigben Connected emploient, au 31 mars 2020, 9 salariés bénéficiaires de l'obligation d'emploi de travailleurs handicapés qui ont représenté 10,66 unités durant l'année écoulée (contre 9,33 unités pour 9 employés en 2018/19). Le Groupe Nacon emploie quant à lui au 31 mars 2020, 4 salariés bénéficiaires de l'obligation d'emploi de travailleurs handicapés qui ont représenté 0.34 +0.50 (minoration) unités durant l'année écoulée

Par ailleurs, au cours de l'exercice, ces sociétés françaises ont eu recours aux prestations proposées par des Centres d'Aide par le Travail correspondant à 0,40 unités (contre 0,98 unités l'année précédente).

En effet, le Groupe confie fréquemment des missions de sous-traitance (reconditionnement) à des ESAT (anciens CAT). L'ESAT (Etablissement et Service d'Aide par le Travail) permet à une personne handicapée d'exercer une activité dans un milieu protégé si elle n'a pas acquis assez d'autonomie pour travailler en milieu ordinaire.

De sorte que sur les deux filiales françaises Bigben Interactive et Bigben Connected concernées par l'obligation d'emploi de 6 % des travailleurs handicapés, seule la société Bigben Connected n'a pas totalement rempli ses obligations et a versé à l'AGEFIPH une compensation financière de moins de 18K€ en 2019. De plus, la mise en place du recyclage de déchets avec pour partenaire la société Elise qui emploie du personnel en réinsertion et/ou handicapé) a permis à la société Bigben Interactive de bénéficier de 0.16 unités.

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

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

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

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

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

5. RISQUES ENVIRONNEMENTAUX, POLITIQUES 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).

En revanche, au cours des dernières années, une filiale majeure du Groupe, Bigben Connected SAS a créé une véritable « culture d'entreprise » autour de sa responsabilité sociale et environnementale, mettant en place au cours de 2018 de multiples initiatives (recyclage, etc.), diffusant sur son intranet auprès de tous ses salariés un fascicule « politique sociale » et un autre « politique environnementale ».

La « politique environnementale » de Bigben Connected SAS met en avant une approche « cycle de vie » pour aborder les impacts environnementaux potentiels de ses activités et a défini les objectifs prioritaires suivants :

- Limiter la consommation de ressources naturelles non renouvelables
- Limiter la consommation d'énergie et particulièrement d'énergies fossiles
- Limiter la consommation d'eau
- Réduire les émissions de GES
- Réduire les émissions de polluants dans l'air
- Réduire les émissions de polluants dans l'eau
- Réduire la production de déchets et améliorer leur valorisation/traitement

Pour chacun d'entre-eux, Bigben Connected SAS a mis en place des bonnes pratiques et les a communiquées à tous ses salariés sous forme de newsletters ou communication régulière.

Ces démarches ont permis à Bigben Connected SAS d'obtenir en novembre 2018 une Notation Ecovadis de 58/100 et une médaille d'argent, ce qui représente une des meilleures notes de son secteur :

La note EcoVadis résulte d'une pondération de quatre évaluations portant sur les domaines suivants :

- Environnement
- Social et Droits de l'Homme
- Ethique
- Achats responsables

Pour plus d'information sur EcoVadis : se référer au site Ecovadis.com.

5.1. GESTION DE L'ENERGIE : SURCONSOMMATION

5.1.1. POLITIQUES MENEES

- **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 Bigben Interactive SA et Bigben Connected 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
- Le site de Lauwin Planque mène actuellement une étude afin de remplacer les luminaires par des ampoules en LEDs sur l'exercice 2020/21
- Certains sites ont mis en place une politique d'extinction horaire de leur système de climatisation, notamment les filiales d'Europe du Sud très concernées par le sujet ; le bâtiment de la filiale espagnole est classé comme « Centre intelligent » et utilise une climatisation naturelle légère et solaire. A noter que depuis juin 2017, la filiale belge loue des bureaux dans un espace de coworking. Elle ne gère plus l'approvisionnement en énergie mais veille à mettre hors tension tous les appareils électriques et informatiques
- l'achat de matériel à l'efficacité énergétique accrue est une initiative de plus en plus répandue au sein des filiales. Certains sites, tels l'Allemagne privilégient l'éclairage LED pour ses propriétés moins consommatrices d'énergie ou pour un éclairage plus efficient.

La Société Bigben Interactive SA a investi dans une installation photovoltaïque montée sur la 1ère tranche de son site logistique de Lauwin-Planque, pouvant produire 1,2 MWh en année pleine. Cette installation est opérationnelle et a été raccordée en production au réseau ERDF en mai 2017. Les ventes d'électricité à ERDF ont débuté dès novembre 2017. L'entreprise a pris la décision pour l'avenir d'utiliser la production correspondante à son auto-consommation et de revendre à terme le reliquat de production à ERDF au tarif plancher de 0.0617€ / kWh.

En accord avec la loi DADDUE qui impose un audit énergétique à certaines catégories d'entreprises, les filiales françaises ont également été auditées. Le rapport d'audit rédigé par l'organisme AKAJOULE a été dûment déposé en juillet 2016 sur la plateforme de l'organisme ADEME, prouvant que le groupe remplit ses obligations réglementaires jusque juillet 2020, et les préconisations faites ont été dûment analysées dans une optique de réduction des dépenses énergétiques futures. Cet audit sera reconduit en 2020 dès lors que les contraintes de confinement liées à la crise sanitaire du covid-19 seront levées.

5.1.2. RESULTATS OBSERVES SUR L'UTILISATION DURABLE DES RESSOURCES

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

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

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

<u>Eau (en m3)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Siège	554	119
Logistique	945	1 280
Filiales	376	430
TOTAL	1 875	1 829

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.

A noter que la forte augmentation de consommation de la Logistique sur l'exercice 2018/2019 avait été liée à la nécessité de remettre à niveau le « bassin pompier » de Lauwin Planque suite à la canicule de 2018 ainsi qu'à l'allongement de la durée de refroidissement des moteurs de sprinklers effectuée dans le cadre de la prévention des incendies.

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

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

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

A noter également que Bigben Connected occupe un bâtiment classé « basse consommation » et que Lauwin Planque occupe un entrepôt de 29 000 m² à isolation renforcée assimilable aux normes RT 2012 permettant de réduire les dépenses de gaz dédiées au chauffage. En 2019/20, le réseau de chauffage sur Lauwin Planque a été intégralement modifié pour accorder de meilleures conditions de travail pour le personnel. L'installation d'une chaudière haute performance devrait notamment générer un meilleur rendement énergétique à l'avenir.

<u>Electricité (en kWh)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Siège	425 532	274 522
Logistique	918 715	940 428
Filiales	517 708	236 897
TOTAL	1 861 955	1 451 847

<u>Gaz (en m3)</u>		
Siège		
Logistique	26 254	79 069
Filiales		
TOTAL	26 254	79 069

La hausse des coûts d'électricité est liée aux nouveaux studios de développement qui ont rejoint le sous-Groupe NACON. Le siège de Lesquin n'est plus connecté au gaz depuis 2017.

5.2. GESTION DES RESSOURCES ET DES DECHETS

5.2.1. POLITIQUES MENEES

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

Le Groupe sensibilise les salariés sur les impacts environnementaux en communiquant sur les problématiques liées aux impressions, tri sélectif (piles, plastique, matériel informatique et électronique, etc.), éclairage, et en les sensibilisant aux économies d'eau, d'électricité et de papier.

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

A noter l'initiative de Bigben Interactive SA qui, sur son site de Lesquin, a

- mis en place en février 2018, en partenariat avec le prestataire ELISE, des poubelles de tri sélectif. Cette mise en place a été accompagnée d'une campagne de communication et de sensibilisation auprès des salariés de Bigben Interactive SA
- réinstallé lors de l'été 2018 une nouvelle climatisation permettant de réduire les dépenses de chauffage/climatisation des bureaux
- mis en place en mars 2019 une 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.

A noter également les initiatives de Bigben Connected SAS :

- Bigben Connected SAS, a, sur son site de Paris, mis en place depuis juin 2018 un tri sélectif des déchets au bureau avec la société « les joyeux recycleurs ». Celui-ci est explicité en plus amples détails ci-dessous. Le Directeur Général de Bigben Connected SAS communique lui-même régulièrement les statistiques de recyclage à tous les salariés en les félicitant et en les incitant à poursuivre leurs efforts.
- Au cours des dernières années, Bigben Connected SAS a créé une véritable « culture d'entreprise » autour de responsabilité sociale et environnementale, tout d'abord en créant une « équipe projet RSE » en charge de suggérer des moyens d'améliorer la conscience « RSE » de tous les salariés, puis en diffusant sur son intranet accessible à tous ses salariés un fascicule « politique sociale » et un autre « politique environnementale ».

- **Mesures de prévention des pollutions**

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

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

En effet, le Groupe :

- émet peu de déchets dangereux tels que qualifiés par les législations en vigueur.

En particulier, l'entreprise Bigben Interactive SA, collecte et recycle

- les cartouches imprimantes auprès de la société CONIBI,
- les piles et batteries auprès de la société SCRELEC lorsqu'elle n'en fait pas don à des associations. Ainsi la Société a donné 120 kg de piles en décembre 2018 à une école primaire locale dans le cadre de l'opération « Piles Solidaires ».

L'entreprise Bigben Connected, quant à elle, collecte et recycle

- les cartouches imprimantes par le biais du service dédié de Xerox « Ecobox ».

- et utilise également des modèles d'imprimantes à impression écologique : Xerox ColorQube 9302
- n'est pas concernée par des déversements accidentels compte-tenu de son activité
- ne consomme de l'eau que dans un cadre domestique
- **Prise en compte des nuisances sonores et de toute autre forme de pollution spécifique à une activité**

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

L'impact bruit de ses filiales est en effet faible, les entreprises étant principalement situées dans des zones logistiques ou tertiaires et travaillant uniquement en journée. L'activité logistique de Lauwin Planque génère néanmoins des rotations quotidiennes de camions mais qui ne nuisent à aucun riverain du fait de sa présence dans une zone dédiée à des entreprises logistiques.

- **Utilisation des sols**

Aucune mesure spécifique n'a été prise par la Société, hormis les mesures d'usage sur son site logistique de Lauwin-Planque classé ICPE, comme cela était précédemment le cas sur son ancien site logistique de Libercourt, opérationnel jusqu'à l'automne 2011.

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

Le Groupe n'ayant pas de site de fabrication, il n'est pas concerné par des risques environnementaux et des pollutions liés à des activités industrielles et n'a pas mis en place de moyens spécifiques. Il a néanmoins mis en œuvre toutes les mesures nécessaires à la prévention de risques de pollution accidentelle sur son site logistique de Lauwin-Planque et a par ailleurs souscrit une police d'assurance spécifique.

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

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

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

- **Mise en place d'une économie circulaire**

- **Prévention et gestion des déchets**

- ✓ **Mesures de prévention, de recyclage, de réutilisation, d'autres formes de valorisation et d'élimination des déchets**

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

Un effort est également fourni par l'entrepôt de Lauwin Planque pour trier les produits et séparer les pièces métalliques et plastiques du corps de ces produits ainsi que les cartons, susceptibles d'être soit réutilisés soit recyclés, des parties non recyclables destinées à être détruites.

En matière de recyclage, les filiales françaises confient la collecte, le traitement et la valorisation :

- des déchets d'emballage à Eco-Systèmes pour les emballages des produits mis sur le marché français;
- des déchets électriques et électroniques à Eco-Systèmes / Envie 2E pour Bigben Interactive SA et Eco-Logic pour Bigben Connected, pour les produits mis sur les marchés français ;
- des déchets papier, cartons, plastiques et les piles usagées générés par l'activité à divers prestataires de services en vue de leur valorisation.

Comme sus-mentionné,

- Bigben Interactive SA, a mis en place en février 2018, en partenariat avec le prestataire ELISE, sur son site de Lesquin, des poubelles de tri sélectif. Le papier, les bouteilles

plastiques, les gobelets, les cartouches d'encre, les canettes en métal, et les petits DEEE sont ainsi triés. Ainsi ont été recyclés en 2019/2020 : 2887 kg de papier carton, 244 kg de plastique et 57 kg de métaux divers.

- Bigben Connected SAS, a mis en place depuis juin 2018 un tri sélectif des déchets au bureau avec la société « les joyeux recycleurs ». Des box de recyclage (Papiers, Gobelets, Capsules de café, Canettes et Bouteilles plastique) ont ainsi été installés dans les locaux. La société « Les joyeux recycleurs » :
 - collectent le contenu des box toutes les 2 semaines,
 - certifient le bon recyclage et affichent près des box un reporting mensuel précisant les quantités collectées,
 - reversent 5 centimes d'euros à l'association de réinsertion Ares Atelier pour chaque kilo collecté

Ce qui a permis de recycler en 2018 626kg (264kg en 2018) de déchets divers, ce qui équivaut à cinq arbres sauvés, 438 cintres, 81 polaires, 11 trottinettes et 1 492 canettes fabriqués. La filiale s'est fixée comme objectif 2020 de dépasser les 700kg.

La thématique de la gestion des déchets est au cœur des préoccupations de Bigben Connected qui a d'ailleurs lancé sa marque d'accessoire mobile *Justgreen*® entièrement recyclable et s'est engagée auprès de l'association *The SeaCleaners* en faveur de la gestion des déchets en mer.

De plus, la société Bigben Connected a poursuivi ses efforts en matière de recyclage au cours de l'année 2019/2020 puisque d'ici septembre 2020 toutes ses marques propres auront des packaging éco-conçus et affichant des indicateurs vertueux :

- Zéro plastique
- 20% de masse en moins
- 100 % recyclable

Ces initiatives mettent non seulement en exergue la volonté du Groupe de recycler autant que possible ses déchets afin de minimiser son empreinte environnementale mais devraient également permettre la création d'emplois locaux de personnes souvent atteintes d'un handicap ou en réinsertion professionnelle, en charge du recyclage de ces déchets.

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

Plus particulièrement, chez Bigben Connected,

- La mise en place progressive de la dématérialisation des factures clients et fournisseurs a débuté en 2016, tout comme la prise de commande par EDI qui est encouragée auprès de nos clients. En outre, début 2017 a vu la mise en place de l'envoi de factures clients par PDF qui a permis de réduire le volume d'envoi et d'impression de 90% à 65% et ainsi de diminuer l'empreinte carbone de la société
- Quant aux produits non commercialisables (accessoires téléphonie) : la mise au rebut de stocks de produits dans les plateformes de distribution est de la responsabilité directe des sites. Elle est organisée par les fournisseurs ou par les gestionnaires des entrepôts des sites. Les différentes destructions (par broyage et compactage), réalisées sous le contrôle d'organes officiels, sont confiées à des sociétés externes pour être brûlées, ensevelies ou recyclées.

Et chez Nacon SA,

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

Quant aux filiales étrangères et aux studios de développement, la plupart des sites déclarent recycler

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

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

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

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

○ **Protection de la biodiversité**

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

5.2.2. RESULTATS OBSERVES

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

La hausse de consommation de papier et carton correspond à une activité de conditionnement du Groupe plus importante sur le site de Lauwin Planque.

	<u>Papier / carton (en kg)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Consommation	Siège	1 524	1 500
	Logistique	169 231	130 832
	Filiales	3 752	3 015
	TOTAL	174 507	135 347

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

	<u>Papier / carton (en kg)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Recyclage	Siège	2 887	3 518
	Logistique	181 600	226 880
	Filiales	2 793	2 760
	TOTAL	187 280	233 158

5.3. IMPACTS ENVIRONNEMENTAUX - ÉMISSIONS DE GAZ A EFFET DE SERRE ELEVEES

5.3.1. POLITIQUES MENEES

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

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

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

- **Politique des déplacements internes**

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

Les filiales françaises en partenariat avec leurs partenaires loueurs mènent des efforts pour réduire le contenu carbone de leur parc automobile. La politique de ses filiales a pour ambition de limiter les impacts environnementaux générés par leur flotte automobile par la sélection de modèles de véhicules moins émetteurs. Ainsi les filiales françaises Bigben Interactive, Bigben Connected et Nacon détiennent de nombreux véhicules hybrides dans leur parc automobile (17 véhicules sur les 52 du parc sont classés « hybrides », ce qui représente 33% en 2019/20) En particulier :

- Bigben Connected possède 8 véhicules hybrides parmi son parc de 28 véhicules
- Tandis que Bigben Interactive en possède 3 sur son parc de 8 véhicules
- Et Nacon en possède 6 sur son parc de 16 véhicules

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.3.2. RESULTATS OBSERVES

Emissions de CO ₂ (en kg CO2e)	31/03/2020	31/03/2019
Emissions associées à l'électricité (en kg CO2e)	169 778	155 154
Emissions associées au gaz (en kg CO2e)	57 759	173 952
TOTAL	227 536	329 106

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.

6.1. GESTION DES FOURNISSEURS ET PRESTATAIRES

6.1.1. POLITIQUES MENEES

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

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

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

Choix des sous-traitants hors transport

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

Le Groupe demande à ses sous-traitants de se conformer aux dispositions législatives et réglementaires en vigueur en matière d'environnement et de responsabilité sociale et les incite à ne pas utiliser de matières ou substances dangereuses pour l'environnement. De plus, les sous-traitants ont à charge de démontrer leur respect des règles de sécurité et d'assurance qualité.

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

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

Choix des prestataires de transport

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

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

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

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

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

6.1.2. RESULTATS OBSERVES

Choix des sous-traitants hors transport

La plupart des usines de fabrication de nos produits Bigben sont certifiées ISO 9001 garant du processus «Système de management de la qualité», d'autres sont certifiées SA8000, standard de responsabilité sociétale qui défend des conditions de travail décentes, ou d'autres encore, à défaut du SA8000, possède le BSCI (« Business Social Compliance Initiative »/« initiative de conformité sociale en entreprise ») : il s'agit d'une initiative menée par des entreprises qui se sont engagées à améliorer les conditions de travail dans leurs chaînes d'approvisionnement internationales). A noter que toutes les usines partenaires de Bigben Connected sont certifiées SA8000, ou à défaut du SA8000, possède le BSCI. Le BSCI semble devenir depuis 2017-18 plus courant que le SA8000.

Choix des prestataires de transport

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.2. INTEGRATION TERRITORIALE

6.2.1. POLITIQUES MENEES ET RESULTATS OBSERVES

- **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 et de son entrepôt logistique dans la Région « Hauts de France » (Nord-Pas-de-Calais-Picardie).

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

- Ainsi Bigben Interactive SA, Bigben Connected et Nacon SA privilégient des fournisseurs locaux pour
 - Leurs 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)

- la fabrication des huiles essentielles de la gamme AromaSound (fabriquées par une société française dans la Loire)
- Les prestations événementielles, ainsi que les fournitures de stands, mobiliers (ex : meuble Force Glass™), PSVs de comptoirs, ou l'animation du blog des tendances mobiles « SmartAddict ».
- Le sourcing de certains de ses produits (sprays antibactériens....)
- Leurs fournitures et matériels informatiques auprès du fournisseur local parisien « La Maison de la Micro »
- Leurs 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
- Bigben Interactive SA donne également généralement préférence à des prestataires français pour ses prestations de prototypage rapide

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

- À ce titre, une politique de recours à l'apprentissage, aux contrats de professionnalisation et aux stages a été développée depuis plusieurs années par les filiales françaises. Ainsi en mars 2020 :
 - Bigben Connected comptabilise 5 contrats de professionnalisation, 1 contrat d'apprentissage et 1 stagiaire soit 7 jeunes en formation tout en ayant accueilli au cours de l'exercice de nombreux stagiaires en observation. Les alternants et stagiaires proviennent généralement d'écoles locales.
 - Tandis que Bigben Interactive comptabilise 1 contrat de professionnalisation tout en ayant accueilli au cours de l'exercice de nombreux stagiaires en observation.
 - Au cours de l'exercice, Nacon a accueilli 4 collégiens en stage d'observation et 3 stagiaires pour une période de plus d'un mois. À ce jour, la société comptabilise à son actif 2 stagiaires et un apprenti. Les stagiaires et alternants proviennent d'écoles locales comme Efficom, ISEN, e-artsup, Gaston Berger...
 - Les studios ont accueilli de nombreux stagiaires au cours de l'année pour les former au métier de développeur (ils étaient encore au nombre de 20 dans leurs effectifs à fin mars 2020) et certains stages ont débouché sur un contrat (CDD ou CDI).

En outre, ces filiales françaises ont renouvelé en 2019/2020 leur engagement dans plusieurs actions menées spécifiquement en direction des étudiants et jeunes diplômés, notamment :

- Pour Bigben Connected
 - De nombreux partenariats existent entre les équipes de Paris et diverses écoles :
 - Ainsi la Responsable Comptabilité Clients est en lien étroit avec le Lycée Privé Passy Saint Honoré Paris XVIème pour lequel elle a d'ailleurs été membre du jury d'examen en BTS Assistant de Gestion de PME-PMI pour l'épreuve orale « Gestion des relations avec les clients et les fournisseurs ».
- Pour Bigben Interactive SA

En Gaming :

- De nombreux partenariats existent entre les équipes « Edition Gaming » du siège de Lesquin et l'établissement Rubika (SupInfoGame et ISD), école dépendante de la Chambre de Commerce de Valenciennes :
 - notre Directeur Marketing Edition a donné des cours de marketing et de business aux étudiants en 5^{ème} année de Master 2 de SupInfoGame en 2017/2018 et compte réitérer l'expérience à l'avenir. Un ou plusieurs membres du département Edition sont également membres du jury de fin d'année ou sont intervenants.
 - De nombreux projets d'étude en design et développement ont été menés avec les étudiants de l'ISD lors des 10 dernières années (exemple :

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

En Marketing :

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

De manière générale

- Un membre de l'équipe « Edition » a également été jury pour l'entrée en première année de l'école de commerce IESEG par le passé.
- Enfin, les collaborations régulières avec des écoles d'ingénieurs notamment l'ISEN dans le cadre de projets de développement ont été nombreuses par le passé.

En Italie, la filiale collabore régulièrement avec plusieurs institutions (Centre de formation Professionnel (Ial et Promos) - Eurolavoro -Lycée) pour favoriser des périodes de stage scolaires. 2 employés de ces écoles ont été embauchés en 2016/17 tandis que la société a accueilli 5 filles pour le projet Alternance école-travail scolaire (ASL) en 2019/20.

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

En outre, en France, les sociétés avaient l'habitude de favoriser les établissements régionaux pour l'attribution des taxes d'apprentissage (ISEN à Lille) et comptent reprendre ces mesures en 2020 suite à la réforme récente sur la formation et alternance qui a neutralisé la taxe d'apprentissage en 2019. Elles travaillent également avec plusieurs entreprises locales (Centre d'Aides par le Travail) : E.S.A.T APEI de Dainville (62) pour Bigben Interactive dans le cadre d'opérations de conditionnement et E.S.A.T AFLPH pour Bigben Connected afin de s'approvisionner en fournitures de bureau.

- **Sur les populations riveraines ou locales**

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

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

Au niveau National :

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

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

- Notre Directeur de l'Edition a également de nombreux « mandats » en cours :
 - Il a été le président fondateur de l'association « Game Industry North » (GAME IN) pendant quatre ans et reste toujours un membre actif pour cette association qui

regroupe aujourd'hui une trentaine d'entreprises régionales de la filière de jeux vidéo et qui organise de nombreuses conférences sur des thèmes divers et variés.

- Dans le cadre de GAME IN, il a été également l'un des fondateurs en 2013 du laboratoire spécialisé en playtests « Play in Lab » sur le site de la Plaine Images à Tourcoing. Cette coopérative dont Bigben est adhérent, vise à proposer à tous les acteurs de la filière « jeux vidéo » des tests d'usage permettant de faire évaluer leurs produits par un panel de consommateurs représentatifs de la cible visée
 - En lien avec le Directeur du développement de la Plaine Images à Tourcoing et dans un cadre de mentorat, Bigben accueille également des délégations de start-ups afin qu'elles puissent présenter leurs produits voire se créer un réseau d'affaires. Ainsi, grâce à l'intermédiation de Bigben, un courant d'affaires s'est créé entre les studios de développement 3D Duo et Kylotonn
 - Notre Directeur Edition est d'ailleurs devenu en 2018 le Vice-Président de la French Tech Hauts de France chargé des missions à l'international et à l'export et, dans ce cadre a commencé un mentorat des start-ups de sociétés de la Plaine Images à Tourcoing.
 - Il a été également membre du jury d'attribution d'aides du Fonds d'aides « Expériences interactives » animé par l'organisme régional Pictanovo en charge des filières de l'image (audiovisuel, animation, cinéma, jeux vidéo) et basé à Tourcoing (Nord) pendant plusieurs années et a cédé temporairement sa place pour permettre une rotation des mandats.
 - Pour le compte d'EuraTechnologies (Pôle d'excellence économique dédié aux Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) de la métropole lilloise), il a fortement été impliqué dans le lancement de la « French Tech » depuis 2014 en obtenant des fonds du Ministère de la Culture.
 - A noter également la démarche du Directeur de l'Edition de Bigben Interactive SA, qui a initié en 2017 et poursuit activement depuis, un partenariat avec Game Lover. Cette association sous l'égide des Papillons Blancs de la Région Hauts de France, regroupe une dizaine de personnes en situation de handicap éditant un blog d'information sur le jeu vidéo.
- Tandis que la Trésorière Groupe est membre de l'antenne locale de l'Association Française des Trésoriers d'Entreprise, que la Responsable Ressources humaines est membre d'un club de Directeur des Ressources Humaines de la métropole lilloise et que la Directrice Financière Groupe est membre de plusieurs associations de Directeurs financiers de la région « Hauts de France ».

Les filiales étrangères sont également investies dans leurs communautés :

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

- **Partenariats ou mécénats**

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

- En soutien d'une cause d'intérêt général, les sociétés françaises Bigben Connected et Bigben Interactive SA ont fait le don en nature de produits au bénéfice respectivement de l'association « L'Abeille de Compagnie » et des Compagnons de l'espoir (Emmaüs). Nacon SA a également fait un don à la Fondation Goodplanet pour la promotion du développement durable et la sensibilisation de l'environnement
- Les deux sociétés françaises Bigben Interactive et Bigben Connected soutiennent également des organisations sportives locales. De plus, en mars 2019, Bigben Connected a été le partenaire du Rallye des Gazelles éditions 2019 en sponsorisant une voiture qui portait le logo de sa marque Force Power®

- En Allemagne, des donations de produits ont été faites par le passé à des associations de football locales organisant des tournois.
- Au Bénélux, des dons de produits à des associations de parents d'élèves ou associations locales sportives ont été faits.
- En Italie des dons ont été faits par le passé à des associations sportives.

6.3. SANTE ET SECURITE DES CONSOMMATEURS

Pour assurer la sécurité de ses produits, Bigben 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.

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

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

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

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

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

Chaque organisme est indépendant et fonctionne de façon différente.

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

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

7. ACTIONS EN FAVEUR DES DROITS DE L'HOMME

A noter le travail important effectué par la filiale majeure Bigben Connected SAS sur le sujet :

- Depuis octobre 2016, Bigben Connected SAS est au bénéfice de l'adhésion du groupe au Global Compact des Nations Unies, soutenant ainsi les dix principes concernant les droits de l'Homme, des normes internationales du travail, la protection de l'environnement et la lutte contre la corruption. Bigben Connected SAS a fait part de son engagement auprès des parties prenantes par le biais de sa « Charte d'achats responsables ». L'adhésion au Global Compact a été renouvelée en 2019.
- Bigben Connected SAS a ainsi obtenu une Notation Ecovadis de 58/100 et une médaille d'argent en novembre 2018 :

La note EcoVadis résulte d'une pondération de quatre évaluations portant sur les domaines suivants :

- Environnement
- Social et Droits de l'Homme
- Ethique
- Achats responsables

Pour plus d'information sur EcoVadis : se référer au site Ecovadis.com.

- **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).

- ✓ **Élimination 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.

- ✓ **Élimination 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 Bigben 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 Bigben Hong Kong et Nacon Hong Kong s'ils suspectent que des enfants travaillent dans une usine. Le Groupe est très vigilant sur ce point et n'a eu aucun cas de travail forcé ou obligé d'enfants répertorié au cours de l'année écoulée.

- **Choix des partenaires**

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

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

8. LUTTE CONTRE LA CORRUPTION ET L'ÉVASION FISCALE

8.1. LES ACTIONS ENGAGÉES POUR LA PREVENTION DE LA CORRUPTION ET LEURS RESULTATS

Bigben 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 :

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

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

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

Concernant les sous-traitants :

- Lors de la sélection d'un nouveau sous-traitant important, l'usage est de mettre en place soit des procédures d'appels d'offres nécessitant plusieurs niveaux d'approbation pour leur validation soit d'obtenir a minima trois offres fournisseurs
- Il est également intéressant de noter que nos filiales d'Asie font signer un formulaire « Gift and Gratuités » à leurs fournisseurs (y compris leurs usines partenaires) stipulant le fait que Bigben n'acceptera aucun cadeau ou aucune gratuité.

A noter que le Groupe Bigben, ayant franchi le seuil des 500 salariés lors de l'acquisition du studio Kylotonn en Octobre 2018, est depuis soumis à la loi française SAPIN II – volet anti-corruption. Le Groupe Bigben a mené depuis début 2019 un projet d'envergure afin de s'intégrer au plus vite dans le respect de la loi. Cette mise en conformité prévue initialement à l'automne 2019 et bien que fortement avancée a été décalée à 2020 du fait du projet d'introduction en bourse de sa filiale Nacon SA puis des mesures de confinement liées à la crise sanitaire Covid-19. En accord avec les 8 mesures préconisées par l'Agence française Anti-corruption (AFA), les mesures suivantes ont d'ores et déjà été décidées et sont dans l'attente d'être déployées dans le respect et les délais imposés par la réglementation française :

- Cartographie des risques anti-corruption
- Adoption d'un code de conduite anti-corruption intégré au Règlement intérieur
- Mise en place d'un dispositif d'alerte type « lanceur d'alerte/whistleblower »

- Mise en place de procédures d'évaluation des partenaires
- Mise en place de procédures de contrôles comptables et d'un dispositif de contrôle et d'évaluation interne anti-corrupcion
- Déploiement d'un module de formations « anti-corrupcion » appuyées sur des diapositives compréhensibles à destination des salariés concernés de toutes les filiales du Groupe.

8.2. LES ACTIONS ENGAGEES POUR LA PREVENTION DE L'EVASION FISCALE ET LEURS RESULTATS

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

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

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

9. ANNEXE - NOTE METHODOLOGIQUE DU REPORTING SOCIAL, ENVIRONNEMENTAL ET SOCIETAL

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

9.1. PERIODE ET CALENDRIER DE REPORTING

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

Le reporting RSE suit le calendrier suivant :

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

9.2. PERIMETRE

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

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

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

- 7 mois pour Spiders SAS (du 1er septembre 2019 au 31 mars 2020)

- 8 mois pour RaceWard (du 1er août 2019 au 31 mars 2020)
- et 2 mois pour Nacon USA

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

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

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

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

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

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

- Pour les sociétés ayant été transférées dans leur intégralité lors de l'apport partiel d'actifs au groupe Nacon (Bigben Italia, Bigben GmbH, Bigben Belgium, Games.fr, studios de développement)
 - Tous les chiffres annuels et statistiques au 31/3/20 ont été entièrement intégrés aux statistiques RSE du Groupe Nacon
- Pour les trois sociétés scindées lors de l'apport partiel d'actifs (Bigben Interactive SA, Bigben Interactive HK Ltd et Bigben Interactive Espana) :
 - Chiffres comparatifs 2018/19 des indicateurs chiffrés scindés également entre Bigben et Nacon
 - Montants annuels (formations, rémunérations, etc.) 2019/20 entièrement attribués à la société du Groupe de destination (Bigben ou Nacon)

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

9.3. CHOIX DES INDICATEURS

Le choix des indicateurs s'effectue au regard :

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

9.4. ROLES ET RESPONSABILITES

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 Bigben Interactive et de Nacon. Au sein des filiales, les responsables financiers collectent les informations auprès des interlocuteurs responsables des thématiques concernées.

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

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

9.5. CONTROLES 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, BIGBEN INTERACTIVE a demandé à partir de l'exercice 2013-14 à l'un de ses Commissaires aux comptes un rapport comportant une attestation relative à l'établissement des informations devant figurer dans le rapport de gestion et un avis motivé sur la sincérité des informations publiées.

9.6. LIMITATION DE PERIMETRE ET PRECISIONS METHODOLOGIQUES

9.6.1. LIMITATIONS DE PERIMETRE

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 (unique véritable entrepôt du groupe, les autres filiales n'étant que des bureaux), ainsi qu'aux quelques filiales du groupe (BBI Germany et BBI Hong Kong) recyclant leurs cartons/papiers de manière habituelle.
Tous indicateurs environnementaux	Les sociétés mises en équivalence (BBI USA) sont exclues du périmètre de ce rapport. A noter que BBI USA est une joint-venture qui n'a pas de salariés et qui est détenue à 50% par Nacon SA.

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

9.6.2. PRECISION METHODOLOGIQUE

- Concernant les données sociales :

Information	Description
Effectif fin de période et répartition par : - Sexe - Age - Zone géographique	Nombre d'employés inscrits au registre de la paie au 31 mars de l'année N en contrats à durée indéterminée et à durée déterminée. Sont inclus les employés en congé parental, congé maternité ou congé pour longue maladie, et les alternants (contrats d'apprentissage et contrats professionnels). Sont exclus les mandataires sociaux, les stagiaires, les employés partis en pré-retraite et les employés en congé sabbatique. Les tranches d'âge définies sont les suivantes : ≤ 25, 26-35, 36-45, 46-55, ≥ 56. Les zones géographiques définies sont les suivantes : France, Reste de l'Europe, Asie, Autres.
Embauches externes	Nombre d'employés recrutés en CDI et CDD entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N. Les renouvellements de CDD ainsi que les transformations de contrats ne sont pas associés à de nouvelles embauches.

Départs	<p>Nombre d'employés en CDI et CDD ayant quitté l'entreprise entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N à l'initiative de l'entreprise (raison économique, faute grave, rupture conventionnelle, rupture période d'essai CDD/CDI, fin de CDD) et à l'initiative du salarié (démission)</p>
<p>Absentéisme total et ventilation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Congés maladie - Congés paternité - Accidents du travail et de trajet - Congés sans solde - Congés paternité 	<p>Nombre de jours d'absence pour les différentes catégories calculés en jours ouvrés entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N.</p> <p>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.</p>
Rémunérations de l'exercice	<p>Le montant des rémunérations correspond à la masse salariale brute en comptes consolidés relatives des effectifs.</p> <p>Elle inclut les catégories suivantes : rémunération brute, congés payés, indemnités, avantages divers, prime intéressement et participation</p> <p>L'indicateur « rémunération moyenne par salarié » se calcule en divisant le montant des rémunérations mentionné ci-dessus par l'effectif en fin de période.</p>
Charges sociales	<p>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).</p>
Accidents du travail avec arrêt	<p>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.</p>
Accidents du travail sans arrêt	<p>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.</p>
Accidents de trajet	<p>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.</p>
Pourcentage de la masse salariale consacrée à la formation	<p>Dépenses de formation Année calendaire N-1/ masse salariale N-1</p>
Dépense de formation	<p>Montant en euros des dépenses associées aux efforts de formation.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Les dépenses des collaborateurs ayant quitté l'entreprise ne sont pas prises en considération.</p>
Salariés formés	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Les salariés formés au titre de l'année N sont les collaborateurs présents au 31 Mars de l'année N.</p> <p>Les collaborateurs ayant quitté l'entreprise ne sont pas comptabilisés.</p> <p>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.</p>
Heures de formation	<p>Nombre d'heures de formation faisant l'objet d'une convention suivies par les employés (CDI et CDD) au cours de l'année calendaire N-1 pour les sociétés françaises et année fiscale pour les autres sociétés.</p> <p>Les données sont issues des conventions signées avec les prestataires en charge</p>

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

- **Concernant les données environnementales**

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

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

- **Limites méthodologiques des indicateurs**

Les indicateurs peuvent présenter des limites méthodologiques du fait :

- de l'absence d'harmonisation des définitions et législations nationales/internationales ;
- de la représentativité des mesures;
- des modalités pratiques de collecte et de saisie des informations.

10. RAPPORT D'UN DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

A l'assemblée générale,

En notre qualité d'organisme tiers indépendant de votre société (ci-après « entité »), accrédité par le COFRAC sous le numéro 3-1049⁸, et membre du réseau KPMG International comme l'un de vos commissaires aux comptes, nous vous présentons notre rapport sur la déclaration consolidée de performance extra-financière relative à l'exercice clos le 31 mars 2020 (ci-après la « Déclaration »), présentée dans le rapport de gestion du Groupe en application des dispositions des articles L. 225-102-1, R. 225-105 et R. 225-105-1 du code de commerce.

Responsabilité de l'entité

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

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

Indépendance et contrôle qualité

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

Responsabilité du commissaire aux comptes désigné OTI

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

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

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

⁸ Accréditation Cofrac Inspection, n°3-1049, portée disponible sur le site www.cofrac.fr

Nature et étendue des travaux

Nos travaux décrits ci-après ont été effectués conformément aux dispositions des articles A. 225-1 et suivants du code de commerce, à la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette intervention, et à la norme internationale ISAE 3000⁹ :

- 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 ;
- 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 ;
 - corroborer les informations qualitatives (actions et résultats) que nous avons considérées les plus importantes présentées en Annexe. Pour l'ensemble des risques, nos travaux ont été menés au niveau de l'entité consolidante et dans une sélection d'entités.
- Nous avons vérifié que la Déclaration couvre le périmètre consolidé, à savoir l'ensemble des entités incluses dans le périmètre de consolidation conformément à l'article L. 233-16, avec les limites précisées dans la Déclaration ;
- Nous avons pris connaissance des procédures de contrôle interne et de gestion des risques mises en place par l'entité et avons apprécié le processus de collecte visant à l'exhaustivité et à la sincérité des Informations ;
- Pour les indicateurs clés de performance et les autres résultats quantitatifs que nous avons considérés les plus importants présentés en Annexe, nous avons mis en œuvre :
 - des procédures analytiques consistant à vérifier la correcte consolidation des données collectées ainsi que la cohérence de leurs évolutions ;
 - des tests de détail sur la base de sondages, consistant à vérifier la correcte application des définitions et procédures et à rapprocher les données des pièces justificatives. Ces travaux ont été menés auprès d'une sélection d'entités contributrices¹⁰ et couvrent entre 28% et 100% des données consolidées sélectionnées pour ces tests ;
- Nous avons apprécié la cohérence d'ensemble de la Déclaration par rapport à notre connaissance de l'ensemble des entités incluses dans le périmètre de consolidation.

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

Moyens et ressources

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

⁹ ISAE 3000 – Assurance engagements other than audits or reviews of historical financial information

¹⁰ Bigben S.A., Nacon S.A. et Cyanide S.A.

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.

Conclusion

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

Paris-La Défense, le 1^{er} juillet 2020

KPMG S.A.

Fanny Houlliot
Associée
Sustainability Services

Stéphanie Ortega
Associée

Annexe

Informations qualitatives (actions et résultats) considérées les plus importantes

Dispositions en matière de qualité de vie au travail

Mesures de fidélisation des collaborateurs

Résultats en matière de diversité

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

Engagements en faveur de la gestion et du recyclage des déchets

Procédure "anti-fraude"

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

Critères RSE considérés dans la contractualisation avec les fournisseurs.

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

Effectif total au 31 03 2020 et répartition par genre

Nombre d'embauches

Nombre de départs

Nombre de jours d'absence

Taux d'absentéisme

Nombre d'accidents du travail avec arrêt

Nombre d'heures de formation moyen par salarié

Consommation d'électricité

Consommation de gaz naturel

Consommation de papier carton

Quantité de déchets papier et carton recyclés

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

6. STRUCTURE ORGANISATIONNELLE

6.1 ORGANIGRAMME JURIDIQUE

L'organigramme ci-dessous présente la Société et l'ensemble de ses filiales au sens de l'article L.233-1 du Code de Commerce.

La composition actuelle du Groupe BIGBEN INTERACTIVE englobe deux Pôles :

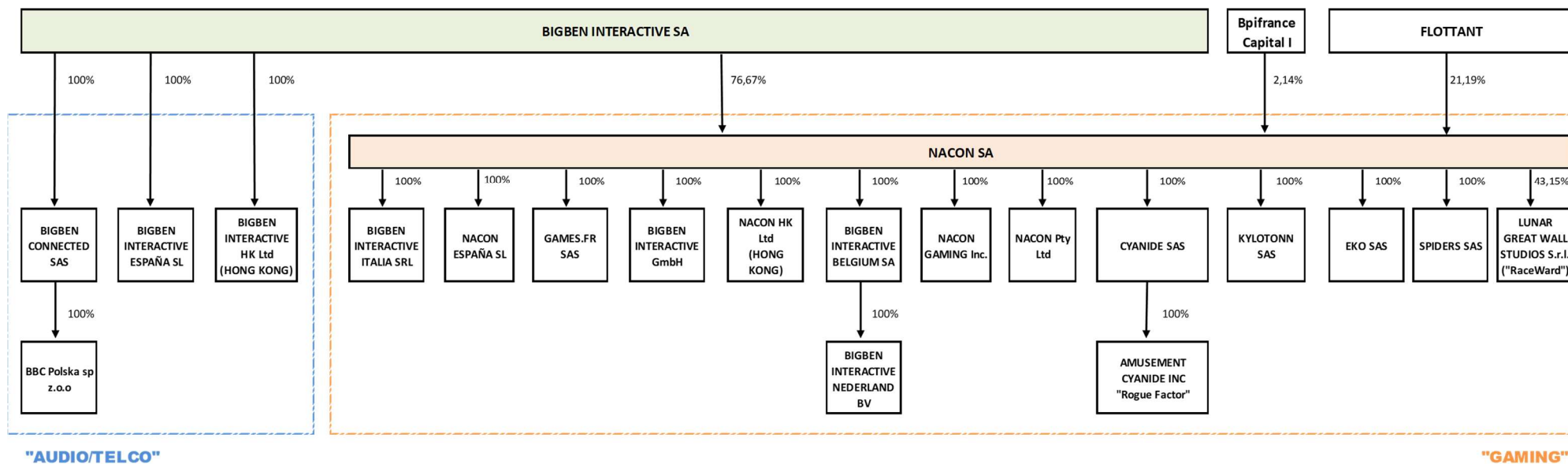
- Le Pôle « Audio/Telco » qui regroupe au sein de la société BIGBEN INTERACTIVE SA et de ses filiales la fabrication, la vente, l'importation, l'exportation et la réparation principale de produits Audio (horlogerie et d'objets de nature électronique), au sein de sa filiale Bigben connected SAS et de ses propres filiales la conception et le négoce d'accessoires mobile.
- Le Pôle « Gaming » qui est le fruit d'une réorganisation des activités au sein du groupe BIGBEN INTERACTIVE et regroupe au sein de la société NACON SA et de ses filiales 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

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 2020



Les niveaux de détention indiqués correspondent au pourcentage de capital et des droits de vote détenus par BIGBEN INTERACTIVE, en l'absence de droit de vote double des filiales.

6.2 SOCIÉTÉS DU GROUPE

Société-mère

BIGBEN INTERACTIVE SA

BIGBEN INTERACTIVE SA est une société anonyme, créée sous forme de société par actions simplifiée le 17 février 1981.

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.

Elle assure également :

- l'achat de produits Audio pour toutes les unités d'Europe Continentale,
- les ventes à l'export de produits Audio en dehors des zones de chalandises gérées par ses filiales étrangères,
- la centralisation de la logistique des produits Gaming et Audio ainsi que celle des produits Mobile depuis 2014, pour l'ensemble des unités d'Europe continentale (France, Allemagne, Benelux, Espagne et Italie),
- l'adossment financier du groupe (garantie vis-à-vis de l'environnement bancaire des filiales si nécessaire).

Entités Pôle AUDIO/TELCO

Filiales historiques

ModeLabs Group SAS

ModeLabs Group SA était, avant son rachat par BIGBEN INTERACTIVE SA, la société-mère du groupe ModeLabs, structure alors cotée sur NYSE Euronext Paris. Retirée de la cote en août 2012 puis transformée en société par actions simplifiée (SAS), elle a fait l'objet en décembre 2017 d'une Transmission Universelle du Patrimoine avec BIGBEN INTERACTIVE SA avec effet rétroactif au 1er avril 2017.

BIGBEN CONNECTED SAS

BIGBEN CONNECTED SAS est une société par actions simplifiée de droit français.

Anciennement ModeLabs SA, cette entité devenue BIGBEN CONNECTED SAS en mars 2013 avait historiquement pour activité la conception et la distribution d'accessoires de téléphonie ainsi que le négoce de téléphones mobiles, cette dernière activité ayant fait l'objet d'une cession achevée en mars 2016.

L'activité de BIGBEN CONNECTED est aujourd'hui concentrée sur la conception et la commercialisation en France et à l'international d'accessoires pour téléphones et tablettes, développés ou distribués par le Groupe.

ModeLabs Sourcing Ltd

La société ModeLabs Sourcing Ltd est une *Limited company* de droit hongkongais qui avait été constituée en 2010 pour l'achat d'accessoires de téléphonie et de terminaux mobiles. L'achat d'accessoires s'effectuant aujourd'hui sous le contrôle de BIGBEN INTERACTIVE (HK) Ltd, cette société subsistait sans activité depuis mars 2013 et a été dissoute en décembre 2019.

BIGBEN INTERACTIVE HK Ltd

La société BIGBEN INTERACTIVE Ltd. est une *Limited company* de droit hongkongais, créée en 2000.

Elle a pour activité la conception des accessoires de téléphonie et de produits Audio 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 ces mêmes produits. Suite à l'apport partiel d'actif de sa branche d'activité Gaming du 31 octobre 2019 dont a bénéficié NACON HK Ltd., la société BIGBEN INTERACTIVE HK Ltd. a conservé ces mêmes activités, mais seulement pour le secteur de l'audio et de la téléphonie. Elle détient les licences exploitées par le Groupe en Audio/Telco.

BIGBEN INTERACTIVE ESPANA SL

La société BIGBEN INTERACTIVE España SL est une *Sociedad Limitada* de droit espagnol, créée au cours de l'exercice 2013/2014.

Elle a vocation à soutenir les activités commerciales téléphonie et audio du Groupe en Espagne. Suite à l'apport partiel d'actif de sa branche d'activité Gaming du 31 octobre 2019 dont a bénéficié NACON Gaming España S.L., la société BIGBEN INTERACTIVE España S.L. a conservé ces mêmes activités, mais seulement pour le secteur de l'audio et de la téléphonie.

BIGBEN CONNECTED POLSKA ZO.O.

La société Bigben Connected Polska zo.o est une *Société à Responsabilité Limitée* de droit polonais, immatriculée auprès du KRS polonais le 31 mai 2019.

Bigben Connected SAS a créé cette nouvelle filiale en Pologne afin de poursuivre son expansion en Europe. Cette société a commencé son activité en août 2019 et a vocation à soutenir les activités commerciales téléphonie du Groupe en Pologne.

Entités Pôle GAMING

Nouvelle Filiale – Société-mère du sous-groupe NACON

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 NACON, elle assure notamment des fonctions de marketing, de commercialisation, de distribution ainsi que les fonctions administratives et financières du Groupe NACON.

NACON SA a été introduite en bourse le 04 mars 2020 sur le marché Euronext Paris sur une ligne de cotation intitulée « NACON ».

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'actif 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'actif 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'actif 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'actif 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'actif du 31 octobre 2019.

NEWAVE ITALIA SRL

Au-delà des sociétés présentées dans le schéma de la section 6.1. ci-dessus, il convient d'indiquer que le Groupe disposait depuis mai 2011 d'une participation de 25,9 % au capital de la société italienne NEWAVE ITALIA SRL, spécialisée sur les activités de distribution de produits numériques. La structure a été mise en liquidation le 16 mars 2015 à l'initiative de son dirigeant.

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

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

NACON HK Ltd

La société NACON HK Ltd. est une *Limited company* de droit hongkongais, créée le 31 juillet 2019.

Elle a pour activité la conception des accessoires de jeux vidéo pour le Groupe. Elle a vocation à assurer également le sourcing des composants et la gestion industrielle des fabrications de ces produits et la centralisation de l'ensemble des achats réalisés par le Groupe concernant les accessoires de jeux vidéo. Cette société a bénéficié d'un apport partiel d'actif 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 NACON suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actif 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 NACON suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actif du 31 octobre 2019.

Studios de développement de jeux vidéo

CYANIDE SAS

CYANIDE est une société par actions simplifiée de droit français.

Cette société a pour activité le développement de jeux vidéo dans de nombreux genres (stratégie, narratif, tir, management, sport, action et aventure). Ce studio est installé en France (Paris et Bordeaux) et au Canada (Montréal) par le biais de sa filiale canadienne Amusement Cyanide Inc., détenue à 100% par Cyanide SAS.

BIGBEN INTERACTIVE SA a acquis le 20 juin 2018 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Cyanide SAS. Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actif 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'actif 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'actif 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'actif du 31 octobre 2019.

Sociétés nouvellement créées

NACON GAMING Inc.

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

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

NACON Pty Ltd.

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

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

Joint-venture

BIGBEN INTERACTIVE USA Inc.

Née d'un Joint-venture constitué avec RDS INDUSTRIES INC Torrance, Californie lors de l'exercice 2013/2014, cette structure détenue à 50% par le Groupe n'a plus d'activité et il est envisagé de la dissoudre.

Participations minoritaires

LUNAR GREAT WALL STUDIOS S.r.l.

La Société détient une participation minoritaire à hauteur de 43,15% du capital et des droits de vote dans la société italienne Lunar Great wall Studios S.r.l. (connue sous le nom commercial RaceWard) de droit italien. Le cofondateur détenant 50,75% du capital et des droits de vote de Lunar Great Wall Studios S.r.l. (étant précisé que ce dernier a consenti au bénéfice de la Société une promesse de vente exerçable jusqu'au 31 juillet 2021 lui permettant d'acquérir une participation additionnelle représentant 10% du capital).

6.3 PRINCIPAUX FLUX INTRA-GROUPE

Les principaux flux intra-groupe de la société BIGBEN consistent en :

A l'intérieur des entités Audio-Telco de BIGBEN INTERACTIVE :

- l'approvisionnement de BIGBEN INTERACTIVE SA en produits Audio et de Bigben Connected SAS en accessoires Mobile auprès de la société Bigben HK Ltd : Bigben HK Ltd négocie les prix auprès de ses sous-traitants chinois en charge de la fabrication des produits du Groupe, suit leur production sous l'angle « assurance qualité », et est en charge de la logistique et de l'acheminement de ces produits vers l'entrepôt de Lauwin Planque de BIGBEN INTERACTIVE SA. Ce sont ces prestations de services qui font l'objet d'une facturation de Bigben HK Ltd à BIGBEN INTERACTIVE SA et Bigben Connected SAS. Les filiales de distribution européennes de Bigben Connected SAS s'approvisionnement ensuite en produits Mobile auprès de Bigben Connected SAS.

A l'intérieur du Groupe Nacon :

- une prestation de service des studios de développement vers la société NACON SA : chaque studio du Groupe développe des jeux dont le coût unitaire s'établit généralement à plusieurs millions d'euros et est divisé en « milestones » (étapes) sur la durée du développement du jeu (généralement deux ans). Ces milestones sont payés tous les mois par NACON SA aux studios,
- l'approvisionnement de NACON SA en produits Accessoires auprès de la société NACON HK Ltd : NACON HK Ltd négocie les prix auprès de ses sous-traitants chinois en charge de la

fabrication des produits du Groupe, suit leur production sous l'angle « assurance qualité », et est en charge de la logistique et de l'acheminement de ces produits vers l'entrepôt de Lauwin Planque de BIGBEN INTERACTIVE SA. Ce sont ces prestations de services qui font l'objet d'une facturation de NACON HK Ltd à NACON SA. Les filiales de distribution européennes de NACON SA s'approvisionnement ensuite en produits auprès de la société NACON SA.

Entre BIGBEN INTERACTIVE SA (maison-mère), le Groupe Nacon, et Bigben Connected SAS :

- 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 filiales¹¹ de NACON qui continuent à vendre de façon accessoire d'autres produits du Groupe Bigben en sus des produits gaming de NACON ; les produits concernés Audio consistent en des enceintes bluetooth, barres de sons, etc.
 - par la société Bigben Connected SAS auprès de ces mêmes filiales en produits Mobile : les produits concernés Mobile consistent en des accessoires pour téléphone portable (câbles, coques et écrans de protection, etc.)
 - Ces ventes représentaient pour ces filiales de distribution au 31 mars 2020 : 6,1 m€ soit 4,7% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON,
- une refacturation croisée mensuelle de services administratifs fournis par BIGBEN INTERACTIVE SA ou NACON SA, s'établissant à 23 800 € en faveur de BIGBEN INTERACTIVE SA et à 48 800 € en faveur de NACON SA (en montants compensés : à 25 000 € par mois en faveur de NACON SA),
- un loyer pour les bureaux ainsi que l'espace commun mis à disposition par BIGBEN INTERACTIVE SA à NACON SA dans ses locaux, s'établissant à 0,2 m€ par an ; cette convention a été conclue dans des conditions normales de marché ;
- une convention de trésorerie a également été mise en place entre BIGBEN INTERACTIVE et NACON ; cette convention prévoit la possibilité d'effectuer des opérations de trésorerie entre elles conformément à la possibilité qui leur en est donnée conformément aux dispositions de l'article L.511-7, I-3 du code monétaire et financier. Chacune des deux sociétés peut consentir des avances à l'autre moyennant l'application de taux d'intérêts conformes aux pratiques de marché observées.

Entre les filiales du Groupe BIGBEN INTERACTIVE

- La filiale Bigben Espana 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.

Se référer également à la section 17 « Transactions avec les parties liées » et à la section 2.4.4 des comptes consolidés de la section 18.1.6.

¹¹ 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 2 m€ de chiffre d'affaires sur l'Audio et le Mobile. Il a été décidé lors de l'apport partiel d'actif d'octobre 2019 de ne pas les « scinder », c'est-à-dire de ne pas créer une 2ème filiale locale pour accueillir l'activité Audio/Telco qui n'aurait pas eu la taille critique pour exploiter cette activité en stand alone. Ce chiffre d'affaires rentre dans la catégorie « Autres » du chiffre d'affaires de NACON.

7. EXAMEN DU RESULTAT ET DE LA SITUATION FINANCIERE

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

Définitions et indicateurs alternatifs de performance :

Indicateurs du compte de résultat

Définition de la marge brute :

BIGBEN INTERACTIVE calcule sa marge brute en faisant la différence entre le Chiffre d'affaires et les achats consommés des ventes Retail (jeux Retail et accessoires, produits audio/mobile). Le taux de marge brute en % du chiffre d'affaires correspond ainsi au rapport de la marge brute sur le chiffre d'affaires.

Définition de l'EBITDA :

L'EBITDA ("Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization") se définit comme le résultat d'exploitation courant avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels. Il s'agit en effet des revenus avant intérêts, impôts (taxes), dotations aux amortissements et provisions sur immobilisations (mais après dotations aux provisions sur stocks et créances clients). Cet EBITDA basé sur le résultat d'exploitation courant n'intègre donc pas les charges IFRS 2 relatives aux actions gratuites et stock-options ni les autres éléments opérationnels non récurrents puisque ces derniers sont exclus du résultat d'exploitation courant. Le Groupe considère l'EBITDA, mesure à caractère non comptable, comme une mesure de performance.

Calcul de l'EBITDA annuel

(en k€)	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Résultat opérationnel courant	23 686	21 728	16 403
Amortissements des immobilisations	28 812	23 211	13 321
EBITDA	52 498	44 939	29 725

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 aux sections 18.1.6

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

7.1 SITUATION FINANCIERE

Les indicateurs alternatifs de performance de BIGBEN INTERACTIVE ne faisant pas l'objet de retraitements par rapport aux données comptables, afin de faciliter la lecture, BIGBEN INTERACTIVE a fait le choix de les faire apparaître directement dans les tableaux de compte de résultat de la présente section 7 (Marge brute) ou juste en dessous (EBITDA).

Les lecteurs sont invités à lire les informations qui suivent relatives aux résultats du Groupe conjointement avec les comptes consolidés du Groupe pour les exercices clos les 31 mars 2019 et 31 mars 2020, tels qu'ils figurent à la section 18.1.6. du présent document d'enregistrement universel.

Les comptes consolidés du Groupe pour les exercices et périodes susmentionnées ont été préparés conformément aux normes IFRS, telles qu'adoptées par l'Union européenne et ont fait l'objet d'un audit.

Au-delà des comptes consolidés, figurent également en section 18.1. du présent document d'enregistrement universel les comptes sociaux de BIGBEN INTERACTIVE clos au 31 mars 2020, ainsi que le rapport d'audit portant sur lesdits comptes sociaux.

Pour mémoire, la société NACON portant les activités Gaming du Groupe a été créée le 18 juillet 2019 et a bénéficié le 31 octobre 2019 d'un apport partiel d'actifs de l'ancienne branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE en date de l'Assemblée Générale du 31 octobre 2019 avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019.

Cette opération a englobé notamment les studios de jeux acquis depuis 24 mois, les filiales de distribution dédiées et les contrats liés aux activités, ainsi que tous les brevets et toutes les propriétés intellectuelles du Pôle Gaming. Cet apport se traduit par la clarification des organisations du Groupe BIGBEN INTERACTIVE en distinguant juridiquement les trois Pôles à savoir le Gaming, le Mobile et l'Audio regroupés en deux secteurs d'activité opérationnels : le secteur « Bigben - Audio / Telco » et le secteur « Nacon - Gaming ».

7.1.1.1 Evolution de l'activité

Performance par métiers

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Chiffre d'Affaires	263 498	245 502	245 412	100%	100%	100%
<i>dont Gaming</i>	123 927	105 509	87 261	47%	43%	36%
<i>Mobile</i>	104 790	109 789	121 016	40%	45%	49%
<i>Audio</i>	34 781	30 204	37 136	13%	12%	15%

GAMING

L'activité Gaming 2019/20 ressort à 123,9 M€, en hausse de 17,4 % par rapport à 2018/19 grâce à une forte dynamique du segment Jeux.

- Les jeux ont généré un chiffre d'affaires de 71,0 M€ soit une croissance de 44,6 %. Cette progression est portée par le succès des nombreux nouveaux jeux, dont *Warhammer® : Chaosbane* et *WRC8* qui a bénéficié d'une note Metacritic de 79 % pour PlayStation 4™. Les ventes digitales ont poursuivi leur forte progression pour atteindre 48,9 M€ contre 20,3 M€ pour l'exercice précédent. Elles représentent ainsi 69 % du chiffre d'affaires Jeux contre 41 % un an plus tôt. Cette croissance est conforme à l'évolution du marché et a connu un pic fin mars lié aux effets du confinement des populations.
- Les accessoires affichent un chiffre d'affaires de 52,9 M€, en baisse de 6,1 % sur l'exercice, du fait de l'absence de sortie majeure de nouveaux accessoires dans l'exercice hormis la manette *REVOLUTION Pro Controller 3* pour PlayStation 4™.

AUDIO / TELCO

Le chiffre d'affaires 2019/20 du Mobile s'inscrit en légère baisse de 4,6 % à 104,8 M€. Le marché du Mobile a été durant toute l'année en pleine mutation avec des durées de remplacement plus longues et un attentisme lié à l'arrivée annoncée de la technologie 5G. Ceci a eu pour conséquence de réduire l'engouement des consommateurs pour les nouveaux smartphones et leurs accessoires mais a

contribué aux bonnes performances des produits visant à rallonger la durée de vie des terminaux tels que les protections *Force Glass*® et *Force Case*®, ou permettant une utilisation plus durable tels que le chargeur garanti à vie *Force Power*®. Les premiers succès de la gamme *Justgreen*® qui s'adresse à une population soucieuse de la responsabilité sociétale et environnementale ont également contribué à compenser cette baisse du marché.

Sur un marché résolument orienté vers les enceintes connectées, l'Audio affiche une hausse de 15,2 % du chiffre d'affaires à 34,8 M€. Cette progression est portée par de nombreux lancements de nouveaux produits réalisés en 2019/20 ainsi que par l'ouverture de nouveaux canaux de vente.

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 de ses jeux ou de certains smartphones impactant ses activités Mobile, ainsi que par la période de fin d'année (principalement pour les Accessoires Gaming et ses produits Audio), le Groupe considère cependant que ces éléments ne sont pas susceptibles de créer un effet significatif de saisonnalité sur ses résultats.

en millions d'euros	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
1 ^{er} trimestre	58,6	48,7	47,1
2 ^{ème} trimestre	68,5	57,3	62,9
1^{er} semestre	127,0	106,0	110,0
3 ^{ème} trimestre	85,4	80,3	80,1
4 ^{ème} trimestre	51,1	59,2	55,3
TOTAL	263,5	245,5	245,4

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

La croissance au 1^{er} semestre 2019/20 (+ 19,8 % pour atteindre 127,0 M€) était essentiellement liée au segment Gaming (+ 30,9 %), avec des ventes digitales de jeux vidéo facturées depuis la France qui ont plus que triplé. Les accessoires bénéficiaient également des bonnes ventes des manettes sous marque NACON®.

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

Les activités Audio/Telco n'étaient pas en reste, avec des progressions également significatives de leurs activités au cours du 1^{er} semestre 2019/20.

L'activité Mobile progressait de 10,1 % pour représenter 52,8 M€, bénéficiant notamment de la très bonne tenue des marques propres de la gamme Force® avec en particulier le succès continu de Force Glass® (écrans de protection) et le lancement de Force Moov®, première trottinette connectée et assurée sur le marché de la micro-mobilité urbaine.

L'activité Audio était elle encore plus dynamique, en croissance de 14,4 % à 12,1 M€, et ce malgré un contexte de marché morose, avec notamment le bon démarrage de la gamme *Bigben Party* à

destination des adolescents et jeunes adultes.

Dans la continuité des deux premiers trimestres de l'exercice, l'activité du 3^{ème} trimestre 2019/20 affichait elle encore une progression notable de ses ventes à 85,4 M€, soit + 6,3 %, mais cette fois avec des performances très différentes selon les marchés adressés.

En particulier, le segment Gaming restait très positif, avec une croissance de 19,2 % de ses ventes :

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

Par contre, les activités Mobile étaient, elles, en recul notable au cours du 3^{ème} trimestre 2019/20, avec un chiffre d'affaires de 30,8 M€, en contraction de 10,8 % sur la période. Elles ont subi un marché particulièrement atone dans l'attente d'un calendrier de déploiement en France des nouvelles licences 5G. Sur la période, la nouvelle marque *Justgreen*[®] 100 % écologique, sortie en novembre 2019, a pourtant reçu un bon accueil des consommateurs.

Enfin, le chiffre d'affaires Audio est ressorti à 16,9 M€ au 3^{ème} trimestre 2019/20 en hausse significative de 19,5 %, portée par le lancement réussi de la gamme d'enceintes diffuseurs d'huiles essentielles bio *AromaSound*[®] qui est venue compléter ses produits sous marques propres telles que *Lumin'Us*, *Bigben Party* et ceux de la gamme *Thomson*.

Après 3 trimestres de hausse de l'activité, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE se sont finalement contractées au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2019/20, le chiffre d'affaires reculant de 13,8 %, notamment sur le segment Gaming avec des accessoires souffrant d'un effet de base produits. En raison des conséquences de la crise sanitaire du Covid-19 avec la fermeture des points de vente retail et des réseaux des opérateurs téléphoniques, l'ensemble des ventes de produits physiques du Groupe (accessoires Gaming et Mobile et produits Audio) a été affecté.

Sur la période, l'activité Gaming a affiché un léger recul de -8,8 % à 24,1 M€.

- Les jeux restaient en forte hausse à 15,6 M€ (contre 8,5 M€ pour le 4^{ème} trimestre 2018/19) grâce à l'essor des ventes digitales bénéficiant notamment de l'effet « confinement » qui a « boosté » les ventes. Ces dernières ont été multipliées par 2,7 sur la période et représentent un chiffre d'affaires de 11,1 M€ sur le trimestre contre 4,1 M€ au même trimestre de l'exercice précédent. Cette croissance des ventes digitales s'est appuyée sur un fort back catalogue qui s'étoffe au fil des années. Concernant les ventes physiques, les lancements d'*AO Tennis 2*, *Rugby 20*, *Overpass* et *TT Isle of Man 2* ont été conformes aux attentes.
- Les accessoires reculaient fortement (8,5 M€ vs.17,9 M€ un an plus tôt) en raison d'un fort effet de base produits (sortie au 4^{ème} trimestre 2018/19 des deux manettes *REVOLUTION Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless* pour PS4TM). En outre, la fermeture de nombreux magasins, liée à la crise du Covid-19, a également affecté les ventes d'accessoires lors de la deuxième quinzaine de mars 2020.

Sur la période, l'activité Audio/Telco a affiché un recul plus important, de -17,7 % à 27,0 M€, le chiffre d'affaires Audio/Telco ayant baissé de près de 90 % lors de la deuxième quinzaine de mars 2020 du fait de la fermeture des principaux points de vente (conséquence de la pandémie de Covid-19).

Les activités Mobile (-22,4 % à 21,2 M€) ont été impactées à la fois par la fermeture mi-mars 2020 des boutiques des opérateurs téléphoniques et des distributeurs spécialisés dans la majorité des pays

européens, mais également par les derniers lancements de smartphones et des accessoires dédiés eux aussi largement contrariés par les mesures de confinement. Le succès des produits de la gamme *Force*[®], en particulier *Force Glass*[®] et *Force Power*[®] ainsi que le déploiement récent de la gamme *Justgreen*[®] ont toutefois permis de limiter la décroissance du chiffre d'affaires trimestriel.

Les ventes Audio ont quant à elles augmenté de 5,6 % (5,8 M€ contre 5,5 M€) grâce à la bonne tenue des gammes d'enceintes connectées jusqu'à mi-mars 2020, mais sur la base de contribution à l'échelle du Groupe qui reste relativement faible.

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

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Chiffre d'Affaires	263 498	245 502	245 412	100,0%	100,0%	100,0%
dont France	149 190	152 257	157 724	56,6%	62,0%	64,3%
Export	114 308	93 246	87 689	43,4%	38,0%	35,7%

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

Information sectorielle :

BIGBEN INTERACTIVE a fait évoluer ses secteurs d'activité au cours de l'exercice 2019/2020.

Dans le cadre de la réorganisation du Groupe et de la filialisation des activités Gaming au sein de la société NACON, les entités BIGBEN INTERACTIVE SA, BIGBEN INTERACTIVE Hong Kong Ltd et BIGBEN INTERACTIVE España ont fait l'objet d'un détournement et leurs activités Gaming ont été logées dans de nouvelles entités créées à cet effet. Les autres filiales du Groupe ont été rattachées au pôle Gaming et leurs titres ont été transférés à NACON SA.

Etant donné la nouvelle organisation très intégrée de l'activité « Gaming », un grand nombre de coûts relatifs aux « jeux vidéo » et « accessoires » sont mutualisés. Les principaux coûts communs sont :

- le marketing (un unique directeur marketing et une équipe dédiée),
- les activités commerciales (une force de vente commune),
- une structure administrative/financière/juridique/Direction commune.

Les clients « Jeux Vidéo » et « Accessoires » sont, la plupart du temps communs. Le groupe ne détermine par conséquent qu'un Résultat Opérationnel Courant Groupe. Les jeux développés par les studios acquis Kylotonn, Cyanide EKO et Spiders sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global de NACON.

La société NACON a ses propres fonctions commerciales, marketing et financières. Les ventes de jeux sous forme digitale sont exclusivement facturées depuis la France.

Les filiales de distribution du Groupe NACON 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 NACON.

De la même manière, les activités Audio et Telco de BIGBEN INTERACTIVE sont également très intégrées entre elles : avec la montée en puissance des objets connectés, le marché de l'Audio est en train de converger vers celui du Telco, les clients sont souvent communs et la maison-mère BIGBEN INTERACTIVE SA en charge de l'Audio et sa filiale Bigben Connected en charge du Telco dispose d'un management commun en la personne de Monsieur Michel Bassot, à la fois Directeur Général Délégué de BIGBEN INTERACTIVE SA et Président de Bigben Connected SAS.

Les produits développés par le pôle Audio/Telco du Groupe Bigben sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global Audio/Telco de Bigben.

Le pôle Audio/Telco du Groupe Bigben a ses propres fonctions commerciales, marketing et financières. Les filiales de distribution Audio/Telco du Groupe basées à l'étranger sont chargées des ventes physiques de l'ensemble des produits « Audio/Telco ». La filiale Bigben HK Ltd basée à Hong Kong est chargée principalement du développement et de l'approvisionnement des en produits Audio et Telco auprès de partenaires fabricants.

Ainsi, chaque filiale du Groupe Bigben a un rôle spécifique dans la chaîne de valeur du pôle Audio/Telco.

Dans ce contexte, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE considère qu'il opère ses activités au sein de deux secteurs d'activité opérationnels qui ont chacun des caractéristiques économiques spécifiques et représente un marché distinct.

Les deux secteurs d'activité du Groupe retenus sont désormais le secteur « Bigben - Audio / Telco » et le secteur « Nacon - Gaming ».

- ♦ **Le secteur « Nacon - Gaming »** 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 ; il représente le périmètre actuel du Groupe Nacon
- ♦ **Le secteur « Bigben – Audio / Telco »** regroupe la conception et la distribution d'accessoires pour smartphones et tablettes (activité Mobile) et la conception et la distribution de produits Audio (casque, enceinte...) sous marque *Bigben*, *Lumin'Us*, *AromaSound* ou *Thomson* (activité Audio) ; il représente le périmètre du Groupe Bigben hors Groupe Nacon.

L'information présentée ci-dessous est celle qui sera désormais utilisée par le principal décideur opérationnel du groupe Bigben pour ses besoins du reporting interne permettant une analyse pertinente de l'activité et des risques. Le principal décideur opérationnel du Groupe Bigben au sens d'IFRS 8 est un binôme qui réunit le Directeur Général et le Directeur Général Délégué du Groupe Bigben.

Le binôme constitué de Fabrice Lemesre, Directeur Général du Groupe BIGBEN INTERACTIVE et Michel Bassot, Directeur Général Délégué du Groupe BIGBEN INTERACTIVE constitue le décideur opérationnel de NACON selon IFRS 8. Ils sont appuyés au niveau du Groupe Bigben par un Secrétaire Général et par une Directrice Financière et au niveau des filiales par l'équipe de direction du Groupe NACON, des Directeurs de studios (en charge des développements de jeux) ainsi que par des directeurs de filiales de distribution distribuant tous les produits du Groupe.

en milliers d'euros	31-mars-20			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	123 927	104 790	34 781	263 498
Bigben - Audio/Telco	566	103 799	29 705	134 071
Nacon – Gaming	123 361	991	5 075	129 427

en milliers d'euros	31-mars-19			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	105 509	109 789	30 204	245 502
Bigben - Audio/Telco	4	108 735	23 662	132 402
Nacon – Gaming	105 505	1 054	6 542	113 101

en milliers d'euros	31-mars-18			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	87 261	121 016	37 136	245 412
Bigben - Audio/Telco	211	119 983	29 650	149 844
Nacon – Gaming	87 050	1 033	7 486	95 568

Du fait des subtilités de détournement des filiales de distribution lors de l'apport partiel d'actif susmentionné de BIGBEN INTERACTIVE vers NACON, il subsiste de manière très marginale un chiffre d'affaires non Gaming pour le secteur « Nacon - Gaming » et un chiffre d'affaires non Audio-Mobile pour le secteur « Bigben - Audio / Telco ».

7.1.2 Evolution probable et activités de R&D

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

La crise du Covid-19 a un double effet sur l'activité : négatif à court terme sur les Accessoires Mobile et Gaming ainsi que sur les produits Audio mais positif sur les ventes digitales de jeux. En cumul, l'impact est très négatif en termes de chiffre d'affaires mais bien moins négatif en termes de résultat opérationnel compte-tenu des marges plus élevées en digital.

Le chiffre d'affaires du 1er trimestre 2020/21 sera affecté par les conséquences de la crise du Covid-19, la magnitude de l'impact dépendant des modalités de retour à la vie normale.

Afin de gérer au mieux cette situation, le Groupe s'est mis dès le début de la crise en ordre de marche pour en réduire au maximum les effets directs sur ses opérations et sur ses coûts. Les services support et les équipes de développement ont été mis en grande majorité en télétravail tandis que l'entrepôt logistique a adapté sa charge de travail pour opérer en équipe réduite. Bigben n'a ainsi eu recours au chômage partiel que pour les collaborateurs dont l'activité a été suspendue ou rendue impossible en télétravail. Comme décrit dans la Déclaration de Performance Extra-Financière de la section 5.7.4., BIGBEN INTERACTIVE mène un plan de déconfinement drastique depuis mai 2020 afin de préserver la santé de ses collaborateurs et les tiers à leur retour dans les locaux de l'entreprise et de permettre une reprise progressive de l'activité dans le respect des règles de prévention sanitaire.

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

Aucun retard majeur dans la sortie des nouveaux jeux n'est prévu. Le lancement de *TT Isle of Man 2* sur *Switch™*, *Tour de France*, *Pro Cycling manager* et *Hunting Simulator 2* au 1^{er} trimestre de l'exercice puis de *WRC9* au 2^{ème} trimestre de l'exercice devrait soutenir les ventes du 1^{er} semestre 2020/21 (début avril à fin septembre 2020).

Le Groupe prépare d'ores et déjà avec l'aide de ses clients et fournisseurs partenaires un plan d'actions ciblé qui lui permettra d'aborder la période de déconfinement de la manière la plus efficace possible. Ce plan inclut notamment le développement de nouveaux accessoires, l'ouverture de nouveaux canaux de distribution pour l'Audio, de nouvelles gammes *Justgreen®* et des campagnes promotionnelles dédiées pour dynamiser la distribution des produits physiques dès la réouverture des magasins. Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium *RIG™*, le Groupe va également déployer les casques *RIG™* aux USA et en Australie.

Le Groupe Bigben n'anticipe pas de difficultés de trésorerie dans les prochains mois : le pôle Gaming dispose de liquidités importantes pour son développement du fait de sa récente introduction en bourse de Nacon qui lui a permis de lever 109 M€ en mars dernier tandis que les entités Audio/Telco financeront leur propre besoin en fonds de roulement sur le 1^{er} semestre 2020/21 en faisant appel aux prêts garantis par l'Etat français (PGE). A noter l'obtention post clôture de deux PGEs pour un montant global de 15M€.

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

Guidance - Exercice en cours et moyen terme

Compte-tenu des incertitudes liées à l'environnement économique actuel, BIGBEN INTERACTIVE a souhaité différer l'annonce de ses objectifs financiers 2020/21 à l'automne prochain.

A plus long terme, afin d'harmoniser son plan avec celui de sa filiale cotée qui annonce un plan « NACON 2023 », BIGBEN INTERACTIVE a décidé d'allonger d'une année son plan « BIGBEN 2022 ». Ainsi, le plan « BIGBEN 2023 » s'appuiera sur le développement de son pôle Nacon - Gaming et le renouvellement profond des gammes de son pôle Bigben - Audio/Telco avec les objectifs financiers pour l'exercice 2022/23 d'un chiffre d'affaires égal à 350 M€ et d'un taux de Résultat Opérationnel Courant égal à 13%, mettant l'accent sur l'amélioration régulière de la Marge Opérationnelle Courante.

Activités de R&D

Se référer aux sections 5.5 et 5.7.1.2 pour plus de détails concernant les activités de R&D du Groupe.

Sur les exercices clos au 31 mars 2019 et 2020, le Groupe a considéré que les conditions d'activation des frais de recherche et de développement étaient remplies pour certains projets. De ce fait, le Groupe a comptabilisé les frais de recherche et de développement en charges de l'exercice (pour les accessoires) ou en immobilisations (pour les jeux).

Les montants des projets de recherche et développement qui ont été activés s'élèvent sur l'exercice clos au 31 mars 2019 à 30,1 M€ et à 32,8 M€ sur l'exercice clos au 31 mars 2020.

Enfin, depuis l'acquisition de studios de développement en 2018 et 2019, le Groupe, par le biais de ses studios français ou canadien, a en sus bénéficié de crédits impôt jeux vidéo (CIJV). Pour rappel, par un décret du 9 août 2017, le CIJV français a été porté à 30% (contre 20% précédemment) des dépenses de développement de l'entreprise avec un plafond porté à 6 M€ par an (contre 3 M€ précédemment). Le Groupe bénéficie ainsi d'un crédit impôt jeux vidéo de 3,0 M€ au 31 mars 2020.

7.2 RÉSULTATS D'EXPLOITATION

7.2.1 Analyse du résultat opérationnel courant

(en k€)	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Chiffre d'affaires	263 498	245 502	245 412
Achats consommés	(154 573)	(147 861)	(168 511)
Marge brute	108 925	97 641	76 901
Autres produits opérationnels	867	745	574
Autres achats et charges externes	(30 994)	(28 457)	(24 369)
Impôts et Taxes	(1 744)	(1 873)	(1 550)
Charges de Personnel	(22 991)	(21 918)	(21 066)
Autres charges opérationnelles	(1 565)	(1 210)	(777)
Résultats sur cessions d'actifs non courants	0	11	11
Amortissements des immobilisations	(28 812)	(23 211)	(13 321)
Résultat opérationnel courant	23 686	21 728	16 403

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	mar. 2020	mar. 2019	mar-18
Résultat opérationnel courant	23 686	21 728	16 403
Amortissements des immobilisations	28 812	23 211	13 321
EBITDA	52 498	44 939	29 724
Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires	19,9%	18,3%	12,1%

Au titre de son exercice 2019/20, BIGBEN INTERACTIVE voit ses résultats progresser, avec un niveau de résultat opérationnel courant de 23,7 M€ (soit 9,0 % de son chiffre d'affaires), contre un volume de 21,7 M€ (soit 8,8 % de son chiffre d'affaires) lors de l'exercice précédent.

Toutefois, comme le montre le tableau ci-dessous mettant en avant la performance économique comparée du segment « Nacon - Gaming » d'une part et celle du segment « Bigben - Audio / Telco » d'autre part, les performances sont très différentes d'un segment à l'autre.

au 31 mars 2020

<i>en milliers d'euros</i>	Bigben - Audio/Telco	Nacon - Gaming	Total Groupe
CA consolidé	134 071	129 427	263 498
EBITDA	4 137	48 361	52 498
Résultat opérationnel courant	1 066	22 620	23 686

au 31 mars 2019

<i>en milliers d'euros</i>	Bigben - Audio/Telco	Nacon - Gaming	Total Groupe
CA consolidé	132 402	113 101	245 502
EBITDA	11 579	33 359	44 939
Résultat opérationnel	9 186	12 542	21 728

Segment Nacon - Gaming :

Avec une progression tangible de l'activité de 14,4 %, et une augmentation significative du poids du segment Jeux au sein de cette activité, BIGBEN INTERACTIVE enregistre un niveau d'EBITDA de 48,4 M€ sur ses activités Gaming au 31 mars 2020, en croissance de +45,0 % par rapport au 31 mars 2019. Le taux d'EBITDA ressort à 37,4 % du chiffre d'affaires, soit une augmentation de 7,9 points par rapport au 31 mars 2019.

Cette évolution a été rendue possible par une augmentation significative du taux de marge brute, en résultat de l'évolution du mix d'activités en faveur du segment Edition.

Au-delà de la marge brute, au sein de ces activités Gaming, la moindre croissance des charges externes et des charges de personnel sous contrôle par rapport à l'activité participent à la progression significative des résultats (à noter que l'essentiel des effectifs additionnels de ces dernières années a été affecté aux développements de jeux et leurs charges de personnel se retrouvent par là-même immobilisées).

Segment Bigben - Audio / Telco :

Dans un marché Mobile plus concurrentiel, et avec les effets du Covid-19 en fin d'exercice, BIGBEN INTERACTIVE souffre d'une croissance relativement faible de ses activités Audio / Telco (+1,3 % sur l'exercice) et met en avant un EBITDA de 4,1 M€ sur ces activités au 31 mars 2020, en baisse de - 64,3 % par rapport au 31 mars 2019. Le taux d'EBITDA ressort à 3,1 % du chiffre d'affaires, soit une baisse sensible de 5,6 points par rapport au 31 mars 2019, le Groupe ayant notamment choisi de réduire ses niveaux de marge brute afin de préserver ses parts de marché en France sur ses activités Mobile.

Dans le même temps, les efforts d'investissement du Groupe au sein de ce segment Audio / Telco ont été maintenus, avec notamment des développements produits et les lancements de nouvelles gammes *Justgreen*® ou *AromaSound*® et donc le maintien de l'ensemble des forces commerciales et opérationnelles au sens large, malgré la baisse d'activité.

A noter que l'EBITDA du Groupe a été impacté positivement par la première application au 31 mars 2020 de la norme IFRS 16 relative aux contrats de location : en tant que locataire, le Groupe désormais :

- reconnaît à l'actif du bilan : un « droit d'utilisation relatifs aux contrats de location » représentant son droit à utiliser l'actif sous-jacent,
- au passif du bilan : une dette de loyers représentative de son obligation de paiement des loyers futurs,
- et comptabilise un amortissement du droit d'utilisation relatif aux contrats de location et un intérêt financier sur la dette de loyers associée en remplacement des charges de loyers opérationnelles précédemment encourues.

L'application de la norme IFRS 16 a un impact négatif non significatif de (45 K€) sur le résultat opérationnel courant et a un impact positif de + 2,12 M€ sur l'EBITDA.

Au global, le résultat opérationnel courant du Groupe ressort en légère croissance de 9,0 % à 23,7 M€, montant qui tient compte de dotations aux amortissements des immobilisations pour 28,8 M€ lors de l'exercice 2019/20 (en hausse de 24,1 %). Ce montant est à mettre en regard de la montée en puissance en particulier au sein des activités Gaming de la qualité des jeux vidéo développés récemment sortis par le Groupe. La hausse de ces dotations provient principalement de l'augmentation de la taille du catalogue aussi bien en coûts de développement qu'en nombre de titres.

7.2.2 Résultat opérationnel non courant

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Résultat opérationnel courant	23 686	21 728	16 403
Plans d'actions gratuites et stock-options	(2 339)	(1 852)	(1 114)
Autres éléments opérationnels non récurrents	(522)	2 530	(475)
Quote-part de résultat des sociétés MEE - Activité similaire	(1)	(87)	57
Résultat opérationnel	20 823	22 319	14 871

Les éléments non récurrents se composent essentiellement en cet exercice 2019/20 de la charge IFRS 2 de la juste valeur des plans en cours de droits à actions gratuites attribuées aux salariés et mandataires sociaux du Groupe par BIGBEN INTERACTIVE qui s'élève à 2,3 M€ du fait des nouveaux droits à actions gratuites attribués aux salariés et mandataires sociaux des studios de développement nouvellement acquis.

A noter qu'il a été placé en élément opérationnel non-récurrent au cours de l'exercice 2019/2020, 239 K€ d'honoraires liés à l'apport partiel d'actif de la branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA vers NACON.

8. TRESORERIE ET CAPITAUX

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

Définitions et indicateurs alternatifs de performance :

Indicateurs bilanciels

Définition de l'endettement financier brut :

L'endettement financier brut désigne les dettes financières de l'entreprise, c'est-à-dire les passifs financiers à moyen et à long terme, ainsi que les concours bancaires courants. BIGBEN INTERACTIVE 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. BIGBEN INTERACTIVE 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. BIGBEN INTERACTIVE 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 aux sections 18.1.6.

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

Chiffres clés du bilan au titre des trois derniers exercices

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Actifs non courants	168 178	141 436	91 312
Actifs courants	272 531	150 513	132 490
TOTAL ACTIF	440 709	291 949	223 802
Total des capitaux propres	282 364	164 349	134 604
Passifs non courants	60 713	40 855	21 592
Passifs courants	97 632	86 745	67 607
Total Passif et Capitaux Propres	440 709	291 949	223 802

Actifs non courants :

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Goodwill	63 903	58 285	35 918
Droit d'utilisation	4 904		
Autres immobilisations incorporelles	81 332	66 188	36 904
Immobilisations corporelles	13 179	13 419	13 749
Titres mis en équivalence	43	44	535
Autres actifs financiers	1 447	919	643
Actifs d'impôts différés	3 369	2 582	3 564
Actifs non courants	168 178	141 436	91 312

Le poste des actifs non courants a augmenté de 26,7 M€ entre le 31 mars 2019 et le 31 mars 2020 notamment du fait de l'effet des acquisitions au sein du segment Gaming des studios de développement *Kylotonn* et *Eko Software* en octobre 2018 et *Spiders* en septembre 2019 ainsi que de la prise de participation dans le studio italien *RaceWard* en juillet 2019.

Il est ainsi rappelé que les actifs non courants du Groupe présentent aujourd'hui des goodwills de l'ordre de 63,9 M€ relatives aux acquisitions :

- d'une part des activités d'accessoires pour Mobile en particulier (acquisition de *ModeLabs* en 2011), le total des goodwills du segment Bigben - Audio / Telco s'élevant à 34,8 M€ ;
- d'autre part des studios de développement de jeux susmentionnés, le total des goodwills du segment Nacon - Gaming s'élevant à 29,1 M€.

Les autres immobilisations incorporelles pour 81,3 M€ correspondent essentiellement à la hausse des coûts de développement de jeux vidéo, mais aussi aux actifs de la marque *RIG™* repris en fin d'exercice 2019/20 au sein du segment Nacon - Gaming.

Comme indiqué au sein du chapitre 7, l'exercice 2019/20 a également été impacté par la première application au 31 mars 2020 de la norme IFRS 16 relative aux contrats de location : en tant que locataire, le Groupe désormais :

- reconnaît à l'actif du bilan : un « droit d'utilisation relatifs aux contrats de location » représentant son droit à utiliser l'actif sous-jacent – celui-ci s'élève à 4,9 M€ au 31 mars 2020,
- au passif du bilan : une dette de loyers représentative de son obligation de paiement des loyers futurs, – celle-ci s'élève à 4,9 M€ au 31 mars 2020 (dont 2,5 M€ en long terme et 2,4 M€ en court terme),
- et comptabilise un amortissement du droit d'utilisation relatif aux contrats de location et un intérêt financier sur la dette de loyers associée en remplacement des charges de loyers opérationnelles précédemment encourues.

Actifs courants :

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Stocks	66 054	57 647	51 660
Créances clients	65 082	61 549	54 099
Autres débiteurs	16 672	16 008	10 102
Actifs d'impôts exigibles	6 578	1 096	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	118 147	14 213	16 630
Actifs courants	272 531	150 513	132 490

L'augmentation du poste des actifs courants (hors trésorerie) est essentiellement due à une hausse des créances clients qui s'élevaient à 65,1 M€ au 31 mars 2020 (+5,7 % comparé au 31 mars 2019) et à une hausse des stocks qui s'élevaient eux à 66,1 M€ en fin d'exercice (+14,6 % comparé au 31 mars 2019). L'activité augmentant au cours de l'exercice et le mois de mars dernier ayant été le témoin de lancement de jeux ou accessoires phare au sein du segment Nacon - Gaming, les créances clients, au demeurant saines, étaient temporairement élevées en fin d'exercice fiscal. Le niveau des stocks a lui souffert de l'effet Covid-19 et du ralentissement important des ventes de produits physiques en fin d'exercice, que cela soit pour les accessoires Gaming, mais également pour les produits Audio / Telco. A noter également la reprise des casques RIG™ par le Groupe NACON en mars 2020, impliquant une hausse de ce poste du bilan.

La trésorerie et équivalents de trésorerie s'élevaient à 118,1 M€ au 31 mars 2020, contre 14,2 M€ au 31 mars 2019, bénéficiant en particulier de la réalisation de l'introduction en bourse de filiale NACON, par augmentation de capital, opération ayant permis à la filiale de collecter 103,0 M€ net des frais. Post opération, BIGBEN INTERACTIVE conserve 76,67 % du capital de NACON.

Sources de financement

Au cours de l'exercice 2019/20, BIGBEN INTERACTIVE a perçu un total d'environ 142,1 M€ de financements dont les principales sources sont :

- une augmentation de capital en numéraire de 103,0 M€ réalisée lors de l'introduction en bourse de la filiale NACON, filiale détenue à 76,67% par BIGBEN INTERACTIVE post opération,
- de nouveaux emprunts contractés à hauteur de 35,4 M€
- des aides publiques issues des dispositifs de Crédit Impôt Jeux vidéo (CIJV) pour le compte du segment Nacon – Gaming pour un montant de 3M€,
- des remboursements de créances d'impôt issues des dispositifs de Crédit Impôt Recherche (CIR) de 0,7M€.

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

Financement par emprunts et trésorerie nette

Le Groupe a recours à des emprunts pour financer en particulier les besoins d'investissement du segment Nacon - Gaming (coûts de développement de ses jeux ainsi que le financement des acquisitions réalisées).

Depuis fin 2016, pour financer son Besoin en Fonds de Roulement, ses coûts de développement et l'acquisition de ses quatre studios de développement (*Kylotonn*, *Cyanide*, *Eko Software* et *Spiders*) des emprunts à moyen terme initialement souscrits par BIGBEN INTERACTIVE, totalisant environ 79,4 M€, ont été transférés à la Société dont 63,2 M€ restent à rembourser au 31 mars 2020.

Les 66,0 M€ d'emprunts « d'origine long terme » arrivant à échéance avant fin mars 2021 consistent en des échéances de remboursement auprès d'une vingtaine d'organismes financiers ou bancaires, telles que dûment prévues aux contrats. Ces emprunts moyen-terme avaient été contractés soit pour financer les acquisitions de studios, soit pour financer des coûts de développement de jeux.

La trésorerie nette du Groupe affichée au 31 mars 2020 se ventile de la façon suivante :

Chiffres clés de la trésorerie des trois derniers exercices consolidés

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Trésorerie et équivalents de trésorerie	118 147	14 213	16 630
Endettement financier brut	74 703	50 428	26 273
Trésorerie nette / Endettement financier net	43 443	(36 216)	(9 643)
Ratio de Gearing	-15,4%	22,0%	7,2%
Trésorerie nette / Endettement financier net	(43 443)	36 216	9 643
EBITDA	52 498	44 939	29 725
Levier net (Endettement Net / EBITDA)	-0,8	0,8	0,3

Financement par aide publique - CIJV

Par un décret du 9 août 2017, le Crédit Impôt Jeu Vidéo (CIJV) a été porté à 30 % (contre 20 % précédemment) des dépenses de développement de l'entreprise avec un plafond porté à 6 M€ par an (contre 3 M€ précédemment).

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

8.2 FLUX DE TRÉSORERIE

<i>en k€</i>	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Capacité d'autofinancement	52 045	46 896	27 566
Variation du BFR	(21 506)	(21 878)	(4 663)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	27 546	22 551	21 026
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(43 444)	(43 964)	(14 749)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	119 727	19 182	7 960
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie	103 766	(1 910)	14 117
Trésorerie à l'ouverture	9 285	11 195	(2 922)
Trésorerie à la clôture	113 051	9 285	11 195

8.2.1 Flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation

en k€	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles			
Résultat de la période	16 115	17 346	8 934
<i>Elimination des charges et produits sans effet sur la trésorerie ou non liés à l'activité</i>			
• Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence	(1)	87	(57)
• Part revenant aux minoritaires	132		
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur	28 812	23 211	13 321
• Variation des provisions	(248)	430	154
• Plus et moins-values de cessions	10	(11)	(11)
• Résultat net du financement	1 394	1 085	946
• Autres produits et charges sans incidence financière	2 339	(685)	1 118
• Charge d'impôt	3 492	5 433	3 160
Capacité d'autofinancement	52 045	46 896	27 566
Stocks	(8 780)	(6 106)	(3 083)
Créances d'exploitation	(8 636)	(11 957)	(8 283)
Dettes d'exploitation	(4 090)	(3 816)	6 704
Variation du BFR	(21 506)	(21 878)	(4 663)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles	30 539	25 018	22 904
Impôt sur le résultat payé	(2 993)	(1 788)	(1 146)
Intérêts payés		(679)	(732)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	27 546	22 551	21 026

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2020, les flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation, positifs après impôts et intérêts payés, se sont établis à 27,5 M€ au 31 mars 2020, contre 22,6 M€ au 31 mars 2019.

Cette évolution s'explique principalement par :

- une capacité d'autofinancement en hausse tangible (+ 11,0 %), agrégat qui bénéficie en particulier de l'amélioration significative des résultats opérationnels du Groupe NACON,
- l'évolution du besoin en fonds roulement qui a généré une contribution négative de (21,5 M€) au 31 mars 2020, sous l'effet de l'évolution des postes correspondant aux actifs d'exploitation : progression des créances d'exploitation (sorties de jeux en fin d'exercice fiscal pour le segment Nacon - Gaming, poste des créances clients en hausse de 10,3 M€) et des stocks de produits (poste des stocks en hausse de 8,8 M€, en particulier en raison de l'apport des casques RIG™ en fin d'exercice et de la forte baisse des ventes de produits physiques en fin d'exercice en lien avec l'épidémie de Covid-19).

8.2.2 Flux de trésorerie provenant des activités d'investissement

en k€	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement			
Acquisition d'immobilisations incorporelles	(35 219)	(29 606)	(18 017)
Amortissements incorporés aux coûts de développement	622		
Acquisition d'immobilisations corporelles	(1 253)	(683)	(417)
Cession d'immobilisations corporelles & incorporelles	4	41	13
Acquisition d'immobilisations financières	(561)	(17)	
Cession d'immobilisations financières	3	87	109
Trésorerie nette sur cessions ou acquisitions de filiales	(7 040)	(13 786)	3 563
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(43 444)	(43 964)	(14 749)

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2020, les flux de trésorerie provenant des activités d'investissement se sont établis à (43,4 M€) au 31 mars 2020, contre (44,0 M€) au 31 mars 2019.

Cette évolution s'explique principalement par :

- la montée en puissance des efforts du segment Nacon – Gaming, en particulier sur l'édition et le développement (35,2 M€ investis en immobilisations incorporelles au cours du dernier exercice, en augmentation de 19,0 % par rapport au montant de 29,6 M€ du 31 mars 2019),
- l'acquisition des actifs incorporels (marque, notamment) de la marque RIG™, opération concrétisée en fin d'exercice 2019/20,
- les montants nets décaissés (7,0 M€ au 31 mars 2020 contre 13,8 M€ au 31 mars 2019) au titre de compléments de prix sur les studios de développement *Cyanide* et *Eko Software* au 31 mars 2019 ainsi que pour les acquisitions / montée au capital des studios *Spiders* et *RaceWard* au 31 mars 2020.

8.2.3 Flux de trésorerie provenant des activités de financement

en k€	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Flux de trésorerie liés aux activités de financement			
Augmentation des capitaux propres	102 974		
Dividendes versés aux actionnaires de la société mère	(3 899)	(1 904)	(1 836)
Rachats et Reventes actions propres	46	0	0
Intérêts payés	(1 353)	(406)	(214)
Encaissements provenant d'emprunts	35 454	28 812	15 016
Remboursements d'emprunts / Remboursement des dettes financières	(13 495)	(7 320)	(5 006)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	119 727	19 182	7 960

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2020, les flux de trésorerie provenant des activités de financement se sont établis à 119,7 M€ au 31 mars 2020, contre 19,2 M€ au 31 mars 2019.

Cette évolution s'explique principalement par :

- la réussite de l'introduction en bourse de la filiale NACON, opération ayant permis à cette entité de collecter un montant net de 103,0 M€ en augmentation de capital,
- l'émission de nouveaux emprunts au cours de l'exercice pour un montant de 35,5 M€ (notamment pour le financement de l'acquisition du studio de développement *Spiders SAS* ainsi que des coûts de développement de ses nouveaux jeux vidéo) contre des remboursements d'emprunts réalisés durant cette même période de 13,5 M€ (flux net contributeur à hauteur de 22,0 M€).

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

8.3.1 Structure de financement

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

- des capitaux propres de 282,4 M€, tenant compte d'un montant de 43,8 M€ d'intérêts minoritaires (actionnaires minoritaires de NACON),
- un endettement financier net de (43,4 M€), tenant compte d'une trésorerie disponible de 118,1 M€ pour un volume de dettes financières de 74,7 M€ (données hors IFRS 16).

Bien évidemment, la réussite de l'augmentation de capital de la Société dans le cadre de son admission sur Euronext participe largement à l'évolution favorable de ces agrégats, NACON ayant levé avec succès 109,0 M€ lors de l'opération en mars dernier (103,0 M€ après déduction des coûts d'introduction).

Durant l'exercice 2019/20, BIGBEN INTERACTIVE a contracté pour environ 35,5 M€ de nouveaux emprunts (notamment pour le financement de l'acquisition du studio de développement *Spiders SAS* ainsi que des coûts de développement de ses nouveaux jeux vidéo) pour des remboursements réalisés durant cette même période de 13,5 M€ (flux net contributeur à hauteur de 22,0 M€).

8.3.2 Politique de financement

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

Actifs immobilisés : opérations de croissance externe et coûts de développement

Au cours de l'exercice 2018/19, BIGBEN INTERACTIVE avait contracté auprès d'établissements bancaires et de BPI France pour 28,8 M€ de nouveaux emprunts moyen terme pour financer sa branche Gaming et notamment pour financer l'acquisition des trois studios de développement Cyanide SAS, Eko Software SAS et Kylotonn SAS ainsi que les coûts de développement de jeux vidéo. Le groupe BIGBEN INTERACTIVE a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen-termes et de crédit-baux correspondants.

A noter que pour rémunérer une part du prix d'acquisition des deux studios Cyanide et Eko Software en 2018, une émission d'actions nouvelles Bigben avait également eu lieu.

Entre le 1^{er} avril 2019 et le 30 septembre 2019, BIGBEN INTERACTIVE avait également contracté des nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 19,0 M€ afin à nouveau de financer l'acquisition du studio *Spiders SAS*, la prise de participation dans le studio *RaceWard* et les coûts de développements de la branche Gaming.

Tous ces emprunts ont été transférés par BIGBEN INTERACTIVE à NACON par le biais de l'apport partiel d'actif du 31 octobre 2019 avec impact comptable rétroactif au 1^{er} octobre 2019.

Depuis octobre 2019, la société NACON, en son nom propre, a également obtenu la mise en place de deux crédits moyen-terme à 5 ans de 6,0 M€ et de 5,0 M€ auprès de deux établissements financiers afin de financer son Besoin en Fonds de Roulement, ses coûts de développement et/ou les futures acquisitions de l'activité Gaming, dont notamment l'acquisition des actifs RIG™ (casques Gaming et marque) auprès de Plantronics Inc, opération annoncée début 2020 et finalisée en mars 2020.

Le Financement du besoin en fonds de roulement (BFR)

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

Emprunts sur location financement

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.

8.4 RESTRICTION À L'UTILISATION DES CAPITAUX

Il n'existe aucune restriction portant sur l'utilisation de ses capitaux par la Société.

Se référer toutefois aux annexes des comptes consolidés, et en particulier en ce qui concerne les covenants bancaires.

8.5 SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES À L'AVENIR

Avec la réussite de son opération d'introduction en bourse et la levée de fonds de 103,0 M€ (net des frais d'introduction en bourse) réalisée concomitamment, NACON considère aujourd'hui disposer des ressources financières pour déployer sereinement son plan stratégique à horizon 2023, stratégie devant permettre au Groupe d'atteindre un niveau de chiffre d'affaires de l'ordre de 350 M€ pour une marge opérationnelle supérieure d'environ 13%. (se reporter à la section 10 du présent URD).

De leurs côtés, les entités du segment Bigben - Audio / Telco financeront leur propre Besoin en Fonds de Roulement sur le 1er semestre 2020/21 en faisant appel aux prêts garantis par l'Etat français (PGEs).

Deux PGEs ont ainsi été obtenus post-clôture pour un montant total de 15 M€.

9. ENVIRONNEMENT REGLEMENTAIRE

Il est important de noter que le Groupe développe ses activités en conformité avec les normes les plus strictes relatives aux directives émises par l'Union Européenne, en ce qui concerne :

- la protection de l'environnement,
- la santé et la sécurité du consommateur.

Le respect strict de ces directives impacte toutes les phases de la vie des produits développés par BIGBEN INTERACTIVE :

- conception,
- fabrication,
- distribution,
- utilisation par le consommateur.

BIGBEN INTERACTIVE 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. BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE 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, BIGBEN INTERACTIVE 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, BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE sont plutôt destinés à un public adulte. Préalablement à la commercialisation de ses produits électroniques, BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE 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, BIGBEN INTERACTIVE 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, BIGBEN INTERACTIVE, 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

	VIOLENCE	LANGAGE OBSCÈNE	PEUR	SEXE	DROGUE	JUUX DE HASARD	DISCRIMINATION	ACHATS INTÉGRÉS
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+.

- **Règlementations applicables aux activités de téléphonie**

Les produits de téléphonie doivent être conformes aux normes de certification destinées à garantir la sécurité de l'utilisateur (CE), ou le bon fonctionnement avec les réseaux GSM (FTA et GCF), EDGE et 4G ainsi qu'aux normes réglementaires en vigueur de tous les pays dans lesquels s'étend son activité.

10. TENDANCES

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

Pour 2020/21, le pôle Nacon - Gaming constate que la crise du Covid-19 n'a plus d'impact sur les ventes d'accessoires et continue de booster les ventes digitales de jeux. En revanche, les ventes du pôle Bigben - Audio/Telco restent fortement affectées en début d'exercice avec des effets négatifs sur les Accessoires Mobile ainsi que sur les produits Audio malgré le lancement d'une gamme sanitaire. Cette gamme innovante propose des masques, des kits sanitaires, des stérilisateurs Ultra-Violet, des sprays désinfectants pour smartphones et écouteurs sans fil.

Le Groupe est confiant sur sa capacité à lancer les jeux prévus dans son line-up. En parallèle, Il anticipe la sortie de nouveaux accessoires Gaming, l'ouverture de nouveaux canaux de distribution pour les produits Audio et le développement des gammes Justgreen® pour le Telco, qui permettront d'assurer les relais de croissance attendus pour la deuxième partie de l'exercice.

BIGBEN INTERACTIVE apportera une attention particulière à la maîtrise de ses charges opérationnelles, qui seront adaptées à son niveau d'activité. Le résultat opérationnel courant ne devrait être donc que peu impacté du fait du niveau de marge plus élevé des ventes digitales.

Compte-tenu des incertitudes liées à l'environnement économique actuel, BIGBEN INTERACTIVE a souhaité différer l'annonce de ses objectifs financiers 2020/21 à l'automne prochain.

A plus long terme, afin d'harmoniser son plan avec celui de sa filiale cotée qui annonce un plan « NACON 2023 », BIGBEN INTERACTIVE a décidé d'allonger d'une année son plan « BIGBEN 2022 ».

Le plan « BIGBEN 2023 » s'appuiera sur le développement de son pôle Nacon - Gaming et le renouvellement profond des gammes de son pôle Bigben - Audio/Telco avec les objectifs financiers pour l'exercice 2022/23 d'un chiffre d'affaires égal à 350 M€ et d'un taux de Résultat Opérationnel Courant égal à 13%, mettant l'accent sur l'amélioration régulière de la Marge Opérationnelle Courante.

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

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

11. PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE

Non applicable.

12. ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION

La Société, initialement constituée le 17 février 1981 sous la forme d'une société par actions simplifiée, a été transformée en société anonyme à conseil d'administration par l'assemblée générale du 5 décembre 1988.

Le fonctionnement de la Société sous la forme d'une société anonyme est décrit dans les statuts et repris à la présente section 12 du Document d'enregistrement.

Le Conseil d'administration a opté pour la séparation des fonctions de Président du Conseil d'administration et de Directeur Général.

12.1 DIRIGEANTS ET ADMINISTRATEURS

12.1.1 Direction Générale

12.1.1.1 *Le Directeur-Général*

Le conseil d'administration a décidé, lors de sa réunion du 04 mars 2020, de dissocier les fonctions de Président du Conseil d'Administration de celles de Directeur Général.

Le Conseil d'administration réuni le 04 mars 2020 a ainsi constaté la démission de Monsieur Alain Falc de son mandat de Directeur Général et décidé de nommer Monsieur Fabrice Lemesre aux fonctions de Directeur Général.

Monsieur Fabrice Lemesre n'est pas membre du conseil d'administration.

Se référer à la section 5.1.1.3.2 pour consulter la biographie de M. Fabrice Lemesre.

12.1.1.2 *Le Directeur-Général Délégué*

Le Conseil d'administration réuni le 04 mars 2020 a également constaté la démission de Monsieur Laurent Honoret de son mandat de Directeur Général Délégué et décidé de nommer Monsieur Michel Bassot en remplacement.

Ses pouvoirs de Directeur général délégué sont exclusivement limités aux opérations suivantes :

- la direction opérationnelle (et non-financière) de la Société (achats/ventes, politique commerciale, relations fournisseurs/clients, gestion des stock...);
- les décisions opérationnelles relatives aux filiales de la Société.

Il est précisé, en tant que de besoin, que conformément à l'article L. 225-56 du Code de commerce, ces limitations de pouvoir ne sont prises qu'à titre de mesures d'ordre interne à la Société et que le Directeur général délégué dispose, à l'égard des tiers, des mêmes pouvoirs que le Directeur général.

Monsieur Michel Bassot n'est pas membre du conseil d'administration.

Se référer à la section 5.1.1.3.2 pour consulter la biographie de M. Michel Bassot.

12.1.1.3 Composition de la Direction Générale

A ce jour la direction générale est composée de :

Nom	Mandat	Date de 1 ^{ère} nomination et fin de mandat	Principales fonctions hors de la Société
Fabrice LEMESRE	Président- Directeur Général	1 ^{ère} nomination : 04 mars 2020. Echéance du mandat : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2025	
Michel BASSOT	Directeur Général Délégué	1 ^{ère} nomination : 04 mars 2020. Echéance du mandat : indéterminée	Président de Bigben Connected SAS

Le Directeur Général et le Directeur Général Délégué de la Société ont pour adresse professionnelle le siège de la Société.

Le Directeur Général et le Directeur Général Délégué disposent de l'expérience et l'expertise en matière de direction et de gestion au regard des fonctions qu'ils occupaient précédemment auprès de la société BIGBEN INTERACTIVE comme il ressort de leurs parcours respectifs présentés aux sections 12.1.1.1 et 12.1.1.2.

12.1.2 Le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA

12.1.2.1 Membres du Conseil d'administration

Le Conseil d'administration de la Société compte sept membres. Parmi les sept membres du Conseil d'administration, deux sont considérés par la Société comme des administrateurs indépendants au regard des conditions définies par le Code de gouvernance Middlenext.

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

Nom et adresse professionnelle	Mandat	Date de 1 ^{ère} nomination ou du dernier renouvellement 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 et administrateur	Dernier renouvellement : Juillet 2018 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2024	Néant	Mandats au sein de sociétés françaises : <ul style="list-style-type: none"> . Président SAS Games.fr . Président-Directeur Général de Nacon SA¹² Mandats au sein de sociétés étrangères : <ul style="list-style-type: none"> . Administrateur BIGBEN INTERACTIVE HK Ltd (Hong Kong) . Gérant de AF Invest SPRL Mandats échus au cours des 5 derniers exercices <ul style="list-style-type: none"> . 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)	Dernier renouvellement : Juillet 2016 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2022	Néant	Mandats au sein de sociétés françaises : <ul style="list-style-type: none"> - Mandats exercés au sein du Groupe Bolloré . Directeur du développement . Président d'Omnium Bolloré . Administrateur de Blue Solutions, Bolloré SE, Bolloré Participations SE, Financière V, Omnium Bolloré, Société Industrielle et Financière de l'Artois et Financière de l'Odet SE. . Représentant permanent de Plantations des Terres Rouges au Conseil de Compagnie du Cambodge . Membre du Conseil de Surveillance de Sofibol - Autres fonctions et mandats : <ul style="list-style-type: none"> . Administrateur de Gameloft SE . Administrateur de Nacon SA

¹² Messieurs Alain Falc et Laurent Honoret, respectivement Président Directeur Général et Directeur Général Délégué de la société BIGBEN INTERACTIVE ont le 04 mars 2020, en date de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé Euronext Paris, démissionné de leur mandat de Directeur Général et Directeur Général délégué de BIGBEN INTERACTIVE pour occuper les mêmes fonctions chez Nacon SA ; il est précisé que Monsieur Alain Falc conserve son mandat de Président du conseil d'administration de la société BIGBEN INTERACTIVE SA ainsi que de la société Nacon SA.

				<p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mandats exercés au sein du Groupe Bolloré . Chairman et Director de Blue LA Inc . Director de Bolloré Services Australia Pty Ltd <p>- <i>Autres fonctions et mandats :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . CEO et Chairman de la société Magic Arts Pty Ltd <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Représentant permanent de SocFrance au Conseil de Financière de l'Odet.
<p>Jacqueline De Vrieze</p> <p>Siège social de la Société</p>	Administrateur	<p>Dernier renouvellement : Août 2015</p> <p>Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2021</p>	Néant	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Directeur Général SAS Games.fr . Administrateur de Nacon SA <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>Angélique Gérard</p> <p>57 Bd Malesherbes 75008 Paris</p>	Administrateur Indépendant	<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 2023</p>	Néant	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <ul style="list-style-type: none"> . AFM (Association Familiale Mulliez) en qualité de Personne Qualifiée <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"> . Administratrice indépendante au Conseil de Surveillance d'Europcar Group. . Administratrice de Babilou Group
<p>Sylvie Pannetier</p> <p>Siège social de la Société</p>	Administrateur	<p>1^{ère} nomination : Août 2015</p> <p>Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2021</p>	<p>Trésorière (salarié)</p> <p>Membre du comité d'audit</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <p>Administrateur de Nacon SA</p> <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <p>Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : Néant</p>
<p>Jean-Christophe Thiery</p> <p>Canal + 1 place du Spectacle, 92130 Issy-les-Moulineaux</p>	Administrateur (représentant de Nord Sumatra, actionnaire principal de la société BIGBEN	<p>Dernier renouvellement : Juillet 2018</p> <p>Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2024</p>	Néant	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Au sein du Groupe Canal + :</i> . Président du Conseil de Surveillance de la SA Groupe Canal+, - <i>Au sein du Groupe Bolloré :</i> . Président et Directeur Général et membre du Comité de Direction de Bolloré Telecom, . Président de Compagnie de Treboul . Président de Rivaud Loisirs Communication . Président du Conseil d'Administration et administrateur de Matin Plus . Membre du Comité Stratégique de 2^{ème} Regard.

	INTERACTIVE)			<p>- <i>Autres fonctions et mandats</i> : Administrateur de Nacon SA</p> <p>Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices</p> <p>- <i>Au sein du Groupe Canal +</i> : . Président du Directoire de la SA Groupe Canal + - Président du Conseil de Surveillance de la SAS Studio Canal - Président du Conseil d'Administration de la SA Société d'Édition de Canal + . Représentant permanent de SECP au Conseil d'Administration de la SA Médiamétrie</p> <p>- <i>Au sein du Groupe Bolloré</i> . Président Directeur Général et administrateur de Bolloré Média Digital, Conseils Sondages et Interviews, CSA et CSTO. . Président de Bolloré Média Régie. . Président de Direct Panel. . Représentant permanent : . de Bolloré au Conseil d'administration de CSTO . CSTO au Conseil d'Administration de CSA . CSTO au Conseil d'Administration de CSI . Représentant permanent de Société Industrielle et Financière de l'Artois au Conseil d'administration de Rivaud Innovation</p>
<p>Jean-Marie De Cherade</p> <p>19 avenue Sainte Foy 92200-Neuilly</p>	Administrateur Indépendant	<p>Dernier renouvellement : Août 2015</p> <p>Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2021</p>	Membre du comité d'audit	<p>Mandats au sein de sociétés françaises : Néant</p> <p>Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : Néant</p>

Evolutions des mandats des membres du Conseil d'administration au cours de l'exercice clos le 31 mars 2019 :

- Démission de son mandat d'administrateur de Madame Florence Lagrange

Le Conseil d'administration du 27 janvier 2020 a pris acte de la démission de Madame Florence Lagrange de son poste d'administrateur au sein de la Société du fait de sa nomination au sein du Conseil d'administration de NACON SA.

- Nomination d'un nouvel administrateur : Madame Angélique Gérard

Le Conseil d'administration du 27 janvier 2020 a décidé la nomination de Madame Angélique Gérard en qualité d'administrateur indépendant de la Société en remplacement de Madame Florence Lagrange. La nomination de Madame Angélique Gérard sera proposée à la ratification lors de la prochaine assemblée générale de la Société.

- Démission de son mandat de censeur de Monsieur Richard Mamez

Le Conseil d'administration du 27 janvier 2020 a pris acte de la démission de Monsieur Richard Mamez de son poste de censeur au sein de la Société du fait de sa nomination au sein du Conseil d'administration de NACON SA.

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.

12.1.2.2 Représentation équilibrée des femmes et des hommes au sein du conseil d'administration

L'article L. 225-18-1 du Code de commerce prévoit que le conseil d'administration des sociétés dont les actions sont admises à la négociation sur un marché réglementé doit comprendre au moins 40% d'administrateurs de chaque sexe. A la date du Document d'enregistrement, le conseil d'administration comprend quatre hommes et trois femmes, soit 57% et 43% des membres du conseil d'administration. Par conséquent, la composition du conseil d'administration est conforme aux dispositions de l'article précité.

12.1.2.3 Administrateurs indépendants

En date du 25 octobre 2010, 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 a, le 27 avril 2020, 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 Angélique Gérard et Monsieur Jean-Marie De Chérade.

12.1.2.4 Durée des mandats des membres du Conseil

La durée du mandat des Administrateurs est fixée à 6 ans. L'Assemblée Générale peut, en toute circonstance, révoquer un ou plusieurs Administrateurs et procéder à leur remplacement, même si cette révocation ne figurait pas à l'ordre du jour.

12.1.2.5 Déontologie des membres du Conseil

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

- la recherche de l'exemplarité implique, à tout moment, un comportement cohérent entre paroles et actes, gage de crédibilité et de confiance,
- au moment de l'acceptation du mandat, chaque membre du conseil prend connaissance des obligations en résultant et, notamment, celles relatives aux règles légales de cumul des mandats,
- au début de l'exercice de son mandat, il signe le règlement intérieur du conseil qui fixe, entre autres, le nombre minimum d'actions de la société que doit détenir chaque membre du conseil, sous réserve des dispositions statutaires,
- au cours du mandat, chaque administrateur se doit d'informer le conseil de toutes situations de conflit d'intérêts éventuelles (client, fournisseur, concurrent, consultant...) ou avérées (autres mandats) le concernant,
- en cas de conflit d'intérêts, et en fonction de sa nature, l'administrateur s'abstient de voter, voire de participer aux délibérations, et à l'extrême, démissionne,
- chaque membre du conseil est assidu et participe aux réunions du conseil et des comités dont il est membre,
- chaque membre du conseil s'assure qu'il a obtenu toutes les informations nécessaires et en temps suffisant sur les sujets qui seront évoqués lors des réunions,
- chaque membre du conseil respecte un véritable secret professionnel à l'égard des tiers,
- chaque membre du conseil assiste aux réunions de l'assemblée générale.

12.1.2.6 Biographie des administrateurs

Conformément à la recommandation n°8 du code Middledenext, un descriptif des fonctions et parcours des administrateurs nommés à ce jour est présenté ci-dessous :

Alain Falc : Président du conseil d'administration.

(ISEN 1981)

Titulaire d'un diplôme d'ingénieur en électronique, 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, et son introduction en bourse.

Sébastien Bolloré : Administrateur

Expertise et expérience en matière de gestion.

Après des études à Gerson et à Saint-Jean-de-Passy, Sébastien Bolloré a obtenu son baccalauréat et a suivi des études de gestion à l'ISEG puis à UCLA (Californie). Présent plus de la moitié de son temps en Australie, Sébastien Bolloré conseille le Groupe Bolloré grâce à sa connaissance des nouveaux médias et des évolutions technologiques.

Il est administrateur de BIGBEN INTERACTIVE SA depuis sa nomination par l'assemblée générale du 28 juillet 2010.

Jean Marie de Chérade : Administrateur Indépendant

Ingénieur agronome, maîtrise ès sciences naturelles, DEA de marketing, gestion et administration des entreprises

Après avoir été assistant à la chaire de marketing agroalimentaire au CESA (centre d'enseignement supérieur des affaires du groupe HEC-ISA), Jean-Marie DE CHERADE devient consultant à la BANQUE MONDIALE avec la conduite de projets pour la zone de l'Afrique de l'Ouest.

Il rejoint ensuite le monde de l'entreprise où il sera entre autres Président et Cofondateur de la société EOS MARKETING. Il est aujourd'hui consultant indépendant et effectue à ce titre certaines missions pour le compte de MI29.

Il a été administrateur de BIGBEN INTERACTIVE SA depuis sa nomination par l'assemblée générale du 28 juillet 2008.

Jacqueline De Vrieze : Administrateur

Autodidacte

Après une première expérience dans le domaine des soins de la personne (salon de coiffure et institut d'esthéticiennes) de 1976 à 1987, Jacqueline De Vrieze crée une entreprise de gymnastique douce et de soins esthétiques dans un centre de remise en forme.

En 1989, elle rejoint la société de magasins de vente au détail devenue aujourd'hui Games.fr, comme responsable de magasins avant d'en devenir la directrice en 1995. Elle conduit la transformation de ce réseau de boutiques en un site de vente en ligne au début de la décennie en cours.

Elle est administrateur de la société BIGBEN INTERACTIVE.

Madame Jacqueline De Vrieze est la compagne du Président-Directeur Général, Monsieur Alain Falc.

Angélique Gérard : Administrateur Indépendant

Diplômée de l'Institut européen d'administration des affaires (INSEAD) et formée en tant que dirigeante à l'école des Hautes Études Commerciales (HEC)

Angélique Gérard rejoint le Groupe Iliad début 2000, après quatre années passées chez France Télécom. À l'origine de la création des centres de contact du Groupe Iliad, elle met en place et assure le développement du service aux abonnés avant de gérer l'intégration des ressources correspondantes de l'opérateur Alice après son rachat en 2008. Elle est aujourd'hui directrice de la relation abonné de Free, membre du comité exécutif d'Iliad (holding), dont elle est dirigeante-fondatrice et PDG de plusieurs sociétés filiales du Groupe Iliad.

Également conférencière, auteur de livres à connotation managériale et sociétale, elle est très impliquée en tant que Business Angel dans le suivi des entrepreneurs qu'elle accompagne dans des secteurs comme la high-tech, l'économie collaborative, l'hôtellerie et la restauration. Elle rejoint ainsi le conseil de surveillance d'Europcar depuis 2015 puis celui de Babilou en 2017, premier groupe de crèches d'entreprises et de collectivités en France.

La nomination de Madame Angélique Gérard en qualité d'administrateur indépendant en remplacement de Madame Florence Lagrange pour la durée du mandat de son prédécesseur restant à courir a été cooptée par le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE du 27 janvier 2020. Conformément à la loi et aux statuts, cette nomination faite à titre provisoire sera soumise à ratification de la prochaine assemblée générale ordinaire des actionnaires.

Sylvie Pannetier : Administrateur

Diplôme d'Etudes Comptables et Financières (DECF).

A l'issue de ses études, Sylvie Pannetier intègre BIGBEN INTERACTIVE en février 1995 au service financier et voit ses fonctions évoluer de la comptabilité fournisseurs à la trésorerie, en passant par le crédit management au cours des 20 ans passés dans la société.

Elle gère aujourd'hui une équipe de 9 personnes et est en charge de la Trésorerie du Groupe et du Credit management des sociétés BIGBEN INTERACTIVE et Bigben Connected.

Elle est administrateur de la société BIGBEN INTERACTIVE depuis sa nomination par l'assemblée générale du 31 août 2015.

Jean Christophe Thiery : Administrateur

IEP, licence d'administration publique, ENA.

Après un début de carrière dans le corps préfectoral, Jean Christophe Thiery rejoint le Groupe Bolloré en 2002 pour devenir Directeur Général de la chaîne Direct 8 en 2005.

Il est nommé Président de Bolloré Média (pôle média du groupe Bolloré) en novembre 2008 à la suite de Vincent Bolloré, avec pour mission d'en poursuivre la consolidation et le développement dans le domaine des médias et des télécoms. Jean Christophe Thiery est par ailleurs Directeur Général du Groupe Bolloré, pôle communications et médias et Président du Conseil de Surveillance de Canal+.

12.1.2.7 Autres mandats des administrateurs

Les mandats exercés par les administrateurs au sein du Groupe et en dehors du Groupe sont présentés dans le tableau figurant en section 12.1.2.1. du Document d'enregistrement.

Chacune des personnes mentionnées à la présente section, au cours des cinq dernières années :

- n'a fait l'objet d'une condamnation pour fraude, d'une incrimination ou d'une sanction publique officielle prononcée contre lui par les autorités statutaires ou réglementaires ;
- n'a été empêché d'agir en qualité de membre d'un organe d'administration, de direction ou de surveillance ou d'intervenir dans la gestion ou la conduite des affaires d'un émetteur.
- n'a fait l'objet d'incriminations ou de sanctions publiques officielles prononcées par des autorités statutaires ou réglementaires.

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

Pouvoirs du conseil d'administration

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

Règlement intérieur

Conformément à la recommandation N°6 du code Middlenext, le Conseil d'Administration est doté d'un règlement intérieur mis en place le 25 juillet 2008 et ayant fait l'objet de mises à jour régulières dont la dernière remonte au 24 avril 2017, 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 Middlednext, 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 Middlednext.

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

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

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

Au cours de l'année 2019/2020, le conseil s'est réuni 11 fois, à une fréquence d'environ trois fois par trimestre étant précisé que 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 semestriels et annuels. La Directrice Financière Groupe participe régulièrement à ces réunions notamment pour présenter les comptes et recueillir toutes autorisations et fournir toutes explications permettant au conseil de prendre ses décisions en connaissance de cause.

Le règlement intérieur adopté le 28 juillet 2008 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%
Bolloré	Sébastien	Administrateur	100%
De Chérade	Jean-Marie	Administrateur + Comité d'Audit	100%
Thiéry	Jean Christophe	Administrateur	100%
Pannetier	Sylvie	Administrateur + Comité d'Audit	100%
De Vrieze	Jacqueline	Administrateur	100%

Gérard	Angélique	Administrateur *	80%
TOTAL			97%

Mamez	Richard	Censeur **	100%
Lagrange	Florence	Administrateur ***	100%

TOTAL **98%**

* cooptation de Madame Gérard le 27/01/2020, en remplacement de Madame Lagrange.

** démission le 21/01/2020 dont a pris acte le Conseil d'administration le 27 janvier 2020

*** démission le 21/01/2020 dont a pris acte le Conseil d'administration le 27 janvier 2020

12.2 CONFLITS D'INTÉRÊT AU NIVEAU DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE

A la connaissance de la Société, il n'existe aucun conflit d'intérêt potentiel entre les devoirs des membres du Conseil d'Administration à l'égard de BIGBEN INTERACTIVE et leurs intérêts.

Il n'existe pas de conflit d'intérêt potentiels entre les devoirs à l'égard de l'émetteur des personnes présentées ci-dessus et leurs intérêts privés et/ou d'autres devoirs. Par ailleurs, aucun arrangement ou accord n'a été conclu avec les principaux actionnaires, des clients, des fournisseurs ou autres en vertu duquel l'une quelconque des personnes présentées ci-dessus a été sélectionnée en tant que membre du conseil d'administration ou membre de la direction générale.

13. REMUNERATIONS ET AVANTAGES

La Société ayant été « détournée » suite à l'apport partiel d'actif de sa branche d'activité « Pôle Gaming » effectué à la société NACON SA en date du 31 octobre 2019, les informations présentées ci-dessous sont fournies sur la base des rémunérations historiques perçues, par les personnes concernées, au titre de leurs fonctions au sein du Groupe BIGBEN INTERACTIVE, préalablement à l'opération d'apport partiel d'actif.

L'information en matière de rémunération des mandataires sociaux est établie conformément à la Position-Recommandation de l'AMF DOC-2014-14 intitulé « *Guide d'élaboration des documents de référence adapté aux valeurs moyennes* ».

13.1 RÉMUNÉRATIONS ET AVANTAGES

13.1.1 Rémunération de la Direction Générale

13.1.1.1 Informations sur les rémunérations

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	Exercice 2019/2020	Exercice 2018/2019
Rémunérations dues au titre de l'exercice (1)	371 K€	352 K€
Valorisation des rémunérations variables pluriannuelles attribuées durant l'exercice		
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice		
Valorisation des actions gratuites attribuées au cours de l'exercice		
TOTAL	371 K€	352 K€

(1) Il est précisé que ces rémunérations contiennent à la fois les rémunérations versées par NACON et ses filiales à Alain Falc ainsi que celles versées par la Société Bigben Connected SAS à Alain Falc à hauteur de 132 792 € pour l'exercice 2019/2020 et de 131 592 € pour l'exercice 2018/2019. Aucune rémunération versée par BIGBEN INTERACTIVE SA depuis début mars 2020.

Fabrice Lemesre, Directeur Général	Exercice 2019/2020	Exercice 2018/2019
Rémunérations dues au titre de l'exercice	103 K€	101 K€
Valorisation des rémunérations variables pluriannuelles attribuées durant l'exercice (1)	15 K€	18 K€
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice		
Valorisation des actions gratuites attribuées au cours de l'exercice	14 K€	16 K€
TOTAL	132 K€	135 K€

(1) La rémunération variable de Monsieur Lemesre correspond à une prime versée sur objectifs (atteinte d'un niveau de stock et de résultat opérationnel courant prédéterminés).

Michel Bassot, Directeur Général Délégué	Exercice 2019/2020	Exercice 2018/2019
Rémunérations dues au titre de l'exercice (1)	155 K€	152 K€
Valorisation des rémunérations variables pluriannuelles attribuées durant l'exercice (1)	85 K€	65 K€
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice		
Valorisation des actions gratuites attribuées au cours de l'exercice	14 K€	16 K€
TOTAL	254 K€	233 K€

(1) Il est précisé que ces rémunérations contiennent à la fois les rémunérations versées par BIGBEN INTERACTIVE à Michel Bassot ainsi que celles versées par la Société Bigben Connected SAS à Michel Bassot à hauteur de 236 K€ pour l'exercice 2019/2020 et de 216 K€ pour l'exercice 2018/2019.

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

Alain Falc	Exercice 2019/2020		Exercice 2018/2019	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Président				
rémunération fixe (1)	371 K€	371 K€	352 K€	352 K€
rémunération variable annuelle				
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur (2)	32 K€	32 K€	20 K€	20 K€
avantages en nature				
TOTAL	391 K€	391 K€	372 K€	372 K€

- (1) Il est précisé que ces rémunérations contiennent à la fois les rémunérations versées par NACON et ses filiales à Alain Falc à hauteur de 50 000 € pour l'exercice 2019/2020 ainsi que celles versées par la Société Bigben Connected SAS à Alain Falc à hauteur de 132 792 € pour l'exercice 2019/2020 et de 131 592 € pour l'exercice 2018/2019.
- (2) Il est précisé que ces jetons de présence contiennent un prorata de 11 667 € de jetons de NACON relatifs à l'année 2019/20 en cours calculé sur la base de 7 mois jusqu'à l'AGO de juillet 2020 ainsi que 20 000 € correspondant aux jetons annuels de présence aux conseils d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA.

Fabrice Lemesre	Exercice 2019/2020		Exercice 2018/2019	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Directeur Général				
rémunération fixe	103 K€	103 K€	101 K€	101 K€
rémunération variable annuelle (1)	15 K€	15 K€	18 K€	18 K€
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur				
avantages en nature	5 K€	5 K€	4 K€	4 K€
TOTAL	123 K€	123 K€	123 K€	123 K€

- (1) La rémunération variable de Monsieur Lemesre correspond à une prime versée sur objectifs (atteinte d'un niveau de stock et de résultat opérationnel courant prédéterminés).

Michel Bassot	Exercice 2019/2020		Exercice 2018/2019	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Directeur Général Délégué				
rémunération fixe (1)	155 K€	155 K€	152 K€	152 K€
rémunération variable annuelle (2)	85 K€	85 K€	65 K€	65 K€
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur				
avantages en nature	10 K€	10 K€	6 K€	6 K€
TOTAL	250 K€	250 K€	223 K€	223 K€

- (1) Il est précisé que ces rémunérations contiennent à la fois les rémunérations versées par BIGBEN INTERACTIVE à Michel Bassot ainsi que celles versées par la Société Bigben Connected SAS à Michel Bassot à hauteur de 152 K€ pour l'exercice 2019/2020 et de 152 K€ pour l'exercice 2018/2019.
- (2) La rémunération variable de Monsieur Bassot correspond à une prime versée sur objectifs (atteinte d'un niveau de stock et de résultat opérationnel courant prédéterminés pour la Société Bigben Connected SAS). Elle a été entièrement versée par la Société Bigben Connected SAS à Michel Bassot

La Société n'a pris aucun engagement au bénéfice de ses mandataires sociaux, correspondant à des éléments de rémunération, des indemnités ou des avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la prise, de la cessation ou du changement de leurs fonctions ou postérieurement à celles-ci.

13.1.1.2 Autres éléments de rémunérations

Options de souscription ou d'achat d'actions attribuées aux dirigeants mandataires sociaux ou levées par ces derniers (tableaux 4, 5, 8 et 9)

Durant les exercices clos au 31 mars 2020 et au 31 mars 2019, aucune option de souscription d'actions n'a été attribuée à des mandataires sociaux du Groupe, ni levée durant l'exercice par des dirigeants mandataires sociaux.

Actions attribuées gratuitement aux mandataires sociaux

Actions attribuées gratuitement à chaque mandataire social par la Société et par toute société du groupe (tableau 6)						
Fabrice Lemesre Directeur Général	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions attribuées durant l'exercice	Valorisation des actions selon la méthode retenue pour les comptes consolidés	Date d'acquisition	Date de disponibilité	Conditions de performance
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2019 Date : 04 sept. 2019	1 200	13 848 €	04 sept. 2020	04 sept. 2022	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2020
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2018 Date : 03 sept. 2018	1 500	16 170 €	03 sept. 2019	03 sept. 2021	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2019
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2017 Date : 31 août 2017	2 000	19 120 €	31 août. 2018	03 sept. 2020	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2018
TOTAL		4 700	49 138 €			

Actions attribuées gratuitement à chaque mandataire social par la Société et par toute société du groupe (tableau 6)						
Michel Bassot Directeur Général Délégué	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions attribuées durant l'exercice	Valorisation des actions selon la méthode retenue pour les comptes consolidés	Date d'acquisition	Date de disponibilité	Conditions de performance
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2019 Date : 04 sept. 2019	1 200	13 848 €	04 sept. 2020	04 sept. 2022	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2020
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2018 Date : 03 sept. 2018	1 500	16 170 €	03 sept. 2019	03 sept. 2021	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2019
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2017 Date : 31 août 2017	2 000	19 120 €	31 août. 2018	03 sept. 2020	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2018
TOTAL		4 700	49 138 €			

Actions attribuées gratuitement à chaque mandataire social par la Société et par toute société du groupe (tableau 6)						
Sylvie Pannetier Administrateur	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions attribuées durant l'exercice	Valorisation des actions selon la méthode retenue pour les comptes consolidés	Date d'acquisition	Date de disponibilité	Conditions de performance
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2019 Date : 04 sept. 2019	400	4 616 €	04 sept. 2020	04 sept. 2022	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2020
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2018 Date : 03 sept. 2018	500	5 390 €	03 sept. 2019	03 sept. 2021	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2019
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2017 Date : 31 août 2017	700	6 692 €	31 août. 2018	03 sept. 2020	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2018
TOTAL		1 600	16 698 €			

Actions attribuées gratuitement devenues disponibles (tableau 7)			
Fabrice Lemesre Directeur Général	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions devenues disponibles durant l'exercice 2019/2020	Conditions d'acquisition
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2016 Date : 31 août 2016	3 000	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2017 atteint ⇒ 100% des actions gratuites acquises
TOTAL		3 000	

Actions attribuées gratuitement devenues disponibles (tableau 7)			
Michel Bassot Directeur Général Délégué	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions devenues disponibles durant l'exercice 2019/2020	Conditions d'acquisition
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2016 Date : 31 août 2016	3 000	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2017 atteint ⇒ 100% des actions gratuites acquises
TOTAL		3 000	

Actions attribuées gratuitement devenues disponibles (tableau 7)			
Sylvie Pannetier Administrateur	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions devenues disponibles durant l'exercice 2019/2020	Conditions d'acquisition
Plan BIGBEN INTERACTIVE	N° : AGA2016 Date : 31 août 2016	1 000	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2017 atteint ⇒ 100% des actions gratuites acquises
TOTAL		1000	

HISTORIQUE DES ATTRIBUTIONS GRATUITES D' ACTIONS (tableau 10)				
INFORMATION SUR LES ACTIONS ATTRIBUEES GRATUITEMENT				
	Plan n° AGA2016	Plan n° AGA2017	Plan n° AGA2018	Plan n° AGA2019
Date d'assemblée	AG 22/07/2016	AG 21/07/2017	AG 20/07/2018	AG 19/07/2019
Date du conseil d'administration	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	04/09/2019
Nombre total d'actions attribuées gratuitement dont le nombre attribuées aux				
<i>mandataires sociaux</i>				
<i>Fabrice Lemesre</i>	3 000	2 000	1 500	1 200
<i>Michel Bassot</i>	3 000	2 000	1 500	1 200
<i>Sylvie Pannetier</i>	1 000	700	500	400
Date d'acquisition des actions (1)	31 août. 2017	31 août. 2018	03 sept. 2019	04 sept. 2020
Date de fin de période de conservation	31 août. 2019	31 août. 2020	03 sept. 2021	04 sept. 2022
Nombre d'actions souscrites au 31 mars 2020	4 000	2 700	2 000	0
Nombre cumulé d'actions annulées ou caduques	0	0	0	0
Actions attribuées gratuitement restantes en fin d'exercice	4 000	2 700	2 000	1 600

(1) Les conditions de performance.

- Plan AGA 2016 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2017 atteint => 100% des actions gratuites acquises
- Plan AGA 2017 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2018 atteint => 100% des actions gratuites acquises
- Plan AGA 2018 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2019 atteint => 100% des actions gratuites acquises
- Plan AGA 2019 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe BIGBEN INTERACTIVE fin mars 2020

Récapitulatif des conditions de rémunération et autres avantages consentis aux dirigeants mandataires sociaux

Dirigeants Mandataires Sociaux	Contrat de Travail		Régime de retraite supplémentaire		Indemnités ou avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la cessation ou du changement de fonctions.		Indemnités relatives à une clause de non-concurrence	
	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
Alain Falc Président du Conseil d'administration Mandat renouvelé en juillet 2018 pour six exercices		X		X		X		X
Fabrice Lemesre Directeur Général Mandat débuté le 04 mars 2020 pour six exercices		X		X		X		X
Michel Bassot Directeur Général Délégué Mandat débuté le 04 mars 2020 pour une durée indéterminée		X		X		X		X

Prêts et garanties accordés ou constitués en faveur des membres des organes d'administration, de direction ou de surveillance de la Société

Néant.

13.1.2 Rémunération des membres du Conseil d'Administration

13.1.2.1 Politique de rémunérations des membres du Conseil d'Administration

Les administrateurs perçoivent une rémunération au titre de leur activité. Celle-ci est allouée par l'Assemblée Générale et répartie par le Conseil, sur la base d'un montant forfaitaire par présence effective aux réunions du conseil et des comités et en fonction des responsabilités assumées, en conformité avec les recommandations N°10 et N°13 du code Middlednext.

Rémunération des administrateurs

Le Conseil d'administration respecte les recommandations du Code Middlednext en définissant un mode de répartition de cette rémunération en fonction d'unités tenant compte des fonctions effectivement remplies par chacun des administrateurs (administrateur simple, membre de l'un des comités existants au sein de la Société, fonction de Président) tout en pratiquant un abattement proportionnel aux réunions auxquelles l'administrateur concerné n'aurait pas participé (principe d'assiduité).

L'enveloppe de 100.000 € approuvée par l'Assemblée Générale mixte ordinaire annuelle et extraordinaire du 19 juillet 2019 a été ainsi 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, sera pratiqué sur l'enveloppe de jetons visée (voir 1>. ci-dessus) lui étant attribué. Cet abattement s'appliquera aussi aux rémunérations supplémentaires relatives aux membres de comités (voir 2>. ci-dessus), proportionnellement aux absences aux réunions de ces comités.

Au titre de l'exercice 2019 / 2020, la Société versera aux membres de son Conseil d'Administration un montant brut de 100.000 euros à titre de rémunération y compris 30.000 euros pour les membres du comité d'audit.

13.1.2.2 Rémunérations des membres du Conseil d'Administration au cours des deux derniers exercices

Tableau sur les jetons de présence/rémunération d'activité et les autres rémunérations perçues par les mandataires sociaux non dirigeants (tableau 3)		
Mandataires sociaux non dirigeants	Montants de l'exercice 2019/2020	Montants de l'exercice 2018/2019
Monsieur Sébastien Bolloré - Administrateur		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	15 833 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0 €
Madame Jacqueline de Vrieze - Administrateur		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	15 833 €	8 889 €
Autres rémunérations (2)	60 000 €	60 847 €
Madame Angélique Gérard - Administrateur indépendant Cooptée le 27 janvier 2020		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (3)	4 545 €	0 €
Autres rémunérations	0 €	0 €
Madame Florence Lagrange - Administrateur indépendant ayant démissionné le 27 janvier 2020		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1) (4)	11 288 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0 €
Monsieur Richard Mamez - Censeur ayant démissionné le 27 janvier 2020		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1) (4)	14 205 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0 €
Madame Sylvie Pannetier - Administrateur		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	23 750 €	15 000 €
Autres rémunérations (2) (5)	72 564 €	65 957 €
Monsieur Jean-Christophe Thiery - Administrateur		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	15 833 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0 €

- (1) Il est précisé que ces jetons de présence contiennent un prorata de jetons de NACON relatifs à l'année 2019/20 en cours calculé sur la base de 7 mois jusqu'à l'AGO de juillet 2020 ainsi que les jetons annuels de présence aux conseils d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA s'étant tenus entre l'AGO 2019 et l'AGO 2020.
- (2) Les autres rémunérations des administrateurs susmentionnés consistent en leurs salaires perçus ainsi qu'aux provisions engagement de retraite enregistrés au titre de leur emploi au sein du groupe.
- (3) Il est précisé que ces jetons de présence contiennent un prorata basé sur la présence de Madame Angélique Gérard aux conseils d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA s'étant tenus entre l'AGO 2019 et l'AGO 2020.
- (4) Il est précisé que Madame Florence Lagrange et Monsieur Richard Mamez ont démissionné le 27 janvier 2020 de leurs fonctions respectives d'Administrateur et de Censeur chez BIGBEN INTERACTIVE et ont été nommés Administrateurs indépendants de NACON SA.
- (5) Il est précisé que ces rémunérations contiennent également les rémunérations versées par NACON et ses filiales à Sylvie Pannetier à hauteur de 24 515€ ainsi que celles versées par la Société Bigben Connected SAS à Sylvie Pannetier à hauteur de 17 582 € pour l'exercice 2019/2020 et de 16 066 € pour l'exercice 2018/2019.

Ce tableau correspond aux rémunérations versées au cours des exercices 2019/2020 et 2018/2019 ainsi que des rémunérations des administrateurs présents aux Conseils d'administration d'un exercice N qui sont versées au cours de l'exercice N+1.

Se référer à la section 12.1.2.8 pour le taux de présence moyen aux conseils d'administration des

administrateurs.

Opérations sur titres réalisées par les mandataires sociaux et personnes assimilées (621-18-2 du Code Monétaire et Financier)

Néant.

Opérations sur titres réalisées par les mandataires sociaux et personnes assimilées (621-18-2 du Code Monétaire et Financier)

Néant.

13.1.3 Politique de rémunération des Dirigeants mandataires sociaux

13.1.3.1 Rémunération des dirigeants mandataires sociaux de la Société

Rémunération du Président du conseil d'administration

Par décision du conseil d'administration du 04 mars 2020, 1^{er} jour de cotation des actions de la Société NACON, qui a pris acte de la démission de Monsieur Alain Falc de son mandat de Directeur Général, il a été mis fin au contrat de travail de Monsieur Alain Falc au sein de la société mère BIGBEN INTERACTIVE. La rémunération et les avantages d'Alain Falc au titre de son mandat social de Directeur Général de la Société BIGBEN INTERACTIVE, ont donc été supprimés.

Par ailleurs, Monsieur Alain Falc, a conservé au sein du Groupe Bigben, une rémunération

- en qualité de Président-Directeur Général de Nacon SA d'un montant de 240.000 euros brut annuel.
- en qualité de salarié de Bigben Connected, filiale de la société-mère BIGBEN INTERACTIVE, d'un montant de 120.000 euros brut annuel.

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 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 ne bénéficie pas d'une voiture de fonction.

Indemnités accordées à l'occasion du départ

Le Président ne bénéficie pas, en cas de départ, de dispositions lui accordant à cette occasion une indemnité spécifique.

Retraite complémentaire

Le Président ne bénéficie pas de complément de retraite.

Rémunération du Directeur Général

Par décision du conseil d'administration du 04 mars 2020, il a été décidé de fixer la rémunération et les avantages de Fabrice Lemesre au titre de son mandat social de Directeur Général de la Société, comme suit :

Rémunération fixe d'un montant de 120.000 euros brut annuel, versée mensuellement, soit 10.000 euros brut par mois.

Monsieur Fabrice Lemesre bénéficiera également d'une rémunération variable pouvant aller jusqu'à un montant de 20% de sa rémunération fixe annuelle brute, soit un maximum de 24.000 euros en fonction d'objectifs de performance déterminés, notamment l'atteinte d'un objectif de résultat opérationnel par la Société, en accord avec le Conseil.

Monsieur Fabrice Lemesre pourra également percevoir, sur justification, au titre de ses fonctions de 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 de Fabrice Lemesre en sa qualité de Directeur Général de la Société, ne pourra en toute hypothèse excéder le montant indiqué ci-dessus.

Autres éléments de rémunération et avantages

Avantages en nature

Véhicule de fonction en location (436€ par mois).

Indemnités accordées à l'occasion du départ

Le Directeur Général ne bénéficie pas, en cas de départ, de dispositions lui accordant à cette occasion une indemnité spécifique.

Retraite complémentaire

Le Directeur Général ne bénéficie pas de complément de retraite.

Suite à leur nomination par le conseil d'administration de la Société, il appartiendra à la prochaine assemblée générale annuelle de statuer sur les principes et critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments de rémunération et des avantages de toute nature des deux dirigeants mandataires sociaux pour l'exercice 2020/2021.

Rémunération du Directeur Général Délégué

Par décision du conseil d'administration du 04 mars 2020, il a été décidé de fixer la rémunération et les avantages de Monsieur Michel Bassot au titre de ses fonctions de Directeur Général Délégué de la Société, comme suit :

Rémunération fixe d'un montant de 36.000 euros brut par ans, versée mensuellement, soit 3.000 euros brut par mois.

Monsieur Michel Bassot 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.

Par ailleurs, Monsieur Michel Bassot, a conservé au sein du Groupe Bigben, une rémunération en qualité de Président de Bigben Connected, filiale de la société-mère BIGBEN INTERACTIVE, d'un montant de 151.800 euros brut annuel, soit 12.650 euros brut mensuel.

Monsieur Michel Bassot bénéficie également d'une rémunération variable de Bigben Connected pouvant aller jusqu'à un montant d'environ 50% de sa rémunération fixe annuelle brute, soit un maximum de 75 000 euros en fonction d'objectifs de performance déterminés, notamment l'atteinte d'objectifs de stock et de résultat opérationnel pour la Société Bigben Connected.

Autres éléments de rémunération et avantages

Avantages en nature

Véhicule de fonction en location (867€ par mois).

Indemnités accordées à l'occasion du départ

Le Directeur Général Délégué ne bénéficie pas, en cas de départ, de dispositions lui accordant à cette occasion une indemnité spécifique.

Retraite complémentaire

Le Directeur Général Délégué ne bénéficie pas de complément de retraite.

Suite à leur nomination par le conseil d'administration de la Société, il appartiendra à la prochaine assemblée générale annuelle de statuer sur les principes et critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments de rémunération et des avantages de toute nature des deux dirigeants mandataires sociaux pour l'exercice 2020/2021.

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

13.1.3.2 Rémunération des dirigeants mandataires sociaux du Groupe

La politique de rémunération et avantages de toute nature accordés aux dirigeants mandataires sociaux de la Société et du Groupe est conforme à la recommandation N°13 du code 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) :

La Société se réserve la possibilité de pouvoir distribuer des actions gratuites tant à ses salariés qu'à ses dirigeants mandataires sociaux. La Société estime que cette possibilité pourrait être exercée dès l'automne 2020. Le Conseil d'administration se réunira 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°18 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.

13.2 SOMMES PROVISIONNÉES PAR LA SOCIÉTÉ AUX FINS DE VERSEMENT DE PENSIONS, RETRAITES ET AUTRES AVANTAGES AU PROFIT DES MANDATAIRES SOCIAUX

Il n'existe pas de schéma de retraite spécifique au profit des dirigeants et la Société n'a pas provisionné de sommes à cet égard.

Les dirigeants des sociétés du Groupe sont bénéficiaires d'une police d'assurance responsabilité civile des mandataires sociaux, souscrite par la Société. Il n'existe, au profit des mandataires sociaux, aucun engagement correspondant à des éléments de rémunération, des indemnités ou des avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la prise, de la cessation ou du changement de fonctions ou postérieures à celles-ci.

La Société n'a pas provisionné de sommes aux fins de versement de pensions, retraites et autres avantages au profit des membres du Conseil d'administration.

14. FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION

14.1 DIRECTION DE LA SOCIÉTÉ

La composition et les informations relatives à la direction générale et au conseil d'administration de la Société font l'objet de développements présentés à la section 12 « Organes d'administration et de direction » du Document d'enregistrement.

14.2 INFORMATIONS SUR LES CONTRATS LIANT LES DIRIGEANTS ET/OU MANDATAIRES ET LA SOCIÉTÉ OU L'UNE DE SES FILIALES

A la connaissance de la Société, il n'existe pas, à la date du présent Document d'enregistrement, de contrats de service liant les membres du conseil d'administration ou membres de la direction à la Société ou à l'une quelconque de ses filiales et/ou prévoyant l'octroi d'avantages aux membres du conseil d'administration, au Directeur Général ou à un Directeur Général Délégué.

De même, à la connaissance de la Société, il n'existe pas, à la date du présent Document d'enregistrement, de contrats de service liant les membres du conseil d'administration ou membres de la direction à la Société ou au groupe BIGBEN INTERACTIVE.

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

14.3.1 Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE

La composition et les informations relatives au conseil d'administration font l'objet de développements présentés à la section 12 « Organes d'administration et de direction » du Document d'enregistrement.

14.3.2 Comités du conseil d'administration

14.3.2.1 *Comité d'audit*

Pour l'accomplissement de ses missions, le conseil d'administration est assisté d'un comité d'audit.

Composition du comité d'audit

Conformément aux dispositions (i) de l'article L. 823-19 du Code de commerce qui prévoit que « *la composition de ce comité est fixée, selon le cas, par l'organe chargé de l'administration ou de la surveillance. Elle ne peut comprendre que des membres de l'organe chargé de l'administration ou de la surveillance en fonction dans la société, à l'exclusion de ceux exerçant des fonctions de direction. Un membre au moins du comité doit présenter des compétences particulières en matière financière, comptable ou de contrôle légal des comptes et être indépendant au regard de critères précisés et rendus publics par l'organe chargé de l'administration ou de la surveillance* » et (ii) de la recommandation N° 6 du Code Middledenext, le comité d'audit est composé de deux (2) membres, dont un (1) désigné parmi les membres indépendants du conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE. Les membres du comité d'audit doivent disposer de compétences particulières en matière financière et/ou comptable.

Le premier Comité d'Audit de BIGBEN INTERACTIVE a été mis en place le 25 octobre 2011 après amendement du Règlement Intérieur du Conseil le même jour. Les mandats au Comité d'Audit, sont ensuite renouvelés annuellement suite aux décisions de nomination/renouvellement/démission prises par l'Assemblée Générale.

Les membres actuels du comité d'audit, Monsieur Jean-Marie De Chérade, administrateur indépendant, et Madame Sylvie Pannetier ont été choisis par le conseil lors respectivement de ses réunions du 25 octobre 2011 pour Monsieur Jean-Marie De Chérade et du 25 juillet 2016 pour Madame

Sylvie Pannetier (cette dernière a ainsi repris le mandat de Monsieur Richard Mamez nommé pour la première fois le 25 octobre 2011 mais ayant ensuite démissionné lorsqu'il est devenu Censeur de BIGBEN INTERACTIVE). 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, 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 2019 dans le cadre de l'arrêté des comptes semestriels au 30 septembre 2019 et en mai 2020 dans le cadre de l'arrêté des comptes annuels au 31 mars 2020. Les Commissaires aux comptes ont assisté aux séances du comité d'audit chargées d'analyser les résultats semestriels et annuels. 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 Directeur général ou le Directeur général délégué s'abstiennent 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 Directeur général et le Directeur général délégué s'absenteraient une partie de la réunion.

14.4 DÉCLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE

14.4.1 Code de gouvernement d'entreprise

Afin de se conformer aux dispositions de l'article L. 225-37-4 du Code de commerce, la Société se réfère depuis l'admission des actions de BIGBEN INTERACTIVE sur le marché Euronext Paris au code de gouvernement d'entreprise pour les valeurs petites et moyennes publié par Middlednext en septembre 2016 et validé en tant que code de référence par l'AMF (accessible sur le site www.middlednext.com dans la rubrique « Actualités »), dans la mesure où les principes qu'il contient seront compatibles avec l'organisation, la taille, les moyens et la structure actionnariale de la Société.

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

Le tableau ci-dessous présente la position de BIGBEN INTERACTIVE par rapport à l'ensemble des recommandations édictées par le Code Middlenext à la date d'enregistrement du Document d'enregistrement :

Recommandations du Code Middlenext	Appliquée	Non appliquée
Le pouvoir de « surveillance »		
R1 : Déontologie des membres du conseil	X	
R2 : Conflits d'intérêts	X	
R3 : Composition du conseil – Présence de membres indépendants	X	
R4 : Information des membres du conseil	X	
R5 : Organisation des réunions du conseil et des comités	X	
R6 : Mise en place de comités	X	
R7 : Mise en place d'un règlement intérieur du conseil	X	
R8 : Choix de chaque administrateur	X	
R9 : Durée des mandats des membres du conseil	X	
R10 : Rémunération de l'administrateur	X	
R11 : Mise en place d'une évaluation des travaux du conseil	X	
R12 : Relations avec les « actionnaires »	X	
Le pouvoir « exécutif »		
R13 : Définition et transparence de la rémunération des dirigeants et mandataires sociaux	X	
R14 : Préparation de la succession des dirigeants	X	
R15 : Cumul contrat de travail et mandat social	X	
R16 : Indemnités de départ	X	
R17 : Régimes de retraites supplémentaires	X	
R18 : Stock-options et attribution gratuite d'actions	X	
R19 : Revue des points de vigilance	X	

14.4.2 Succession du dirigeant

Conformément à la recommandation n°14 du Code Middlenext 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 BIGBEN INTERACTIVE, lors de sa réunion du 27 avril 2020, a abordé ce thème.

Il a été rappelé que la Société a procédé, le 4 mars 2020, à un renouvellement de sa gouvernance et que Monsieur Alain FALC avait démissionné de son mandat de Directeur général de la Société et ne conservait désormais que son mandat de Président du Conseil. Monsieur Fabrice Lemesre a été nommé en remplacement en qualité de Directeur général et Monsieur Michel Bassot a été nommé Directeur général délégué de la Société en remplacement de Monsieur Laurent Honoret. Messieurs Fabrice Lemesre et Michel Bassot ont respectivement 52 ans et 61 ans en date de ce document.

Après examen de ces éléments, le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE a considéré que la succession du dirigeant n'est pas à l'ordre du jour compte tenu du renouvellement récent de la direction générale de la Société, le Conseil restant néanmoins vigilant sur la problématique de la succession de l'équipe dirigeante.

14.5 INFORMATION SUR LES PROCEDURES DE CONTRÔLE INTERNE ET DE GESTION DES RISQUES

A la date du Document d'enregistrement, BIGBEN INTERACTIVE dispose de procédures de contrôle interne, relatives à l'information financière et comptable et résumées ci-après.

14.5.1 Les composantes du contrôle interne

14.5.1.1 Environnement de contrôle

Compte tenu de la taille de la société, le rôle de la direction et des principaux cadres dirigeants est prépondérant dans l'organisation du contrôle interne. Les acteurs clés qui participent au dispositif de contrôle interne sont les suivants :

- Le Directeur général :

Il définit et oriente la stratégie de BIGBEN INTERACTIVE. 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 BIGBEN INTERACTIVE 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 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 Directeur général et la mise en œuvre des recommandations émises soit par la Direction Financière Groupe soit par les Commissaires aux Comptes.

14.5.1.2 Evaluation des risques

Dans l'exercice de ses activités, le Groupe est exposé à un ensemble de risques, pouvant impacter sa performance et l'atteinte de ses objectifs stratégiques et financiers.

Afin de mettre en œuvre les moyens de gérer ses risques, le Groupe a recensé les risques en amont avec les équipes de management et en aval avec les équipes opérationnelles et fonctionnelles.

La nature des principaux facteurs de risques, ainsi que des moyens de prévention ou d'action sont exposés dans la section 3 « Facteurs de risques » du présent document d'enregistrement.

Les domaines principaux étudiés sont :

- les risques liés à l'activité,
- les risques de marché et les risques financiers,
- les risques juridiques, réglementaires et fiscaux,
- les risques extra-financiers (sociaux et environnementaux),
- le risque de fraude.

A la demande du management, ces risques dont le niveau de maîtrise est insuffisant ou pourrait être amélioré peuvent faire l'objet d'une analyse de la part des acteurs du système de contrôle. Les dispositifs de contrôle interne sont alors conçus ou revus pour une meilleure efficacité en collaboration avec les équipes opérationnelles.

Les contrôles mis en place constituent un cadre de fonctionnement interne à la société et évoluent en permanence afin de devenir à terme de véritables outils de gestion des risques, utilisables à tous les niveaux de l'organisation.

14.5.1.2 Les activités de contrôle

Principales procédures de contrôle interne

Outre le dispositif de gestion des risques, BIGBEN INTERACTIVE met en œuvre de nombreux processus de contrôle à tous les niveaux de la société.

L'organisation des fonctions supports permet une diffusion uniforme des grandes orientations et objectifs de la Direction Générale :

- Le département Contrôle de gestion groupe :
 - *Missions à caractère rétroactif (reporting, etc.)* :
Assure le suivi de la performance de la société grâce à un suivi opérationnel centré autour d'un reporting mensuel « Flash » de toutes les filiales du Groupe. Il prépare également les livrables pour les réunions du Comité exécutif (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. Les contrôleurs de gestion groupe suivent l'ensemble du cycle de reporting financier et challengent constamment les filiales sur leur performance, leurs résultats et leur activité.
 - *Missions à caractère prospectif* :
Dans le cadre de sa gestion au quotidien, la société BIGBEN INTERACTIVE a complété les procédures budgétaires et de reporting Siège et Groupe par la mise en place de fiches de gestion de type « memo deals » pour le suivi des contrats de distribution exclusive, d'édition ou de licence qui comportent des engagements financiers et/ou volumétriques. Chaque projet fait l'objet d'un suivi analytique des coûts en amont, complétant l'analyse du potentiel commercial en aval (estimation du risque de retours client en fonction des sorties-caisse constatées sur le marché, etc).
- Le département Consolidation groupe : établit les comptes consolidés Groupe et communique si besoin les procédures comptables applicables au sein du Groupe. Il est garant du respect des normes et règlements en vigueur afin de donner une image sincère de l'activité et de la situation du Groupe.
- Le département Trésorerie Groupe : coordonne la gestion de trésorerie des filiales françaises et étrangères, notamment en supervisant les prévisions de trésorerie. Il s'assure de la bonne adéquation des politiques de gestion des risques de taux de change, et de liquidité et gère également les engagements hors bilan relatifs aux activités commerciales (lettres de crédit, cautions, ...). Il centralise et vérifie l'application des seuils d'autorisation attribués à un nombre limité de collaborateurs et aide à mettre en place les outils assurant un contrôle efficace (procédure de double signature, outils sécurisés des moyens de paiements, système d'autorisations et de signatures régulièrement mis à jour, contrôles aux accès informatiques, etc.). Il est à noter que la société BIGBEN INTERACTIVE est depuis plusieurs années sur un logiciel de trésorerie EBICS TS qui permet des envois de règlements électroniques sécurisés sans l'usage de fax.
- La Direction Financière Groupe
 - Dans le cadre d'opérations financières variées (émission de titres donnant accès au capital, acquisitions potentielles, « management incentives », etc.), met en œuvre le volet financier de la décision de la Direction Générale dans le respect de la réglementation.
 - En matière fiscale, aidé de conseils externes, assiste et conseille les sociétés du Groupe tant françaises qu'étrangères dans l'analyse des aspects fiscaux de leurs projets. Elle assure, en collaboration avec les divers services internes, la sécurisation

fiscale du Groupe en organisant la prévention, l'identification et la maîtrise des risques fiscaux.

- Le Secrétaire Général et le département Juridique Groupe : aidé de leurs avocats et conseils externes, spécialistes en droit des sociétés, droit des contrats, contentieux et propriété intellectuelle, assistent et conseillent les entités du groupe sur les affaires juridiques (acquisitions, contrats, baux, réglementation boursière, gouvernance d'entreprise, etc.) et coordonnent les études communes ou d'intérêt pour le Groupe.
- Les Directions des Systèmes d'Information (DSIs) : participent au choix des outils informatiques, veillent à leur cohérence et supervisent leurs évolutions, tant au niveau technique que fonctionnel. Les DSIs effectuent un suivi régulier de l'avancement des projets informatiques, s'assurent de leur adéquation en regard des besoins, de l'existant, des budgets, ... Les équipes de sécurité informatique ont la charge d'assurer et d'organiser la protection des activités de leurs entités, qu'il s'agisse, et sans s'y limiter, de la sécurité des applications, des systèmes d'informations, des locaux et ressources humaines et matérielles.

Systemes d'informations

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

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

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

14.5.1.3 Information et Communication

Le Groupe a conscience du fait que l'information soit nécessaire à tous les niveaux de l'organisation afin d'assurer un contrôle interne efficace et de réaliser les objectifs de l'organisation. Qu'elles soient internes ou externes, financières, opérationnelles ou liées au respect des obligations légales et réglementaires ; l'ensemble des informations pertinentes, fiables et appropriées est identifié, recueilli et diffusé sous une forme et dans des délais convenables.

Les procédures de validation de l'information comptable et financière

Information comptable et financière

L'information comptable et financière de BIGBEN INTERACTIVE est élaborée par la Direction Financière Groupe et le département Consolidation Groupe sous le contrôle du 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 BIGBEN INTERACTIVE 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 BIGBEN INTERACTIVE.

Autre communication externe

La Direction Générale se tient à la disposition de tout interlocuteur externe tel que : les fournisseurs, les clients, les actionnaires, les analystes financiers afin de leur apporter un éclairage ou de répondre aux questions ayant trait au fonctionnement du système de contrôle interne du groupe.

Les communiqués de presse marketing ou financiers sont également envoyés à toute personne (communauté financière) ayant mentionné son souhait de suivre le groupe.

15. SALARIES

La Société considère que ses équipes constituent un actif majeur et que sur un marché particulièrement concurrentiel où l'expertise développée en France est unanimement reconnue, sa capacité à fidéliser ses collaborateurs est un élément important de sa réussite future.

15.1 NOMBRE DE SALARIÉS ET RÉPARTITION PAR SOCIÉTÉ

Répartition des effectifs par entité juridique :

Par entité juridique	31/03/2020	31/03/2019	31/03/2018
BIGBEN INTERACTIVE SA	87	85	73
Bigben Connected	101	101	100
Bigben HK Ltd	18	19	17
Bigben Espana	16	19	10
Total BIGBEN Audio / Telco	222	224	200
Nacon SA	104	83	89
Games.fr	7	7	8
Bigben Benelux	17	14	12
Nacon HK Ltd	11	8	9
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	17	18	21
Nacon Gaming Espana SL	7	9	4
BIGBEN INTERACTIVE Italy	13	12	10
Cyanide	102	85	-
Cyanide Canada	40	35	-
Kylotonn	98	73	-
Eko Software	30	34	-
Spiders	37	-	-
RaceWard	27	-	-
Nacon Gaming Inc.	2	-	-
Total NACON Gaming	512	378	153
Total BIGBEN INTERACTIVE	734	603	353

SOURCE : DPEF/RSE au 31/3/2020, au 31/3/2019 et au 31/3/2018

Lors de l'exercice 2018/2019, les effectifs ont fortement augmenté, portés par les effectifs des trois studios nouvellement acquis Cyanide SA, Kylotonn SAS et Eko Software SAS mais également par le renforcement des équipes du siège de NACON sur les activités d'Édition de jeux. Ainsi, l'effectif s'établissait à 603 personnes au 31 mars 2019.

Lors de l'exercice 2019/2020, les effectifs des studios ont encore augmenté du fait de l'entrée dans les effectifs du Groupe NACON des effectifs de deux nouveaux studios soit acquis à 100% par NACON (Spiders SAS) soit entré dans le périmètre de consolidation (RaceWard – Lunar Great Wall Studios S.r.l.) ainsi que de la Société Nacon Gaming Inc. créée pour commercialiser aux États-Unis les casques RIG™ ainsi que les produits Nacon®. L'effectif s'établit donc à 734 personnes au 31 mars 2020, auquel se rajoutent 28 stagiaires et intérimaires.

15.2 PARTICIPATIONS ET STOCK-OPTIONS DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE

Les membres du Conseil d'Administration et la Direction Générale de BIGBEN INTERACTIVE ne disposent pas de participations ou stock-options dans la Société BIGBEN INTERACTIVE ou dans sa filiale NACON.

15.3 PARTICIPATION DES SALARIÉS DANS LE CAPITAL DE LA SOCIÉTÉ

15.3.1 Actionnariat des salariés

Capital aux mains des salariés

Historiquement, les actions détenues par les salariés faisaient l'objet d'une gestion collective (FCPE BIGBEN INTERACTIVE Actionnariat), et ce par exemple pour un niveau de détention correspondant à 19.449 titres au 31 mars 2015. Durant l'exercice 2015/2016, ce véhicule FCPE a été dissout, la Société n'ayant en conséquence plus de lisibilité directe du niveau de participation de ses salariés au capital de BIGBEN INTERACTIVE.

Les salariés du Groupe s'étaient vus attribuer définitivement 140 800 actions gratuites en août 2017. La période de conservation obligatoire de deux ans s'est terminée le 31 août 2019, et ces actions sont devenues depuis disponibles.

Les salariés du Groupe se sont également vus attribuer définitivement 143 760 actions gratuites en août 2018, 198 585 actions gratuites en septembre 2019 et 19 799 actions gratuites en novembre 2019 qui sont actuellement bloquées en période de conservation obligatoire de deux ans jusque respectivement les 31 août 2020, 3 septembre 2021 et 26 novembre 2021 et deviendront disponibles à compter des dates susmentionnées.

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.

Capital potentiel aux mains des salariés

Au cours de l'exercice 2019/2020, en date du 4 septembre 2019, le Conseil d'administration a décidé l'attribution de 272.533 actions gratuites au profit de 539 bénéficiaires. L'acquisition définitive au bout d'un an est à nouveau liée à une condition de présence continue et/ou à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Sur la base de la quantité d'actions gratuites définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 272.533 actions attribuées, soit 545.066 €, ayant été constituée lors de l'attribution.

Les 10 premiers bénéficiaires de cette attribution gratuite d'actions disposent ensemble d'un volume correspondant à 123.517 actions.

Résolution « Augmentation de capital réservée aux adhérents du PEE »

Le Conseil d'administration a proposé à l'Assemblée Générale du 19 juillet 2019 la faculté de procéder dans un délai de 18 mois à une augmentation de capital au bénéfice des salariés de la Société et des sociétés qui lui sont liées, adhérents au Plan d'Epargne Entreprise existant dans la Société pour un montant maximal de 400.000 €. Les actionnaires réunis en Assemblée Générale ont rejeté cette résolution.

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 BIGBEN INTERACTIVE.

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. Le montant maximal de l'attribution serait porté à 700.000 € de capital social, soit 350.000 actions.

16. PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

16.1 RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE

A la date du présent document d'enregistrement universel, le capital social de la Société s'élève à 39 437 006 euros divisé en 19 718 503 actions d'une valeur nominale de 2 euros, détenues à hauteur de 20,1 % par le Groupe Bolloré (par le biais de la société Nord Sumatra) et à hauteur de 13,2 % par la société AF INVEST, le solde étant lui détenu par le public.

Eléments susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique

Conformément aux dispositions de l'article L. 225-100-3 du Code de commerce, sont mentionnés ci-dessous les éléments susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique :

- L'actionnaire le plus important est Monsieur Vincent Bolloré qui, à la date du présent document, détient 20,1 % du capital et 17,7 % des droits de vote de la Société, notamment via la structure Nord Sumatra ;

- Emission et rachat d'actions : dans le cadre de différentes résolutions, l'Assemblée Générale de juillet 2019 a délégué au Conseil d'administration le pouvoir d'augmenter le capital social, avec maintien ou suppression du droit préférentiel de souscription, dans la limite d'un montant nominal global de 4,5 m€ en période d'offre comprenant une composante Echange.

La loi prévoit la suspension en période d'offre publique de toute délégation dont la mise en œuvre est susceptible de faire échouer l'offre.

Capital et droits de vote au 31 mars 2020

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Alain FALC ⁽²⁾	PDG	13,22%	22,87%
Nord Sumatra (Bolloré)	Investisseur Institutionnel	20,09%	17,69%
Quaero Capital	Investisseur Institutionnel	5,62%	4,95%
Public	-	60,96%	54,49%
Contrat de liquidité	-	0,11%	0,00%
Total		100,00%	100,00%

(1) droits de vote bruts

(2) directement et indirectement via AF Invest

Au 31 mars 2020, le capital de la Société était composé de 19 718 503 actions et 22.390.443 droits de vote bruts.

Evolution de la répartition du capital et des droits de vote au cours des deux exercices précédents

Capital et droits de vote au 31 mars 2019

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Alain FALC ⁽²⁾	Président	13,4%	23,1%
Nord Sumatra (BOLLORE)	Investisseur Institutionnel	20,3%	17,8%
Quaero Capital	Investisseur Institutionnel	8,7%	7,6%
Public	-	57,5%	51,5%
Contrat de liquidité	-	0,1%	0,00%
Total		100,00%	100,00%

(1) droits de vote bruts

(2) directement et indirectement via AF Invest

Au 31 mars 2019, le capital de la Société était composé de 19.500.119 actions et 22.192.461 droits de vote bruts.

Capital et droits de vote au 31 mars 2018

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Alain FALC ⁽²⁾	Président	14,2%	24,3%
Nord Sumatra (BOLLORE)	Investisseur Institutionnel	21,6%	18,8%
Quaero Capital	Investisseur Institutionnel	9,2%	8,1%
Public	-	54,9%	48,8%
Contrat de liquidité	-	0,1%	-
Total		100,00%	100,00%

(1) droits de vote bruts

(2) directement et indirectement via AF Invest

Au 31 mars 2018, le capital de la Société était composé de 18.363.339 actions et 21.058.841 droits de vote bruts.

16.2 DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

La société BIGBEN INTERACTIVE SA est détenue, au 31 mars 2020, par le Groupe Bolloré à hauteur de 20,1% du capital et de 17,7% des droits de vote bruts, notamment par le biais de la société Nord Sumatra.

Le Président Directeur Général de la Société, Monsieur Alain Falc, détient 13,2 % du capital social et 22,9 % des droits de vote bruts de la société BIGBEN INTERACTIVE au 31 mars 2020 (directement et indirectement).

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

Franchissements de seuils enregistrés au cours des deux derniers exercices :

- **Quaero**

Par courrier reçu le 21 février 2020 par l'AMF, la société anonyme de droit suisse Quaero Capital

(Genève), agissant pour le compte de la SICAV Quaero Capital Funds (Lux)¹³, a déclaré à l'Autorité des marchés financiers avoir franchi en baisse, le 20 février 2020, le seuil de 5% des droits de vote de la société BIGBEN INTERACTIVE et détenir, pour le compte de ladite SICAV, 1.109.073 actions BIGBEN INTERACTIVE représentant autant de droits de vote, soit 5,62% du capital et 4,95% des droits de vote de cette société¹⁴. Ce franchissement de seuil résulte d'une cession d'actions BIGBEN INTERACTIVE sur le marché, précise le déclarant à l'autorité de marché (avis AMF 220C0712).

Actionnaires	Actions	% du capital	% des droits de vote (1)
Quaero Capital	1 109 073	5,62%	4,95%

16.3 CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

Au 31 mars 2020, la Société est détenue par le Groupe Bolloré, via la société Nord Sumatra, à hauteur de 20,1 % du capital et de 17,7 % des droits de vote bruts.

Le Président du Conseil, Monsieur Alain Falc, détient 13,2% du capital social et 22,9% des droits de vote bruts (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. Aussi, à la date du présent document d'enregistrement universel, aucun actionnaire ne détient le contrôle de la Société au sens des dispositions de l'article L.233-3 du Code de commerce.

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 principaux de la Société, notamment au regard (i) de la composition actuelle du Conseil d'administration comportant deux administrateurs indépendants, (ii) de la composition du comité d'audit qui comprend également un administrateur indépendant et (iii) de la dissociation des fonctions de Président du Conseil d'administration (exercées par Monsieur Alain Falc) de celles de Directeur général (exercées par Monsieur Fabrice Lemesre).

16.4 ACCORD POUVANT ENTRAÎNER UN CHANGEMENT DE CONTRÔLE

A la date du présent document d'enregistrement universel, il n'existe pas d'accord dont la mise en œuvre pourrait entraîner un changement de contrôle de la Société.

Au niveau de la société BIGBEN INTERACTIVE, il n'existe aucun accord dont la mise en œuvre pourrait, à une date ultérieure, entraîner un changement de contrôle de la société BIGBEN INTERACTIVE, et ainsi indirectement de la Société, étant précisé que Messieurs Vincent et Sébastien Bolloré détiennent leurs actions de concert avec la société Nord Sumatra (Groupe Bolloré), et Monsieur Alain Falc détient sa participation dans la société BIGBEN INTERACTIVE de concert avec la société AF Invest.

Néanmoins, l'actionnariat historiquement très stable au niveau de la société BIGBEN INTERACTIVE ainsi que le fait qu'Alain Falc ait également un poste de mandataire social opérationnel dans le Groupe NACON laisse présager d'une confiance dans la gestion et la stratégie adoptées par le Groupe tant qu'elles s'avéreront prudentes, justifiables, adaptées aux opportunités et conditions particulières du marché et génératrices de rentabilité.

16.5 ÉTAT DES NANTISSEMENTS

Toutes les actions composant le capital de la Société sont libres de tout nantissement.

¹³ Quaero Capital (Lux) agit en qualité d'« *investment manager* » de Quaero Capital Funds (anciennement dénommée SICAV Argos Funds), dont FundPartner Solutions (Europe) S.A. est administrateur et Pictet & Cie (Europe) S.A. est dépositaire.

¹⁴ Sur la base d'un capital composé de 19 718 503 actions représentant 22 392 349 droits de vote, en application du 2^{ème} alinéa de l'article 223-11 du règlement général.

17. TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES

17.1 OPÉRATIONS INTRA-GROUPE OU AVEC DES APPARENTES

La Société a conclu des conventions intra-groupe et avec des parties liées et notamment des conventions avec ses propres filiales.

L'ensemble de ces conventions est décrit à la section 6.3.

17.2 RAPPORT DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES

A l'assemblée générale de la société Bigben Interactive 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 découvertes 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.

CONVENTIONS SOUMISES A L'APPROBATION DE L'ASSEMBLEE GENERALE

Conventions autorisées et conclues au cours de l'exercice écoulé

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 DEJA APPROUVEES PAR L'ASSEMBLEE GENERALE

Nous vous informons qu'il ne nous a été donné avis d'aucune convention déjà approuvée par l'assemblée générale dont l'exécution se serait poursuivie au cours de l'exercice écoulé.

Paris la Défense, le 1^{er} juillet 2020

Roubaix, le 1^{er} juillet 2020

KPMG Audit IS

Fiduciaire Métropole Audit

Stéphanie Ortega
Associée

François Delbecq
Associé

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

18.1 INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES

18.1.1 Informations financières historiques auditées

1 COMPTES SOCIAUX AU 31 MARS 2020

1.1 BILAN

1.1.1 ACTIF

ACTIF	Valeurs Brutes 31/03/20	Amort. & Prov. 31/03/20	Valeurs Nettes 31/03/20	Valeurs Nettes 31/03/19
	k€	k€	k€	k€
Actif immobilisé				
<i>Immobilisations incorporelles</i>				
Concessions, brevets	1 148	1 068	80	1 195
Avances et acomptes	110	-	110	14
	1 258	1 068	190	1 209
<i>Immobilisations corporelles</i>				
Terrains	-	-	-	1
Constructions	5 162	3 336	1 826	1 966
Installations techniques	121	100	21	5
Autres immobilisations corporelles	1 395	1 165	230	427
Immobilisations en cours	724	-	724	298
	7 402	4 601	2 801	2 697
<i>Immobilisations financières</i>				
Titres de participation	88 071	335	87 736	59 675
Créances rattachées à des participations.	-	-	-	805
Autres titres immobilisés	-	-	-	1
Prêts	-	-	-	-
Autres immobilisations financières	55 344	-	55 344	55 673
	143 415	335	143 080	116 154
TOTAL	152 075	6 004	146 071	120 060
Actif circulant				
Stocks et en-cours	13 253	1 936	11 317	31 139
Avances et acomptes	38	-	38	979
Créances				
Clients et comptes rattachés	6 980	263	6 717	25 467
Autres créances	3 570	-	3 570	41 433
Valeurs mobilières de placement	277	23	254	169
Disponibilités	693	-	693	2 815
TOTAL	24 811	2 222	22 589	102 002
Charges constatées d'avance	99	-	99	1 240
Charges à répartir sur plusieurs exercices	-	-	-	-
Ecart de conversion Actif	-	-	-	50
TOTAL ACTIF	176 985	8 226	168 759	223 353

1.1.2 PASSIF

PASSIF	Valeurs Nettes 31/03/2020	Valeurs Nettes 31/03/2019
	k€	k€
Capitaux propres		
Capital social	39 437	39 000
Primes	51 157	51 157
Réserve légale	3 900	3 551
Réserves indisponibles	771	661
Autres réserves	37 181	23 852
Résultat de l'exercice	6 645	18 123
Provisions réglementées	367	-
TOTAL CAPITAUX PROPRES	139 458	136 344
Provisions pour risques et charges	251	1 548
Dettes		
Emprunts et dettes auprès des Ets de crédit	1 591	39 664
Emprunts et dettes financières diverses	-	-
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	4 385	20 238
Dettes fiscales et sociales	2 745	3 591
Dettes sur immobilisations	362	3 106
Autres dettes	19 935	18 862
Produits constatés d'avance	50	-
TOTAL DETTES	29 068	85 461
Ecart de conversion passif	-18	-
TOTAL PASSIF	168 759	223 353

1.2 COMPTE DE RESULTAT AU 31 MARS 2020

	Valeurs Nettes 31/03/20 k€	Valeurs Nettes 31/03/19 k€
Produits d'exploitation		
Ventes de marchandises	60 817	84 862
Ventes de services	4 686	3 544
Chiffre d'affaires net	65 503	88 406
Subventions d'exploitation	1	30
Reprises sur amortissements, provisions et transferts de charges	6 163	3 645
Autres produits d'exploitation	320	319
Total Produits d'exploitation	71 987	92 400
Charges d'exploitation		
Achats de marchandises	48 711	68 469
Variation de stocks de marchandises	-3 983	-4 258
Autres achats et charges externes	12 743	12 896
Impôts, taxes et versements assimilés	619	720
Salaires et traitements	4 538	6 016
Charges sociales	2 173	2 636
Dotations aux amortissements et provisions des immobilisations	332	404
Dotations aux provisions sur actif circulant	2 362	4 319
Dotations aux provisions pour risques et charges	430	531
Autres charges d'exploitation	409	639
	68 334	92 372
Résultat d'exploitation	3 653	28
Produits financiers		
Produits financiers de participation	3 263	17 665
Produits des autres immobilisations financières	10	2
Autres intérêts et produits assimilés	-	-
Reprises sur provisions financières	547	1 440
Gains de change	285	404
	4 105	19 511
Charges financières		
Dotations aux provisions financières	269	2 552
Intérêts et charges financières	478	593
Pertes de change	113	125
	860	3270
Résultat financier	3 245	16 241
RESULTAT COURANT AVANT IMPOT	6 898	16 269
Produits exceptionnels		
Sur opérations de gestion	-	-
Sur opérations en capital	64	4
Reprise sur provisions	447	89
	511	93
Charges exceptionnelles		
Sur opérations de gestion	536	-
Sur opérations en capital	-	67
Dotations aux provisions	455	89
	991	156
Résultat exceptionnel	-480	-63
Participation	-	-
Crédit impôt recherche	-	-
Crédit impôt Mécénat	321	-
Intégration Fiscale	-94	1 917
Impôts sur les bénéfices	-	-
RESULTAT NET	6 645	18 123

2 ANNEXES AUX COMPTES SOCIAUX AU 31 MARS 2020

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

Ils présentent un total actif de 168 760 k€ et un profit de 6 645 k€.

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

Les informations relatives à l'exercice clos le 31 mars 2018, présentées dans le document de référence 2018 n°D.18-0585 enregistré auprès de l'AMF le 18 juin 2018, sont incorporées par référence.

2.1. FAITS MARQUANTS DE L'EXERCICE

2.1.1. DEVELOPPEMENT COMMERCIAL

GAMING

Il est à noter que l'activité Gaming n'a été présente que le 1^{er} semestre 2019/20 dans les comptes sociaux de BIGBEN INTERACTIVE. Cette activité a été apportée à la filiale NACON SA nouvellement créée le 31 octobre 2019 par le biais d'un apport partiel d'actif avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019. (se référer au 2.1.2)

La croissance de cette activité au 1^{er} semestre a été essentiellement portée par la dynamique du segment Edition.

- **Jeux vidéo :**

Hausse des ventes de l'Edition tirées essentiellement par l'essor des ventes digitales.

- **Accessoires Gaming :**

Une baisse des ventes des Accessoires, du fait de l'absence de sortie majeure de nouveaux accessoires dans l'exercice hormis la manette *REVOLUTION Pro Controller 3* pour *PS4™*.

AUDIO/TELCO

Les ventes d'accessoires Mobile sont en baisse, principalement impactées par la mutation du marché avec des durées de remplacement plus longues et un attentisme lié à l'arrivée annoncée de la technologie 5G. Ceci a eu pour conséquence de réduire l'engouement des consommateurs pour les nouveaux smartphones et leurs accessoires mais a contribué aux bonnes performances des produits visant à rallonger la durée de vie des terminaux tels que les protections *Force Glass®* et *Force Case®*, ou permettant une utilisation plus durable tels que le chargeur garanti à vie *Force Power®*. Les premiers succès de la gamme *Justgreen®* qui s'adresse à une population soucieuse de la responsabilité sociétale et environnementale ont également contribué à compenser cette baisse du marché.

Sur un marché résolument orienté vers les enceintes connectées, l'Audio affiche une hausse de ses ventes portée par de nombreux lancements de nouveaux produits réalisés en 2019/20 ainsi que par l'ouverture de nouveaux canaux de vente.

2.1.2. EVOLUTION DU PERIMETRE

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

BIGBEN INTERACTIVE SA a pris le 29 juillet 2019 une participation de 43,15% dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard. La contrepartie s'est effectuée en numéraire.

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

Le Groupe NACON dispose d'une option exerçable à tout moment d'ici le 31 décembre 2021 pour acquérir 10% supplémentaire du capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l.

Basé à Milan, le studio en pleine expansion prévoit de développer son équipe pour atteindre rapidement un effectif de trente collaborateurs : vétérans de l'industrie vidéo-ludique, ils sont tous passionnés de simulation de jeux de racing et plus particulièrement de motos.

La prise de participation dans ce studio permettra au Groupe NACON de renforcer son expertise sur le segment Racing qui est un des piliers majeurs de son portefeuille Jeux vidéo en développant des synergies avec ses autres studios.

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

BIGBEN INTERACTIVE SA a acquis le 3 septembre 2019 en numéraire l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Spiders SAS. Deux compléments de prix relatifs à deux projets de développement en cours de la société Spiders pourront être versés entre 2022 et 2024. Ceux-ci sont plafonnés et conditionnés à l'atteinte d'un niveau de qualité et d'un nombre d'exemplaires des futurs jeux vendu.

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

Créé en 2008 par d'anciens développeurs de Monte Cristo™ ayant travaillé ensemble sur le jeu *Silverfall™*, Spiders s'est spécialisé depuis plusieurs années sur le segment des jeux d'action et des jeux de rôles et dispose d'une grande expertise sur les consoles de salon. Le studio a ainsi développé 6 jeux multiplateformes parmi lesquels les emblématiques *Mars : War Logs™* dont l'action se situe sur la planète Mars, *Bound by Flame™* un RPG¹⁵ médiéval-fantastique qui a connu un grand succès commercial et *The Technomancer™*, un RPG cyberpunk. Le nouveau jeu *Greedfall™*, très attendu par la communauté des joueurs, est sorti en septembre 2019 avec une identité visuelle unique, inspirée par l'art Baroque de l'Europe du 17ème siècle.

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

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

- **Apport partiel d'actif du Pôle Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA à Nacon SAS**

Aspects juridiques

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

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

Les actionnaires de la société BIGBEN INTERACTIVE, réunis en assemblée générale extraordinaire le 31 octobre 2019, ont approuvé la réalisation définitive de l'opération d'apport partiel d'actif. L'associé unique de la Société a également approuvé l'Apport le 31 octobre 2019, avec effet rétroactif

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

comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019 conformément aux dispositions de l'article L.236-4 du Code de commerce.

L'actif net apporté a été estimé à cette date à 65.087.988 Euros. Par décisions de l'associé unique de la Société en date du 31 octobre 2019, le capital social de Nacon a été augmenté d'un montant de 65.087.988 Euros pour être porté de 10.000 Euros à 65.097.988 Euros par l'émission de 65.087.988 d'une valeur nominale d'un (1) Euro chacune au profit de la société BIGBEN INTERACTIVE, en rémunération de l'opération d'apport partiel d'actif réalisé par la société BIGBEN INTERACTIVE (société apporteuse) au profit de la Société (société bénéficiaire).

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

Aspects opérationnels

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

En conséquence de l'Apport, Nacon détient, directement ou indirectement, les titres des sociétés Nacon (HK) Ltd, Nacon Gaming Espana, BIGBEN INTERACTIVE Belgium SA, BIGBEN INTERACTIVE Nederland BV, BIGBEN INTERACTIVE GmbH (Allemagne), BIGBEN INTERACTIVE Italia Sprl, Games.fr SAS, Cyanide SAS, Amusement Cyanide Inc., Eko Software SAS, Kylotonn SAS, Spiders SAS, Lunar Great Wall Studios S.r.l. (RaceWard) et de la joint-venture BBI USA Inc.

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

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

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

• **Introduction en bourse de Nacon SA**

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

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

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

- ◆ 22 janvier 2020 : transformation de la Société en société anonyme à conseil d'administration et nomination des principaux organes d'administration de la Société.
- ◆ 29 janvier 2020 : approbation du document d'enregistrement de la Société par l'Autorité des Marchés Financiers (l' « AMF ») sous le numéro I. 20 – 003.
- ◆ 19 février 2020 : approbation du Prospectus par l'AMF sous le numéro 20-047.
- ◆ 20 février 2020 : diffusion du communiqué de presse annonçant l'ouverture des périodes

d'offre à prix ouvert (l' « **OPO** ») et de Placement Global (le « **PG** ») (ensemble l' « **Offre** »), la mise à disposition du Prospectus et publication par Euronext de l'avis d'ouverture de l'Offre.

- ◆ 27-28 février 2020 : Clôture de l'OPO et du PG, fixation du prix de l'Offre, signature du contrat de placement et publication par Euronext de l'avis de résultat de l'Offre.
- ◆ 03 mars 2020 : règlement-livraison de l'OPO et du PG.
- ◆ 04 mars 2020 : premier jour de négociation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris sur une ligne de cotation intitulée « NACON » et début de la période de stabilisation.
- ◆ 26 mars 2020 : fin de la période de stabilisation.

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

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

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

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

En conséquence, le nombre total d'actions de la Société émises dans le cadre de son introduction en bourse s'élève à 19.810.931 actions nouvelles, soit 23,33 % du capital de la société et portait ainsi la taille de l'émission à 109 M€. Le capital social de la Société NACON SA est désormais composé de 84.908.919 actions.

BIGBEN INTERACTIVE SA détient donc 76,67% du capital de la Société depuis le 04 avril 2020 et conserve le contrôle de NACON SA à l'issue de cette opération.

2.1.3. ACTIONNARIAT

- **Augmentation de capital suite à l'acquisition définitive d'Actions Gratuites attribuées en 2018**

230.201 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA du 3 septembre 2018 principalement aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon récemment acquises. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli pleinement ou partiellement leur condition de performance, la quantité de 198.585 Actions Gratuites 2018 a été définitivement acquise par 353 bénéficiaires du Groupe (dont 191 salariés ou mandataires sociaux

des entités Nacon représentant 150.616 actions) suite au départ de 34 collaborateurs.

Le Groupe Bigben a en conséquence procédé le 4 septembre 2019 à l'émission de 198.585 actions nouvelles Bigben par incorporation de réserves.

Le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE du 26 novembre 2018 avait attribué 19.799 Actions Gratuites à certains hommes clés de studios nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés concernés a eu lieu le 26 novembre 2019.

Le Groupe Bigben a en conséquence procédé le 27 novembre 2019 à l'émission de 19.799 actions nouvelles Bigben par incorporation de réserves.

- **Attribution d'Actions Gratuites 2019**

Le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA du 4 septembre 2019 a attribué 272.533 Actions Gratuites principalement aux membres du personnel salariés et mandataires sociaux des entités qui ont récemment rejoint le Groupe. L'acquisition définitive au bout d'un an est à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites définitivement acquises, le Groupe Bigben procédera à l'émission d'actions nouvelles par incorporation de réserves une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 272.533 actions attribuées, soit 545.066 Euros, ayant été constituée lors des attributions.

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

Cf 2.1.2

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

Cf 2.1.2

- **Franchissement de seuil**

Par courrier reçu le 21 février 2020 par l'AMF, la société anonyme de droit suisse Quaero Capital (Genève), agissant pour le compte de la SICAV Quaero Capital Funds (Lux)¹⁶, a déclaré à l'Autorité des marchés financiers avoir franchi en baisse, le 20 février 2020, le seuil de 5% des droits de vote de la société BIGBEN INTERACTIVE et détenir, pour le compte de ladite SICAV, 1.109.073 actions BIGBEN INTERACTIVE représentant autant de droits de vote, soit 5,62% du capital et 4,95% des droits de vote de cette société¹⁷. Ce franchissement de seuil résulte d'une cession d'actions BIGBEN INTERACTIVE sur le marché, précise le déclarant à l'autorité de marché (avis AMF 220C0712).

¹⁶ Quaero Capital (Lux) agit en qualité d'« *investment manager* » de Quaero Capital Funds (anciennement dénommée SICAV Argos Funds), dont FundPartner Solutions (Europe) S.A. est administrateur et Pictet & Cie (Europe) S.A. est dépositaire.

¹⁷ Sur la base d'un capital composé de 19 718 503 actions représentant 22 392 349 droits de vote, en application du 2^{ème} alinéa de l'article 223-11 du règlement général.

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

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Alain FALC (2)	PDG	13,22%	22,87%
Nord Sumatra (Bolloré)	Investisseur Institutionnel	20,09%	17,69%
Quaero Capital	Investisseur Institutionnel	5,62%	4,95%
Public	-	60,96%	54,49%
Contrat de liquidité	-	0,11%	0,00%
Total		100,00%	100,00%

(1) droits de vote bruts

(2) directement et indirectement via AF Invest

2.1.4. AUTRES EVENEMENTS

• Evolution de l'endettement

Au cours de l'exercice 2019/20, la société BIGBEN INTERACTIVE SA a contracté pour 19 M€ de nouveaux emprunts moyen terme et a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen termes et de crédit baux.

La totalité de ces emprunts moyen-termes a été transférée à sa filiale NACON SA lors de l'apport partiel d'actif susmentionné.

• Crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus)

La société a été impactée par cette crise sanitaire mondiale :

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

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

2.1.5. EVENEMENTS POST CLOTURE

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

BIGBEN INTERACTIVE SA prévoit des répercussions de cette crise sanitaire sur ses ventes de produits Audio et sur sa rentabilité de l'exercice 2020/21.

Le chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2020/21 a ainsi été affecté par les conséquences exceptionnelles de la crise du Covid-19.

Afin de gérer au mieux cette situation, BIGBEN INTERACTIVE SA s'est mis dès le début de la crise en ordre de marche pour en réduire au maximum les effets directs sur ses opérations et sur ses coûts. Les services support ont été mis en grande majorité en télétravail tandis que l'entrepôt logistique a adapté sa charge de travail pour opérer en équipe réduite. BIGBEN INTERACTIVE SA n'a ainsi eu recours au chômage partiel que pour les collaborateurs dont l'activité a été suspendue ou rendue impossible en télétravail.

BIGBEN INTERACTIVE SA applique un plan de déconfinement strict depuis mai 2020 afin de préserver la santé de ses collaborateurs et des tiers à leur retour dans les locaux de l'entreprise et de

permettre une reprise progressive de l'activité dans le respect des règles de prévention sanitaire.

L'approvisionnement des produits Audio auprès des fournisseurs du groupe est revenu à la normale dès mi-avril 2020. BIGBEN INTERACTIVE SA a également investi dans l'optimisation de ses sites e-commerce dédiés à ses principales gammes de produits.

Le Groupe prépare d'ores et déjà avec l'aide de ses clients et fournisseurs partenaires un plan d'actions ciblé qui lui permet d'aborder la période de déconfinement de la manière la plus efficace possible. Ce plan inclut notamment l'ouverture de nouveaux canaux de distribution pour l'Audio et des campagnes promotionnelles dédiées pour les produits physiques nouvellement livrés chez les distributeurs afin de dynamiser leur écoulement lors de la réouverture des magasins.

Le carnet de commandes de BIGBEN INTERACTIVE SA permet d'envisager un écoulement des stocks satisfaisant dans les mois à venir.

Les créances clients du 31 mars 2020 sont collectées conformément aux délais de règlement prévus.

- **Obtention de nouveaux crédits moyen-termes**

Afin de pallier d'éventuelles tensions de trésorerie dans les prochains mois liée à la crise du Covid-19, Le Groupe Bigben entend financer son besoin en fonds de roulement sur l'exercice 2020/21 en faisant appel aux prêts garantis par l'Etat français (PGE). BIGBEN INTERACTIVE SA a ainsi obtenu en mai et juin 2020 auprès de trois établissements bancaires pour un montant global de 15 M€ un accord sur deux prêts garantis par l'Etat français. Ces prêts seront remboursables sous un an avec possibilité pour le Groupe de demander le rééchelonnement des sommes dues sur une période de cinq ans.

2.2. PRINCIPES ET METHODES COMPTABLES

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

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

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

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

Déterminées sur la base des informations et estimations connues à la date d'arrêt des comptes, ces estimations et hypothèses peuvent, le cas échéant, s'avérer sensiblement différentes de la réalité. Ces hypothèses concernent notamment la valorisation des titres de participation et des prêts associés, les engagements envers les salariés et les provisions.

2.2.1. CHANGEMENTS DE METHODES COMPTABLES

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

2.2.2. CHANGEMENT DE METHODE DE PRESENTATION

Les méthodes de présentation adoptées dans les comptes annuels sont identiques à celles utilisées dans les comptes clos au 31 mars 2019 de BIGBEN INTERACTIVE SA.

2.2.3. PRINCIPES COMPTABLES

Les principes comptables sont à compter de l'exercice 2018/19 directement présentés dans les notes afférentes auxquels ils se rapportent afin d'améliorer la lecture des états financiers.

2.3. NOTES COMPLEMENTAIRES

2.3.1. NOTES COMPLEMENTAIRES AU BILAN

Afin de faciliter la lecture des comptes du bilan, une colonne « APA » correspondant aux transferts d'actifs de la branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA vers NACON SA (cf 2.1.2.) a été rajoutée dans chaque tableau concerné.

► Note 1 - Immobilisations incorporelles

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

<u>En k€</u>	31-mars-19	Acquisitions	APA	Cessions ou Transferts	31-mars-20
Logiciels	1 150	13	114	19	1 068
Marques	1 346	-	1 266	-	80
Brevets	340	-	340	-	-
Avances	14	120	(5)	(19)	110
Total	2 850	133	(1 725)	-	1 258

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

<u>En k€</u>	31-mars-19	Dotations	APA	Reprises	31-mars-20
Logiciels	1 082	51	(98)	-	1 035
Marques	260	-	(228)	-	33
Brevets	299	14	(312)	-	-
Total	1 641	65	(638)	-	1 068

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

⇒ Principe Comptable – Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles sont enregistrées à l'actif à leur coût d'acquisition.

Ces immobilisations sont amorties selon le plan d'amortissement suivant :

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

► **Note 2 - Immobilisations corporelles**

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

En k€	31-mars-19	Acquisitions	APA	Cessions ou transfert	31-mars-20
Terrains	1	-	-1	-	0
Bâtiments	5 040	-	-5	-	5035
Agencements des Constructions	128	-	-	-	128
Matériel et Outillage	97	24	-	-	121
Agencements des Installations	915		-48	-	867
Matériel de transport	5	1	-5	-	1
Mobilier et Matériel. de bureau	1 185	50	-592	-117	526
Immobilisations corporelles en cours	298	460	-	-34	724
Total	7 669	535	-651	-151	7 402

L'amortissement comptable de l'installation photovoltaïque (présentée dans la rubrique « bâtiments ») a débuté le 1er octobre 2014.

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

En k€	31-mars-19	Dotations	APA	Reprises	31-mars-20
Bâtiments	1 624	217	(4)	-	1837
Agencements des Constructions	39	8	-	-	47
Matériel et Outillage	92	8	-	-	100
Agencements des Installations	679	50	(4)	-	725
Matériel de transport	5	1	(4)	-	2
Mobilier et Matériel de bureau	994	72	(475)	(151)	440
Total Amortissements	3 433	356	(487)	(151)	3 151
Photovoltaïque - Dépréciation	1 539	-	-	(89)	1 450
Total Amortissements et Provisions	4 972	356	(487)	(240)	4 601

⇒ **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
Installations Photovoltaïques	Linéaire, entre 10 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	Valeur brute 31-mars-19	Augmentations	Apport Partiel d'Actif (APA)	Diminutions	Valeur brute 31-mars-20
Bigben Interactive (HK) Ltd	269	-		-	269
Bigben Connected SAS	21 854	-		-	21 854
Innovi – MDL Technology	234	-		-	234
Bigben Interactive Espana	100	-		-	100
Sous-total titres activité « Audio / Telco »	22 457				22 457
Bigben Interactive Belgium	2 897	-	(2 897)	-	-
Bigben Interactive GmbH	500	-	(500)	-	-
Games.fr S.A.S.	2 849	-	(2 849)	-	-
Kylotonn SAS	2 787	-	(2 787)	-	-
Bigben Interactive USA	37	-	(37)	-	-
Bigben Interactive Italia Srl.	100	-	(100)	-	-
Cyanide SAS	22 588	286	(22 874)	-	-
Eko Software SAS	9 796	-	(9 796)	-	-
LUNAR GREAT WALL STUDIOS S.r.l.	-	180	(180)	-	-
SPIDERS SAS	-	6 400	(6 400)	-	-
NACON SA	-	65 614		-	65 614
NACON HK Ltd	-	118	(118)	-	-
Sous-total titres activité « Gaming »	41 554	72 598	(48 538)		65 614
Total Titres	64 011	72 598	(48 538)	-	88 071

⇒ **Principe Comptable – Immobilisations financières**

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

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

- des titres de participation (cf. §2.3.1 Notes complémentaires au bilan – titres de participation)
- des éventuelles créances rattachées à ces participations (cf. §2.3.1 Notes complémentaires au bilan – créances rattachées à des participations)
- des autres immobilisations financières se rapportant à ces participations (mali de confusion,...). (cf. §2.3.1 Notes complémentaires au bilan – autres immobilisations financières)

Des provisions pour dépréciation sur ces différents éléments sont éventuellement constatées à la clôture de l'exercice en fonction de la valeur d'usage des participations et immobilisations financières se rapportant à ces participations telles qu'évaluées globalement par la direction. Cette évaluation est menée au niveau de chaque activité du Groupe : Audio/Telco d'une part et Gaming d'autre part selon la stratégie globale définie pour chacune des activités économiques, sur la base de cash-flows prévisionnels actualisés de chaque activité".

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.

Une dépréciation de titres a été enregistrée pour la filiale BIGBEN INTERACTIVE Espana sur l'exercice 2019/20. Les valeurs nettes des titres sont les suivantes :

Sociétés	Valeur brute	Provision	Valeur nette
BIGBEN INTERACTIVE (HK) Ltd	269		269
Bigben Connected SAS	21 854		21 854
Innovi – MDL Technology	234	234	0
BIGBEN INTERACTIVE Espana	100	100	0
NACON SA	65614		65 614
Total Titres	88 071	334	87 737

Il est rappelé que la filiale ModeLabs Group SAS (MDLG), ancienne holding de tête du Groupe ModeLabs racheté en 2011, avait été sortie de la cote en 2012 et n'avait plus aucune activité.

Lors de sa réunion du 20 novembre 2017, le Conseil d'Administration de BIGBEN INTERACTIVE SA a approuvé le principe que, dans une optique de simplification de l'organigramme la société ModeLabs Group SAS soit absorbée par réalisation d'une transmission universelle de son patrimoine (TUP) au profit de BIGBEN INTERACTIVE SA. La TUP a pris effet juridique au 29 décembre 2017. La dissolution sans liquidation de la société ModeLabs Group SAS a pris effet rétroactivement, sur le plan fiscal, à compter du 1^{er} avril 2017.

Cette TUP a eu diverses conséquences comptables pour BIGBEN INTERACTIVE sur l'exercice 2017/2018 :

- Apport des titres de Bigben Connected SAS pour 21 853 k€
- Apport des titres Innovi pour 234k€ provisionnés à 100%
- Détail du mali technique de 55 218 k€ généré par l'opération :

99 252 k€	valeur des titres de ModeLabs Group
- 21 500 k€	provision sur titres Modelabs Group constituée lors de l'exercice 2014/2015
<u>- 22 535 k€</u>	Situation nette apportée
55 218 k€	

Conformément au règlement ANC n°2015-06, en vigueur pour les exercices ouvert à compter du 1er janvier 2016, les malis techniques sont affectés, opération par opération, aux actifs sous-jacents sur lesquels existaient les plus-values latentes. En l'espèce les actifs sous-jacents sont des immobilisations financières reçues lors de l'opération de transmission universelle de patrimoine. Par conséquent le mali technique de 55 218 K€ dont l'actif sous-jacent correspond aux titres de participation de Bigben Connected a été affecté dans un compte comptable qui apparait au bilan sur le poste « Autres immobilisations financières ». Se référer à la note 5 ci-dessous.

(Cf 2.1.2)

Une participation minoritaire de 43,15% a été prise le 29 juillet 2019 dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard. Le Groupe, par le biais de sa filiale Nacon, dispose d'une option exerçable à tout moment d'ici le 31 décembre 2021 pour acquérir 10% supplémentaire du capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l.

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

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

► **Note 4 - Créances rattachées à des participations**

En k€, valeur brute hors intérêts	31 mars-20	31 mars-19
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	-	800
Provision	-	-
Total en valeur nette hors intérêts	-	800

Le résultat dégagé par BIGBEN INTERACTIVE GmbH au titre de l'exercice clos le 31 mars 2011 avait permis de reconstituer le solde de la créance abandonnée en septembre 2005 avec clause de retour à meilleure fortune soit 1.600 k€.

L'activité en retrait de la filiale allemande sur les exercices précédents de même que l'absence de résultat significatif n'ayant pas permis un remboursement comme prévu, cette dette de 1.600 k€ avait été en conséquence rééchelonnée lors de l'exercice 2016/17. Celle-ci a depuis fait l'objet d'un premier remboursement de 300 k€ au 30 juin 2017, d'un deuxième remboursement de 500 k€ au 30 juin 2018 et du versement du solde au 30 juin 2019 (800 k€). Il n'existe plus depuis de créance rattachée à des participations.

► **Note 5 - Autres Immobilisations financières**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Titres immobilisés	-	1
Gage-Espèces Emprunts BPI France	-	271
Mali Technique TUP MDL Group	55.218	55.218
Dépôts et cautionnements	-	10
Contrat de Liquidité - Espèces	126	173
Total	55.344	55.673

Faisant suite à l'autorisation d'un programme de rachat d'actions par l'Assemblée Générale du 28 juillet 2010, la Société est devenue la seule contributrice au contrat de liquidité du titre confié à la société de bourse Oddo.

A noter qu'un nouveau contrat de liquidité avait été conclu au cours de l'exercice 2018/19 avec la société ODDO BHF SCA. Ce nouveau contrat d'une durée d'un an, renouvelable par tacite reconduction, a pris effet le 2 janvier 2019. Il remplace, depuis cette date, le précédent contrat de liquidité signé avec la société ODDO & CIE qui avait pris effet le 1er Décembre 2010. La signature de ce nouveau contrat de liquidité faisait suite à la décision de l'Autorité des Marchés Financiers n°2018-01 du 2 juillet 2018, applicable depuis le 1er janvier 2019, instaurant les contrats de liquidité sur titres de capital au titre de pratique de marché admise.

Les mouvements opérés sur le marché dégagent en fin d'exercice un disponible de trésorerie de 126K€.

Se référer au paragraphe « Titres de participation » ci-dessus en note 3 pour l'explication sur le Mali Technique de la Transmission Universelle du Patrimoine (TUP) de ModeLabs Group au profit de BIGBEN INTERACTIVE ayant impacté l'exercice 2017/2018.

⇒ **Principe Comptable – Autres immobilisations financières**

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

► **Note 6 - Stocks et encours**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Stocks en valeur brute	13.253	43.516
Dépréciation	(1.936)	(12.376)
Stocks en valeur nette	11.317	31.139

Il est précisé que 34 246 k€ de stock a été apporté à la filiale Nacon SA lors de l'apport partiel d'actif de la branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE.

Provision à l'ouverture – 01/04/2019	12.376
Dotation nette de l'exercice	1.936
APA. Transfert provision	(10.729)
Reprise nette de l'exercice	(1.647)
Provision à la clôture – 31/03/2020	1.936

⇒ **Principe Comptable – Stocks et encours**

Les stocks sont composés de marchandises valorisées 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.*
- *Des dépréciations complémentaires sont comptabilisées par la Direction, au cas par cas à l'article ;*
- *Enfin, et en complément des deux approches ci-dessus, une dépréciation complémentaire est comptabilisée en fonction de l'antériorité du stock.*

► **Note 7 - Créances clients et comptes rattachés**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Clients et comptes rattachés	6.858	25.667
Clients douteux	122	500
Provision Risques et Clients Douteux	(263)	(700)
Total Clients	6.717	25.467

L'encours de créances clients remises en affacturage est de 550 k€ au 31 mars 2020 contre 4.025 k€ au 31 mars 2019.

Les créances sur les filiales représentent 4.510 k€ dont 2.482 k€ non échues, traduisant une situation normale sans retard de paiement.

⇒ **Principe Comptable – Créances**

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

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

► **Note 8 - Autres créances**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Avoirs et ristournes à recevoir des fournisseurs	720	878
Fournisseurs débiteurs	56	6
Diverses créances	112	111
Editeurs Coûts de Développement des jeux	-	37.604
Comptes courants filiales	12	529
Etat, TVA	2.670	2.305
Sous total Créances Exploitation	3.570	41.433
Créances sur Immobilisations cédées	-	-
Total Autres créances	3.570	41.433

Poste Etat, Tva

Il comprend un crédit d'impôts Mécénat qui s'élève à 651 k€.

- Etat des échéances des créances

	Montant Brut	< 1 an	De 1 à 5 ans	> 5 ans
Créances rattachées à des participations	-	-	-	-
Autres immobilisations financières	55.344	126	-	55.218
Créances Clients	6.980	6.858	122	-
Personnel et comptes rattachés	2	2	-	-
Sécurité sociale et Autres organismes	50	50	-	-
Etat et autres collectivités				
- Taxe sur la valeur ajoutée	329	329	-	-
- Autres impôts et taxes	2.341	2.341	-	-
Couts de développement des jeux	-	-		
Débiteurs Divers	836	836	-	-
Groupe et Associés	12	12	-	-
Charges constatées d'avance	99	99		-
Total	65.993	10.653	122	55.218

► **Note 9 - Valeurs mobilières de placement**

- Actions propres

La société ne détient plus directement d'actions propres au 31 mars 2020, toutes celles détenues par la société ont été apportées au contrat de liquidité.

- Actions propres affectées au Contrat de liquidité

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Actions propres (valeur brute)	277	171
Dépréciation	(23)	(2)
Actions propres (valeur nette)	254	169

Le contrat de liquidité conforme à la Charte AMAFI avec l'animateur Oddo Corporate, fait intervenir la Société comme seule contributrice depuis le 01 décembre 2010.

A noter qu'un nouveau contrat de liquidité avait été conclu au cours de l'exercice 2018/19 avec la société ODDO BHF SCA. Ce nouveau contrat d'une durée d'un an, renouvelable par tacite reconduction, a pris effet le 2 janvier 2019. Il remplace, depuis cette date, le précédent contrat de liquidité signé avec la société ODDO & CIE qui avait pris effet le 1er Décembre 2010. La signature de ce nouveau contrat de liquidité faisait suite à la décision de l'Autorité des Marchés Financiers n°2018-01 du 2 juillet 2018, applicable depuis le 1er janvier 2019, instaurant les contrats de liquidité sur titres de capital au titre de pratique de marché admise.

Le contrat de liquidité comprend 21.528 actions pour une valeur brute de 277 k€ au 31 mars 2020, soit un prix de revient de 12.89 € l'action, la cotation moyenne sur le mois de mars 2020 est à 11.798 avec un cours de clôture de 10.50 €.

► **Note 10 - Détail des charges constatées d'avance**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Frais Généraux et Marchandises	87	350
Crédit-Bail	11	28
Moules et prototypes	-	212
Frais engagés par l'éditeur sur les jeux	-	634
Autres Charges	1	16
Total	99	1.240

Les frais engagés par l'éditeur sur les jeux intégraient principalement au 31 mars 2019 les coûts de trailers des jeux. Cette activité a été transférée par BIGBEN INTERACTIVE SA à sa filiale NACON SA lors de l'apport partiel d'actif susmentionné.

► **Note 11 - Capitaux propres**

• Capital social

Le capital social est composé de 19.718.503 actions d'une valeur nominale de 2 €. Au cours de l'exercice, les mouvements correspondent aux événements suivants :

- Le 3 septembre 2019, 198.585 actions gratuites du plan d'actions gratuites 2018 ont été définitivement acquises par les membres du personnel salariés et mandataires sociaux des entités du Groupe notamment principalement ceux des sociétés nouvellement acquises au sein de NACON. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli en totalité ou partiellement leur condition de performance, il a été en conséquence procédé à l'émission le 3 septembre 2019 de 198.585 actions nouvelles par incorporation de réserves.
- Le 26 novembre 2019, 19.799 actions gratuites du plan d'actions gratuites 2018 ont été définitivement acquises par des membres du personnel salariés et mandataires sociaux des entités du Groupe NACON sous condition de présence. Il a été en conséquence procédé à l'émission le 27 novembre 2019 de 19.799 actions nouvelles par incorporation de réserves.

• Primes d'émission et d'apports

Aucune variation constatée sur les primes d'émission et d'apport en 2019/2020.

- Réserves

Le profit de l'exercice clos le 31 mars 2019, soit 18.122.571 €, a été affecté conformément à l'Assemblée générale mixte du 19 juillet 2019, de la façon suivante :

Affectation du résultat

Bénéfice de l'exercice	18 122 571 EUR
Affectation à la réserve légale	348 525 EUR
Affectation au poste « Report à nouveau »	13.876.222 EUR
Versement dividendes	3.897.824 EUR
Report à nouveau créateur antérieur	19 117.132 EUR
Nouveau report à nouveau créateur	32.993.354 EUR

► **Note 12 - Variation des capitaux propres**

Capitaux propres 31 mars 2017	107 241
Plan AGA Août 2016	282
Utilisation Réserves Indisponibles	(282)
Résultat net de l'exercice 2017/2018	2 058
Acompte sur Dividendes versés	(1 835)
Provisions réglementées (1)	(307)
Capitaux propres 31 mars 2018	107.157
Acquisition Cyanide	9.959
Plan AGA Août 2017	288
Utilisation Réserves Indisponibles	(288)
Acquisition EKO	3.009
Solde versement Dividendes	(1.904)
Résultat net de l'exercice 2018/2019	18.123
Capitaux propres 31 mars 2019	136.344
Plan AGA 2018	437
Utilisation Réserves Indisponibles	(437)
Versement Dividendes	(3.898)
Provisions réglementées (2)	367
Résultat net de l'exercice 2019/2020	6.645
Capitaux propres 31 mars 2020	139.458

- (1) Reprise de l'amortissement dérogatoire des frais sur l'acquisition de titres ModeLabs Group suite à la Transmission Universelle de Patrimoine (TUP) entre BIGBEN INTERACTIVE et ModeLabs Group
- (2) La Société a été amenée à changer le traitement fiscal de la levée de crédit-bail immobilier du bâtiment de Lesquin réalisée en 2015. Un amortissement dérogatoire a donc été constaté au cours de l'exercice 2019/20 rétroactivement pour une période couvrant les exercices 2015/16 à 2019/20 générant une provision réglementée de 367 K€ qui sera réévaluée tous les ans jusqu'à une vente éventuelle future du bâtiment.

► **Note 13 - Provisions pour risques et charges**

En k€	31 mars-19	Dotations	Provisions utilisées	APA	31 mars-20
Provision pour perte de change	-	18	-	-	18
Provision pour perte latente sur instruments dérivés	245	127	(245)	(127)	-
Provision pour Contentieux Prop. Industrielle	530	-	-	(530)	-
Provision pour Litiges Sociaux	34	-	-	-	34
Provision pour Indemnité retraite	216	-	(18)	(114)	84
Provision sur retour produits défectueux	523	429	(523)	(314)	115
Total	1.548	574	(786)	(1.085)	251

• Provision pour risque de change

Compte tenu de l'évolution sur la parité EUR / USD, les instruments dérivés de change présentent une moins-value latente de 0k€ qui ne nécessite aucune provision. En l'absence d'instruments dérivés en cours à la clôture, aucune provision n'a été constituée.

• Litige de propriété industrielle

Ce litige précédemment mentionné dans les comptes sociaux de BIGBEN INTERACTIVE SA du 31 mars 2019 a été transféré lors de l'apport partiel d'actif à sa filiale Nacon SAS.

⇒ **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 2020	Mars 2019
Taux d'actualisation	1.57%	1.40%
Turnover	7.0% à 8.0%	6.5% à 8.0%
Table de mortalité	TF & TH 00.02	TF & TH 00.02
Taux d'évolution des salaires		
<i>Cadres</i>	2.0%	2.0%
<i>Agents de maîtrise et employés</i>	2.0%	2.0%

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. Il n'y a plus de contrats d'instruments dérivés en cours au 31 mars 2020

Autres provisions :

Les provisions sont évaluées par la Direction pour faire face aux obligations actuelles de la société (juridiques ou implicites), en respect des principes comptables français. L'évaluation des litiges est effectuée sur la base des demandes reçues des tiers révisées le cas échéant en fonction des actions en défense de la société.

► **Note 14 - Emprunts et dettes financières auprès des établissements de crédit**

En k€	03/2020	-1 an	1 à 5 ans	+ 5 ans	03/2019
Emprunts auprès des établissements de crédit (1)	-	-	-	-	37.792
Concours bancaires courants	1.591	1.591	-	-	1.856
Financement Factor	-	-	-	-	-
Intérêts courus non échus sur emprunt	-	-	-	-	16
Total	1.591	1.591	-	-	39.664

(1) L'intégralité des emprunts moyen-terme souscrits par BIGBEN INTERACTIVE a été apportée à la filiale Nacon SA lors de l'apport partiel d'actif de la branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE.

► **Note 15 - Dettes d'exploitation**

Toutes ces dettes sont à moins d'un an, le détail est le suivant :

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Dettes fournisseurs	4.385	20.238
Dettes sociales	615	1.339
Dettes fiscales	2.130	2.252
Total	7.130	23.829

► **Note 16 - Autres dettes diverses**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Clients, remises de fin d'année à accorder	2.362	1.715
Clients créditeurs	702	2.238
Comptes courants filiales (1)	16.871	14.909
Dettes sur immobilisations	362	3.106
Total	20.297	21.968

(1) avec Bigben Connected et Nacon SA

Les dettes sur immobilisations contenaient notamment au 31 mars 2019 la dette sur complément de prix octroyé lors de l'acquisition des studios Cyanide SAS et Eko Software SAS. Celle-ci a été transférée à NACON SA lors de l'apport partiel d'actif de BIGBEN INTERACTIVE SA ;

► **Note 17 - Etat des échéances des dettes**

	Montant brut 03/2020	-1 an	1 à 5 ans	+ 5 ans
Emprunts bancaires	-	-	-	-
Fournisseurs et comptes rattachés	4.385	4.385	-	-
Personnel et comptes rattachés	350	350	-	-
Sécurité sociale et Autres organismes	265	265	-	-
Etat et autres collectivités				
- Impôt sur les sociétés	1.531	1.531	-	-
- Taxe sur la valeur ajoutée	466	466	-	-
- Autres impôts et taxes	133	133	-	-
Dettes sur immobilisations	362	362	-	-
Créditeurs Divers	19.935	19.935	-	-
Produits constatés d'avance	50	50	-	-
Total	27.477	27.477	-	-

► **Note 18 - Eléments relevant de plusieurs postes du bilan et du compte de résultat**

Rubriques	Entreprises liées	Participations
Actif immobilisé		
Participations (inclus mali technique TUP MDL Group)	143.054	234
Créances rattachées à des participations		-
Actif circulant		
Créances clients et comptes rattachés	6.023	-
Autres créances	12	-
Dettes		
Fournisseurs et comptes rattachés	4.840	-
Dettes sur immobilisations financières	-	-
Autres dettes	16.871	-
Résultat financier		
Produits financiers	13	-
Dividendes reçus des filiales	3.260	-
Charges financières	92	
Intégration fiscale		
Crédit d'impôt Mécénat	330	-
CICE	-	-

Les valeurs indiquées dans ce tableau correspondent aux valeurs brutes hors dépréciations éventuelles.

► **Note 19 - Détail des charges à payer**

En k€	31-mars-20	31-mars-19
Intérêts courus auprès des Banques	-	16
Fournisseurs, factures non parvenues	373	1 324
Dettes sociales	458	895
Jetons de Présence	59	59
Taxes assises sur salaires	4	56
Dettes fiscales	359	436
Clients, remises de fin d'année à accorder	2 362	1 715
Intérêts Dettes Diverses	2	8
Total	3 617	4 509

2.3.2. NOTES COMPLEMENTAIRES AU COMPTE DE RESULTAT

► **Note 20 - Ventilation du chiffre d'affaires**

- Répartition du chiffre d'affaires par zones géographiques

En k€	31 mars-20	31 mars-19
France	25.377	33.941
Exportations et livraisons intracommunautaires	40.126	54.465
Total	65.503	88.406

S'agissant de l'exercice 2018/2019 et jusqu'au 1er octobre 2019 :

Le chiffre d'affaires Gaming réalisé du 1^{er} avril 2019 jusqu'à la date de l'apport partiel d'actifs au 1er octobre 2019 et enregistré chez Bigben Interactive SA au titre de l'exercice 2019/2020, s'élève à 44 764 K€ dont 15 985 K€ de chiffre d'affaires Accessoires et 28 779 K€ de chiffre d'affaires Jeux.

Le chiffre d'affaires Gaming réalisé par Bigben Interactive SA au titre de l'exercice 2018/2019, s'élevait à 67 533 K€ dont 38 011 K€ de chiffre d'affaires Accessoires et 29 523 K€ de chiffre d'affaires Jeux.

⇒ **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 produits audio, de jeux retail et vente d'accessoires : Le chiffre d'affaires généré par la vente de produits audio, 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 des réductions de prix que Bigben octroie en cas d'écoulement insuffisant dans les surfaces de vente des distributeurs.*
- *Vente de jeux digitaux : le chiffre d'affaires est constaté à la date de mise à disposition du contenu aux consociers ou plateformes. Bigben Interactive 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 par les plateformes sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du master du jeu et les montants additionnels (royautés) qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées.*

► **Note 21 - Autres produits d'exploitation et reprises de provisions**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Reprise sur provisions d'exploitation		
- Stocks	1.647	1.920
- Actifs circulants	222	135
- Risques et charges	541	663
Sous-total	2.410	2.718
Produits divers d'exploitation		
- Transferts de charges	3.753	927
- Autres produits d'exploitation	320	321
Sous-total	4.073	1.248
Total	6.483	3.966

Les transferts de charges correspondent essentiellement à la refacturation de frais envers Bigben Connected et NACON.

► **Note 22 - Frais de Recherche & Développement**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Dépôts	500	703

Les frais de recherche & développement comportent l'intégralité des honoraires versés pour les études de faisabilité et les dépôts de brevets, marques et modèles relatifs aux produits développés par la société.

► **Note 23 - Dotations aux amortissements et provisions d'exploitation**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Immobilisations Incorporelles	64	102
Immobilisations corporelles	268	303
Charges à répartir	-	-
Stocks	1.936	4.114
Autres actifs circulants	426	205
Risques et charges	430	531
Total	3.124	5.255

► **Note 24 - Résultat Financier**

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Dividendes reçus des filiales	3.261	17.654
Gains/Pertes de change	172	279
Intérêts sur prêts versés aux filiales	(92)	(120)
Intérêts prêts reçus des filiales	2	11
Intérêts reçus	10	2
Provision risque de change	(95)	(50)
Reprise/(Provision) perte latente sur instruments dérivés	195	1.440
Reprise/(Provision) sur titres Filiales	200	(2.500)
Provision sur actions propres	(21)	(2)
Intérêts versés	(386)	(473)
Total	3.246	16.241

► **Note 25 - Résultat exceptionnel**

• Détails des produits et charges exceptionnels

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Détail des charges exceptionnelles		
Mali sur Actions propres	-	67
Amortissements Dérogatoires (1)	366	-
Dotations immob corporelles	89	89
Dons et libéralités	536	-
VNC des titres : Liquidation Newave	-	-
Autres charges exceptionnelles	-	-
Total	991	156
Détail des produits exceptionnels		
Cession des éléments d'actif immobilisé cédés	4	4
Boni sur Actions propres	59	-
Reprises immob corporelles	89	89
Transfert de charges lié aux dons	359	-
Reprises Amortissements Dérogatoires	-	-
Autres produits exceptionnels	-	-
Total	511	93

(1) La Société a été amenée à changer le traitement fiscal de la levée de crédit-bail immobilier du bâtiment de Lesquin réalisée en 2015. Un amortissement dérogatoire a donc été constaté au cours de l'exercice 2019/20 rétroactivement pour une période couvrant les exercices 2015/16 à 2019/20 générant une provision réglementée de 366 K€ qui sera réévaluée tous les ans jusqu'à une vente éventuelle future du bâtiment.

• Résultat exceptionnel par nature

En k€	31 mars-20	31 mars-19
Résultat sur cession actions propres	59	(67)
Plus-value cession immobilisation corporelle	4	4
Dons et libéralités	(177)	-
Amortissements Dérogatoires	(366)	-
Autres	-	-
Total	(480)	(63)

► **Note 26 - Impôts sur les bénéfices**

• Ventilation de l'impôt sur les bénéfices

En k€	Résultat courant	Résultat exceptionnel et participation	Divers	Total
Résultat avant impôt	6.898	(480)	227	6.645
Taux de droit commun 31 %	-	-	-	-
Résultat après impôt	6.898	(480)	227	6.645

Le poste Divers intègre un crédit d'impôt Mécénat pour (321) k€ et une charge d'intégration fiscale de 94 k€.

- Situation fiscale différée et latente

Impôt dû sur :

Provisions réglementées	-
Charges déduites fiscalement non encore comptabilisées	-
Total accroissements	-

Impôt payé d'avance sur :

Charges non déductibles temporairement (année suivante) :	
Participation des salariés	-
Contribution sociale de solidarité	0
A déduire ultérieurement :	
Ecart de conversion passif	-
Provision risque de change	146
Jetons de présence	30
Réintégration Loyers Crédit-Bail Immobilier	280
Dépréciation d'immobilisation	450
Provision pour retraite	26
Produits imposés fiscalement non encore comptabilisés	0
Total allègements	932
<i>(au taux de droit commun 31 %)</i>	
Économie d'impôt future :	0
<i>Déficits reportables du groupe d'intégration fiscale en avant (impôt)</i>	

- Contrôle fiscal

Il est à noter que BIGBEN INTERACTIVE SA a fait l'objet d'un contrôle de la part de l'administration fiscale sur les exercices couvrant la période du 1er avril 2013 au 31 mars 2018 qui intègre l'activité « gaming » de BIGBEN INTERACTIVE SA transférée au 1^{er} octobre 2019 chez Nacon SA. Une proposition de rectification a été reçue le 2 mars 2020. BIGBEN INTERACTIVE SA compte répondre à l'administration dans le respect des délais administratifs impartis dans le contexte de la crise sanitaire covid-19 en contestant la majorité des redressements proposés.

Dans le cadre de l'apport partiel d'actif réalisé, BIGBEN INTERACTIVE SA et Nacon SA sont débitrices solidaires des impositions relatives à l'activité « gaming » dont le fait générateur est intervenu antérieurement à la réalisation de l'opération d'apport. La société bénéficiaire peut contester auprès de l'administration et des juridictions le bien-fondé des rappels d'impôts concernés dans la limite des sommes dont elle peut être déclarée redevable au titre de cette solidarité et la société apporteuse peut également introduire un litige en matière de recouvrement au même titre que la société bénéficiaire.

Dans le cas où ces redressements seraient confirmés, les conséquences financières seraient très limitées dans la mesure où les charges réintégrées par l'administration fiscale seraient déduites sur les exercices ultérieurs.

2.3.3. AUTRES INFORMATIONS

► Note 27 - Engagements hors bilan

- Garanties accordées

Engagements donnés	par	Bénéficiaire	Montant 31/03/20	Montant 31/03/19	Objet de l'engagement
Garantie bancaire	BIGBEN INTERACTIVE SA	HSBC Hong Kong	9 971	9 791	Garantie bancaire 11 000 K Usd – ligne mixte en faveur de BIGBEN INTERACTIVE HK et Nacon HK
Emprunt Bigben Connected	BIGBEN INTERACTIVE SA	CIC	83	418	Caution solidaire Emprunt Bigben Connected (BBC) au CIC
Garantie autonome (1)	BIGBEN INTERACTIVE SA	Huawei Technologies France SASU	1 300	1 300	Contre-garantie de Bigben Connected
Garantie (2)	BIGBEN INTERACTIVE SA	Bigben Connected	3 397	3 397	Contre-garantie de Bigben Connected
Caution solidaire (3)	BIGBEN INTERACTIVE SA	Divers établissements financiers	12 574	0	Caution solidaire Emprunts transférés par APA
Caution solidaire (4)	BIGBEN INTERACTIVE SA	CIC	2850	0	Caution solidaire Emprunt Nacon SA au CIC (Prêt sous-jacent BEI)
Caution solidaire (4)	BIGBEN INTERACTIVE SA	CIC	2850	0	Caution solidaire Emprunt Nacon SA au CIC (Prêt sous-jacent BFCM)
Garantie bancaire (5)	BIGBEN INTERACTIVE SA	La Banque Postale (LBP)	4 837	0	Caution solidaire Emprunt Nacon SA à LBP

- (1) Garantie donnée par BIGBEN INTERACTIVE SA à la société Huawei pour la fourniture de biens et/ou de services à Bigben Connected.
- (2) Apport en Garantie du bâtiment de Lesquin donnée par BIGBEN INTERACTIVE SA pour le compte de la société Bigben Connected dans l'attente de la résolution d'un litige fiscal.
- (3) Cautions solidaires données par BIGBEN INTERACTIVE SA à divers établissements financiers pour garantir le transfert des emprunts sous-jacents à Nacon lors de l'apport partiel d'actif de la branche gaming de BIGBEN INTERACTIVE.
- (4) Cautions solidaires données par BIGBEN INTERACTIVE SA au CIC Paris pour garantir ses obligations au titre des prêts sous-jacents BEI (Banque Européenne d'investissement) et BFCM (Banque Fédérative du Crédit Mutuel) consentis dans le cadre d'un accord de co-financement visant à financer les coûts de développement de NACON SA, société nouvellement immatriculée à la date de signature desdits emprunts.
- (5) Garantie Bancaire à première demande donnée par BIGBEN INTERACTIVE SA à LBP pour garantir ses obligations au titre d'un prêt bancaire consenti pour financer les coûts de développement de NACON SA, société nouvellement immatriculée à la date de signature dudit emprunt.

- Crédits documentaires import

Au 31 mars 2020, aucun crédit documentaire import n'a été mis en place.

- Gestion du risque de change

La société n'est engagée au 31 mars 2020 dans aucun contrat de type « FX TARN/ Accumulateur ». Les TARNs / Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels le Groupe s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. Le TARN / Accumulateur est une stratégie visant à accumuler des USD à un cours amélioré par rapport aux cours comptant et à terme actuels en contrepartie d'une incertitude sur le montant total de USD potentiellement accumulés. En cas de variation importante du taux de change EUR / USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou vend des USD), l'exposition à l'achat ou à la vente peut être accrue et conduire à la comptabilisation de perte de change sur ces instruments.

⇒ **Principe Comptable – Gestion du risque de change**

Les créances en devises sont valorisées au taux de change en vigueur à la clôture de l'exercice.

Concernant le risque de change, la plupart des achats, notamment les achats d'accessoires, sont effectués en devises (USD et GBP principalement). Dans le cadre de la gestion du risque de change, le Groupe a souscrit par le passé des instruments financiers dérivés complexes. Il n'existe aucun instrument dérivé en cours au 31 mars 2020.

- Gestion du risque de taux

Il n'existe plus de couverture de taux en place.

⇒ **Principe Comptable – Gestion du risque de taux**

Concernant le risque de taux, la société peut utiliser des financements à taux variable (Euribor) ou fixe, qu'il s'agisse de concours bancaires court terme ou de la dette moyen terme historique de BIGBEN INTERACTIVE. La société avait utilisé par le passé des instruments dérivés de type swap afin de fixer une partie de son endettement en termes de taux d'intérêt mais il n'existe plus depuis juillet 2016 de couverture de taux en place.

- Covenants bancaires

Les prêts bancaires faisant l'objet de covenants ayant été transférés à sa filiale NACON SA lors de l'apport partiel d'actifs de sa branche Gaming, il ne subsiste plus aucun covenant bancaire chez BIGBEN INTERACTIVE SA.

► Note 28 - Engagements de crédit-bail au 31 mars 2020

<u>En k€</u>	Constructions	Installations Matériel Outillage	Autres	Total
VALEUR DES CONTRATS	12 385	1 856	258	14 499
VALEUR ORIGINE	11 104	1 800	253	13 157
AMORTISSEMENTS				
Cumuls antérieurs	3 686	713	146	4 545
Exercice en cours	544	203	47	794
Valeur nette	6 874	883	61	7 818
REDEVANCES PAYEES				
Cumuls antérieurs	7 847	1 292	187	9 326
Exercice en cours	988	205	30	1 223
REDEVANCES A PAYER				
< 1 an	1 017	172	24	1 213
De 1 à 5 ans	2 533	187	17	2 737
> 5 ans				
Total	3 550	359	41	3 950
VALEUR RESIDUELLE	0	18	3	21
MONTANT CHARGES	988	216	31	1 235

► Note 29 - Actions gratuites

- [Plan d'Actions gratuites](#)

Comme susmentionné au paragraphe 2.1.3 :

- 230.201 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA du 3 septembre 2018 principalement aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon récemment acquises. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli pleinement ou partiellement leur condition de performance, la quantité de 198.585 Actions Gratuites 2018 a été définitivement acquise par les 353 bénéficiaires du Groupe (dont 191 salariés ou mandataires sociaux des entités Nacon représentant 150.616 actions) suite au départ de 34 collaborateurs.
- 19.799 Actions Gratuites avait été attribuées par le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE du 26 novembre 2018 à certains hommes clés de studios nouvellement acquis par Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue. La condition de présence des salariés concernés ayant été respectée, l'attribution définitive des 19.799 actions gratuites à ces salariés du Groupe Nacon a eu lieu le 26 novembre 2019.
- Le Conseil d'administration du 4 septembre 2019 a attribué 272.533 Actions Gratuites principalement aux membres du personnel salariés et mandataires sociaux des entités qui ont récemment rejoint le Groupe. L'acquisition définitive au bout d'un an est à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Les conditions de performance du plan d'actions gratuites de 2019 ont été remplies dans leur intégralité ou partiellement au 31 mars 2020 par toutes les entités du Groupe. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés aura lieu le 4 septembre 2020 sous condition de présence des salariés. Le chiffre de 200.285 actions (dont 185.508 actions pour le Groupe Nacon), calculé à partir de l'effectif présent au

31 mars 2020, représente donc le nombre maximum d'actions attribuables au 4 septembre 2020.

Date d'attribution du plan (CA)	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	26/11/2018	04/09/2019
Date de l'Assemblée Générale	AGE 22/07/2016	AGE 21/07/2017	AGE 20/07/2018	AGE 20/07/2018	AGE 19/07/2019
Nombre d'actions gratuites initialement attribuées	155 700	153 260	230 201	19 799	272 533
Nombre d'actions définitivement attribuées	140 800	143 760	198 585	19 799	N/A
Nombre d'actions potentiellement attribuables au 31 mars 2020	-	N/A	N/A	N/A	200 285
Date d'attribution des actions gratuites	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	26/11/2018	04/09/2019
Fin de la période d'acquisition	31/08/2017	31/08/2018	03/09/2019	26/11/2019	04/09/2020
Fin de la période de conservation	31/08/2019	31/08/2020	03/09/2021	26/11/2021	04/09/2022
Cours de l'action à la date d'annonce du plan	5,05	9,72	10,62	7,72	12,0
Cours de l'action à la date d'acquisition	9,79	10,52	11,8	14,9	N/A

Au 31 mars 2020, la société BIGBEN INTERACTIVE SA, a enregistré, suite à l'attribution d'actions gratuites lors de l'exercice 2019/20, les passifs supplémentaires suivants au Bilan de ses comptes sociaux :

- Constitution d'une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 272.533 actions attribuées aux salariés du Groupe, soit 545 K€,
- Provision de la contribution patronale à payer lors de la future acquisition des actions gratuites par ses propres salariés pour 17k€.

► **Note 30 - Rémunérations des dirigeants et mandataires sociaux**

• Rémunération du Comité de Direction

Le Comité exécutif de BIGBEN INTERACTIVE SA est désormais composé de cinq membres. Les rémunérations totales brutes versées à l'ensemble des membres du Comité de Direction de la société se sont élevées au titre de l'exercice 2019/2020 à 327 k€ contre 334 k€ en 2018/2019. Les engagements de retraite au profit des membres du Comité de Direction de la société s'élève à 31 K€ au 31 mars 2020, contre 49 K€ au 31 mars 2019.

• Rémunération des mandataires sociaux

La rémunération des quatre mandataires sociaux de BIGBEN INTERACTIVE SA pour la seule société BIGBEN INTERACTIVE SA est résumée ci-dessous :

Rémunérations allouées aux membres des organes de direction au titre de leurs fonctions de mandataire social

en milliers d'euros	Avantages à court terme	PIDR ⁽¹⁾	Paiements fondés en action	Indemnité de fin de contrat de travail	Régime spécifique de retraite complémentaire
au 31 mars 2019	349	4	22		
au 31 mars 2020	325	(20)	18		

A noter que la rémunération du Directeur Général et du Directeur Général Délégué figurent dans le tableau ci-dessus ainsi que dans les chiffres de rémunération du Comité de Direction ci-dessus.

Suite à la création de la Société Nacon et de l'apport partiel d'actifs de la branche Gaming subséquent en octobre 2019, certains membres du Comité exécutif de BIGBEN INTERACTIVE SA ont été transférés à Nacon SA et ont intégré le Comité exécutif de Nacon SA tandis que d'autres membres ont rejoint le Comité de direction de BIGBEN INTERACTIVE SA.

Dans le tableau et le narratif ci-dessus, afin de faciliter la lecture et d'éviter des distorsions avec les chiffres comparatifs de l'exercice 2018/19, aucune ventilation de la rémunération des directeurs ayant été transférés chez NACON n'a été faite entre BIGBEN INTERACTIVE SA et Nacon SA pour la quote-part de temps pendant laquelle ils avaient été présents chez BIGBEN INTERACTIVE SA en 2019/20 et en 2018/2019. L'intégralité de leur rémunération a été incorporée chez Nacon SA. Ils ont ainsi été considérés comme ayant fait partie du Comité exécutif de Nacon SA comme si celui-ci avait existé dans sa forme actuelle lors des exercices clos aux 31 mars 2020 et 2019. La même approche a été reconduite pour les nouveaux membres du Comité de direction de BIGBEN INTERACTIVE SA.

► Note 31 - Transactions avec des parties liées – Règlement ANC 2010.02

Il est indiqué que jusqu'à l'introduction en bourse de sa filiale NACON SA datant du 04 mars 2020, aucune transaction avec des parties liées n'était à mentionner dans l'annexe sociale car ces dernières étaient :

- soit conclues avec des filiales détenues à 100%
- soit conclues à des conditions normales de marché
- soit considérées comme non significatives

A compter du 04 avril 2020, BIGBEN INTERACTIVE SA ne détient plus que 76,67% de sa filiale NACON SA et il est donc devenu nécessaire de détailler les transactions avec les parties liées au Groupe NACON:

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 avec la société Nacon consistent ainsi en :

- 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 ainsi qu'à sa filiale Bigben Connected, 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. Ces conventions ont été conclues à des conditions normales de marché et notamment la rémunération de ces prestations 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 filiales¹⁸ de Nacon qui continuent à vendre de façon accessoire d'autres produits du Groupe Bigben en sus des produits gaming de NACON ; les produits concernés Audio consistent en des enceintes bluetooth, barres de sons, etc.
 - o par la société Bigben Connected SAS auprès de ces de ces mêmes filiales en produits Mobile : les produits concernés Mobile consistent en des accessoires pour téléphone portable (câbles, coques et écrans de protection, etc.)
 - o Ces ventes représentaient pour ces filiales de distribution au 31 mars 2020 : 6,1 M€

¹⁸ 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.

soit 4,7% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON,

- une refacturation croisée mensuelle de services administratifs fournis par BIGBEN INTERACTIVE SA ou NACON SA. Les conventions prévoient que la rémunération soit égale au coût supporté par la société réalisant la prestation, majoré d'une marge de 5%. Cette rémunération s'est établie pour l'exercice 2019/2020 à 23 800 € mensuels en faveur de BIGBEN INTERACTIVE SA et à 48 800 € mensuels 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.

► **Note 32 - Effectif moyen de la période**

Personnel salarié	31 mars-20	31 mars-19
Cadres	51	67
Agents de Maîtrise	15	15
Employés	76	82
Total	142	164

L'effectif moyen de BIGBEN INTERACTIVE SA a fortement diminué du fait du transfert de près d'une centaine de salariés à NACON SA lors de l'apport partiel d'actif du 31 octobre 2019 avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019.

► **Note 33 - Convention d'intégration fiscale**

Les sociétés intégrées sont les suivantes :

Sociétés	% détenu par la mère (au sens fiscal)	Date d'entrée dans le Groupe	
BIGBEN INTERACTIVE S.A.	N/A	01/04/1999	Mère
Bigben Connected S.A.S. (ex-Modelabs S.A.)	100%	01/01/2012	Fille

L'ancien groupe fiscal constitué par Modelabs Group et Bigben Connected S.A.S. (ex-Modelabs SA) a rejoint le périmètre d'intégration fiscale de BIGBEN INTERACTIVE au 1^{er} janvier 2012 en optant pour une imputation des déficits reportables sur une base élargie.

Au 31 mars 2017, la totalité du déficit fiscal du Groupe constitué de Modelabs Group et Bigben Connected a été récupérée dans l'intégration fiscale de BIGBEN INTERACTIVE, la société tête de groupe.

La société Modelabs Group est sortie du périmètre d'intégration fiscale au 31 mars 2018 suite à son absorption par BIGBEN INTERACTIVE fin 2017 par transmission Universelle de Patrimoine (TUP).

A noter que la filiale Games.fr, entrée le 1^{er} avril 1999 dans le groupe d'intégration fiscale de BIGBEN INTERACTIVE, préalablement détenue à 100% par BIGBEN INTERACTIVE SA, a été transférée à NACON SA lors de l'apport partiel d'actif de la branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA vers NACON SA du 31 octobre 2019, avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019. Cette filiale est ensuite automatiquement sortie du groupe d'intégration fiscale de BIGBEN INTERACTIVE lorsque NACON SA est entrée en bourse le 04 mars 2020, son pourcentage de détention indirect par

le Groupe BIGBEN INTERACTIVE étant devenu inférieur à 95%.

Au 31 mars 2020, aucun groupe d'intégration fiscale n'existait au sein des entités de NACON SA.

Tableau des filiales et participations

	Capital		Quote-part du capital détenu (en %)	Valeur comptable des titres détenus		Prêts et avances consentis	Montant des cautions et 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
	Capitaux propres autres que le capital			Brute	Nette					
Filiales (détenues à + de 50 %) en K€										
BIGBEN INTERACTIVE HK Ltd – Hong-Kong	235	5.327	100%	269	269	-	9.971	32.268	438	1.362
Bigben Connected	2.977	41.029	100%	21.854	21.854	-	4.780	119.183	3.565	-
BIGBEN INTERACTIVE Espana	100	133	100%	100	0	12	-	3.238	35	-
Nacon SA	84.909	91.061	76,67%	65.614	65.614	-	23.111	49.068	1.396	-
Participations (détenues entre 25 et 50 %)										

18.1.2 Changement de date de référence comptable

Se référer aux comptes consolidés annuels présentés en section 18.1.6.

18.1.3 Normes comptables

Se référer aux comptes consolidés annuels présentés en section 18.1.6.

18.1.4 Changement de référentiel comptable

Non applicable.

18.1.5 Informations financières en normes comptables nationales

Se référer aux comptes sociaux annuels présentés en section 18.1.1.

18.1.6 États financiers consolidés

1 COMPTES CONSOLIDES AU 31 MARS 2020

1.1 ETAT DE SITUATION FINANCIERE

<i>en milliers d'euros</i>	Notes	mar. 2020	mar. 2019
Goodwill	1	63 903	58 285
Droit d'utilisation		4 904	
Autres immobilisations incorporelles	2	81 332	66 188
Immobilisations corporelles	3	13 179	13 419
Titres mis en équivalence	4	43	44
Autres actifs financiers	5	1 447	919
Actifs d'impôts différés	6	3 369	2 582
Actifs non courants		168 178	141 436
Stocks	7	66 054	57 647
Créances clients	8	65 082	61 549
Autres débiteurs	9	16 672	16 008
Actifs d'impôts exigibles		6 578	1 096
Trésorerie et équivalents de trésorerie	10	118 147	14 213
Actifs courants		272 531	150 513
TOTAL ACTIF		440 709	291 949
Capital		39 437	39 000
Primes		34 463	43 439
Réserves consolidées		147 659	63 959
Résultat de la période		16 115	17 346
Ecart de conversion		917	605
Capitaux propres part du groupe		238 592	164 349
Intérêts minoritaires		43 772	
Total des capitaux propres	16	282 364	164 349
Provisions à long terme	14	1 306	1 214
Passifs financiers à long terme	12	52 825	35 911
Dettes sur loyers long terme		2 474	
Passifs d'impôts différés	13	4 107	3 730
Passifs non courants		60 713	40 855
Provisions à court terme	14	564	908
Passifs financiers à court terme	12	21 878	14 517
Dettes sur loyers court terme		2 426	
Fournisseurs		37 777	40 359
Autres créditeurs	15	31 164	28 510
Passifs d'impôts exigibles		3 823	2 452
Passifs courants		97 632	86 745
Total Passif et Capitaux Propres		440 709	291 949

1.2 ETAT DU RESULTAT NET ET DES AUTRES ELEMENTS DU RESULTAT GLOBAL

(en k€)	Notes	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'affaires	17	263 498	245 502
Achats consommés	18	(154 573)	(147 861)
Marge brute		108 925	97 641
Autres produits opérationnels	19	867	745
Autres achats et charges externes	20	(30 994)	(28 457)
Impôts et Taxes		(1 744)	(1 873)
Charges de Personnel		(22 991)	(21 918)
Autres charges opérationnelles		(1 565)	(1 210)
Résultats sur cessions d'actifs non courants		0	11
Amortissements des immobilisations		(28 812)	(23 211)
Résultat opérationnel courant		23 686	21 728
Plans d'actions gratuites et stock-options	21	(2 339)	(1 852)
Autres éléments opérationnels non récurrents	22	(522)	2 530
Quote-part de résultat des sociétés MEE - Activité similaire	23	(1)	(87)
Résultat opérationnel		20 823	22 319
Produits financiers		1 956	2 839
Charges financières		(3 039)	(2 379)
Résultat financier	24	(1 084)	460
Résultat avant impôt		19 739	22 779
Impôts sur les bénéfices	25	(3 492)	(5 433)
Résultat après impôt des activités poursuivies		16 247	17 346
Résultat des activités abandonnées, net d'impôts			
Résultat net de la période		16 247	17 346
Gains et pertes comptabilisés en autres éléments du résultat global		6	(5)
Ecart de conversion		312	506
Résultat global de la période		16 565	17 847
dont Participations ne donnant pas le contrôle		132	
dont Part du groupe		16 433	17 847
Résultat net de la période		16 247	17 346
dont Participations ne donnant pas le contrôle		132	0
dont Propriétaires de la société		16 115	17 346

Résultat par action

Résultat de base par action (en euro)	26	0,82 €	0,91 €
<i>Nombre moyen pondéré d'actions avant augmentation de capital</i>		19 696 233	19 103 214
<i>Résultat Net de la période - Part du Groupe</i>		16 247 487	17 346 436
Résultat dilué par action (en euro)	26	0,82 €	0,90 €
<i>Nombre moyen d'actions après dilution</i>		19 896 518	19 340 127
<i>Résultat Net de la période - Part du Groupe</i>		16 247 487	17 346 436

Passage entre le résultat opérationnel courant et l'EBITDA

(en k€)	mar. 2020	mar. 2019
Résultat opérationnel courant	23 686	21 728
Amortissements des immobilisations	28 812	23 211
EBITDA	52 498	44 939
<i>Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>19,9%</i>	<i>18,3%</i>

L'EBITDA n'est pas un indicateur prévu par les normes IFRS et n'a pas de définition standard. Se reporter à sa définition et au mode de calcul utilisé par le Groupe Bigben au chapitre 2.3.1.

1.3 VARIATION DES CAPITAUX PROPRES

en milliers d'euros	Note	Nombre d'actions	Capital social	Primes d'émission	Réserves consolidées			Participations ne donnant pas le contrôle	Total capitaux propres
					Réserves	Ecartis de conversion	Capitaux propres du groupe		
Capitaux propres au 31 mars 2018		18 363 339	36 727	33 481	64 298	99	134 605	0	134 605
Résultat au 31 mars 2019					17 346		17 346	0	17 346
Gains et pertes comptabilisés en autres éléments du résultat global						506	506		506
Ecartis Actuariels sur PIDR					(5)		(5)		(5)
Résultat global					17 341	506	17 847	0	17 847
Distribution de dividendes aux actionnaires de la mère ⁽¹⁾	27				(1 904)		(1 904)		(1 904)
Augmentation de capital – acquisition Cyanide	26	697 445	1 395	7 978			9 373		9 373
Augmentation de capital - acquisition Eko Software	26	295 575	591	1 980			2 572		2 572
Contrat de liquidité					6		6		6
Plan Actions gratuites – émission d'actions BBI	26	143 760	288		1 565		1 852		1 852
Autres					(1)		(1)		(1)
Capitaux propres au 31 mars 2019		19 500 119	39 000	43 439	81 305	605	164 350	0	164 350
Résultat au 31 mars 2020					16 115		16 115	132	16 247
Gains et pertes enregistrés en Capitaux propres						312	312		312
Ecartis Actuariels sur PIDR					6		6		6
Résultat global					16 121	312	16 433	132	16 565
Distribution de dividendes aux actionnaires de la mère ⁽²⁾					(3 898)		(3 898)		(3 898)
Augmentation de capital - NACON	27				102 974		102 974		102 974
Contrat de liquidité					(122)		(122)		(122)
Plan Actions gratuites – émission d'actions BBI	26	218 384	437		1 902		2 339		2 339
Autres retraitements					374				
Minoritaires					(43 858)		(43 858)	43 640	(218)
Capitaux propres au 31 mars 2020		19 718 503	39 437	43 439	154 798	917	238 592	43 772	282 364

(1) Suite au vote de l'Assemblée Générale du 20 juillet 2018 approuvant un dividende de 0,20 € par action au titre de l'exercice 2017/2018, distribution du solde du dividende soit 0,10 € par action (un acompte sur dividende de 0,10 € par action au titre de l'exercice 2017/2018 avait déjà été distribué sur l'exercice 2017/2018)

(2) Suite au vote de l'Assemblée Générale du 19 juillet 2019 approuvant un dividende de 0,20 € par action au titre de l'exercice 2017/2018, distribution du dividende soit 0,20 € par action

1.4 TABLEAU DE FLUX DE TRESORERIE

en k€	Notes	mar. 2020	mar. 2019
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles			
Résultat de la période		16 115	17 346
<i>Elimination des charges et produits sans effet sur la trésorerie ou non liés à l'activité</i>			
• Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence		(1)	87
• Part revenant aux minoritaires		132	
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur		28 812	23 211
• Variation des provisions		(248)	430
• Plus et moins-values de cessions		10	(11)
• Résultat net du financement		1 394	1 085
• Autres produits et charges sans incidence financière		2 339	(685)
• Charge d'impôt		3 492	5 433
Capacité d'autofinancement		52 045	46 896
Stocks		(8 780)	(6 106)
Créances d'exploitation		(8 636)	(11 957)
Dettes d'exploitation		(4 090)	(3 816)
Variation du BFR		(21 506)	(21 878)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles		30 539	25 018
Impôt sur le résultat payé		(2 993)	(1 788)
Intérêts payés	24		(679)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES		27 546	22 551
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement			
Acquisition d'immobilisations incorporelles	2	(35 219)	(29 606)
Amortissements incorporés aux coûts de développement		622	
Acquisition d'immobilisations corporelles	3	(1 253)	(683)
Cession d'immobilisations corporelles & incorporelles		4	41
Acquisition d'immobilisations financières	5	(561)	(17)
Cession d'immobilisations financières		3	87
Trésorerie nette sur cessions ou acquisitions de filiales		(7 040)	(13 786)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT		(43 444)	(43 964)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement			
Emission d'actions nouvelles – NACON	1.3	102 974	
Dividendes versés aux actionnaires de la société mère	27	(3 899)	(1 904)
Rachats et Reventes actions propres		46	0
Intérêts payés		(1 353)	(406)
Encaissements provenant d'emprunts		35 454	28 812
Remboursements d'emprunts / Remboursement des dettes financières		(13 495)	(7 320)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT		119 727	19 182
Incidence des variations de cours de devises		(64)	321
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie		103 766	(1 910)
Trésorerie à l'ouverture		9 285	11 195
Trésorerie à la clôture	10	113 051	9 285

⇒ 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.

NOTES ANNEXES AUX COMPTES CONSOLIDÉS

2.1 BASE DE PREPARATION

2.1.1 Préambule

- **Informations relatives à l'entreprise**

Les états financiers comprennent la société BIGBEN INTERACTIVE SA – domiciliée en France à Fretin (59273) 396/466 rue de la Voyette, CRT2 - et ses filiales (Groupe BIGBEN INTERACTIVE) pour la période de 12 mois prenant fin au 31 mars 2020. Elle est cotée sur le marché Eurolist d'Euronext Paris, compartiment B (ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP).

Le Groupe BIGBEN INTERACTIVE (ci-après dénommé « Le Groupe »), acteur européen de l'édition de jeux vidéo, de la conception et de la distribution d'accessoires mobiles et gaming, ainsi que de produits audio, met en œuvre une complémentarité stratégique des savoir-faire et de l'offre produits afin de répondre à l'évolution du monde multimédia. Reconnu pour ses capacités d'innovation et sa créativité, le groupe ambitionne de devenir l'un des leaders européens dans chacun de ses métiers.

Les comptes consolidés au 31 mars 2020 ainsi que les notes y afférant ont été arrêtés par le Conseil d'Administration le 25 mai 2020. Ils seront soumis à l'approbation de l'assemblée générale des actionnaires le 30 juillet 2020 et pourront donc éventuellement être modifiés (IAS 10.17).

- **Informations relatives au détournement de la branche Gaming devenue NACON**

Comme explicité en section 2.2.3., l'un des faits majeurs de l'exercice 2019/20 fut l'apport partiel d'actif de la branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA vers une nouvelle entité NACON ainsi que de l'introduction en bourse de NACON SA.

Les principaux éléments relatifs à la constitution du Groupe composé par Nacon et ses filiales sont décrits au sein de ce préambule.

La société Nacon SAS, créée le 18 juillet 2019, est immatriculée sous le numéro 852 538 461 au RCS de Lille Métropole, pour une durée expirant le 17 juillet 2118.

Son objet social est le développement, l'édition, la commercialisation et la distribution de logiciels de jeux vidéo sous forme physique et numérique, ainsi que la conception, le développement, la fabrication et le négoce d'accessoires de jeux vidéo.

BIGBEN INTERACTIVE SA, maison-mère de Nacon, a développé au fil des ans un Pôle Gaming en France et à l'international, notamment au travers des filiales qu'elle a constituées, et a également procédé à des acquisitions de studios de jeux vidéo, avec pour objectif de devenir l'un des acteurs significatifs mondiaux dans le secteur des jeux vidéo sur tous supports et des accessoires apparentés.

La filialisation de cette activité au sein de la société Nacon s'est inscrite, du point de vue juridique et économique, dans une opération de structuration interne du groupe BIGBEN INTERACTIVE qui avait pour objectif d'optimiser l'organisation opérationnelle et stratégique des activités dédiées au Pôle Gaming.

L'apport partiel d'actif a été réalisé à l'issue d'un détournement des activités Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA, de BIGBEN INTERACTIVE Espana et de BIGBEN INTERACTIVE (HK) Ltd, l'ensemble des actifs des autres filiales essentiellement concentrés sur l'activité Gaming ayant été apportés intégralement à Nacon SA. En revanche, en Espagne et à Hong Kong où les filiales de BIGBEN INTERACTIVE SA avaient une part importante de leur activité dédiée aux autres pôles du groupe (Mobile et Audio), il a été procédé à une scission de ces filiales. Les actifs liés à l'activité Gaming ont été apportés en conséquence à des nouvelles sociétés créées à cet effet, Nacon Gaming Espana et Nacon (HK) Ltd, préalablement à l'apport partiel d'actif, intégrant les titres des filiales « Gaming », effectué le 31 octobre 2019 avec effet rétroactif au 1er octobre 2019 par BIGBEN INTERACTIVE SA en faveur de Nacon SA.

A la suite de l'apport partiel d'actif, Nacon détenait, directement ou indirectement, les titres des sociétés Nacon (HK) Ltd, Nacon Gaming Espana, BIGBEN INTERACTIVE Belgium SA, BIGBEN INTERACTIVE Nederland BV, BIGBEN INTERACTIVE GmbH (Allemagne), BIGBEN INTERACTIVE Italia Sprl, Games.fr SAS, Cyanide SAS, Amusement Cyanide Inc., Eko Software SAS, Kylotonn SAS, Spiders SAS, Lunar Great Wall Studios S.r.l. (RaceWard) et de la joint-venture BIGBEN INTERACTIVE USA Inc.

Cette réorganisation a permis de conférer une identité propre au Pôle Gaming, en le dotant de moyens propres et adaptés pour accroître son développement notamment en matière de financement. Pour accompagner sa croissance future et poursuivre son éventuelle politique sélective d'acquisitions de studios de jeux, Nacon a ensuite levé des fonds par voie d'offre au public en mars 2020 (se référer à la section 2.2.4). Le Groupe BIGBEN INTERACTIVE a conservé le contrôle de Nacon à l'issue de ces opérations de financement et détient au 31 mars 2020 76,67% du capital de NACON SA.

Dans le cadre du projet d'introduction en bourse, des comptes combinés ont été établis pour les besoins de la présentation de l'information historique au titre des trois périodes de 12 mois closes respectivement le 31/03/2017, 31/03/2018 et 31/03/2019 (se référer au Document d'enregistrement de l'introduction en bourse de NACON). Ces comptes combinés ont été établis comme si les opérations d'apports avaient été réalisées au 1er avril 2016, à l'exception de ceux relatifs à des filiales ou entreprises associées acquises après le 1er avril 2016, consolidées ou mises en équivalence dans les comptes combinés à compter de la date à laquelle le groupe BIGBEN INTERACTIVE SA en a obtenu le contrôle ou l'influence notable.

La filialisation des activités Gaming en France, Hong-Kong et Espagne et la constitution juridique du Groupe Nacon au 1er octobre 2019 au travers de l'apport partiel d'actifs des activités Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA à Nacon SAS s'analyse comme une opération de restructuration interne comptabilisée en valeur comptable. Dans ce contexte, et en l'absence de précision dans les IFRS pour de telles opérations de regroupement d'entreprises sous contrôle commun, Nacon a établi ses premiers comptes consolidés pour l'exercice clos le 31/03/2020 dans la continuation des comptes combinés déjà établis comme si les opérations d'apports avaient été réalisées à l'ouverture de l'exercice comparatif, au 1er avril 2018.

2.1.2 Périmètre de consolidation

► Liste des sociétés consolidées

Au 31 mars 2020 :

Société	Pays	Détention	Méthode de consolidation
Entités Bigben Audio telco			
BIGBEN INTERACTIVE SA	France	Société mère	
BIGBEN CONNECTED SAS	France	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE HK Ltd.	Hong-Kong	100,00%	Intégration globale
BIGBEN ESPANA SL.	Espagne	100,00%	Intégration globale
BIGBEN CONNECTED POLSKA ZO.O	Pologne	100,00%	Intégration globale
Entités Nacon Gaming			
NACON SA	France	76,67%	Intégration globale
BIGBEN BELGIUM SA	Belgique	76,67%	Intégration globale
BIGBEN NEDERLAND BV.	Pays-Bas	76,67%	Intégration globale
NACON HK Ltd.	Hong-Kong	76,67%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	Allemagne	76,67%	Intégration globale
NACON GAMING ESPANA SL.	Espagne	76,67%	Intégration globale
BIGBEN ITALIA SRL	Italie	76,67%	Intégration globale
GAMES.FR SAS	France	76,67%	Intégration globale
KYLOTONN SAS	France	76,67%	Intégration globale
CYANIDE SAS	France	76,67%	Intégration globale
CYANIDE AMUSEMENT Inc.	Canada	76,67%	Intégration globale
EKO SOFTWARE SAS	France	76,67%	Intégration globale
SPIDERS SAS	France	76,67%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE USA Inc. *	Etats-Unis	38,34%	Mise en équivalence
LUNAR GREAT WALL STUDIOS S.r.l.	Italie	33,08%	Intégration globale
NACON GAMING INC	Etats-Unis	76,67%	Intégration globale
NACON PTY Ltd	Australie	76,67%	Intégration globale

* La filiale BIGBEN INTERACTIVE USA Inc n'a plus d'activité et sera prochainement dissoute

► Variation de périmètre

Cf. note 2.2.2

Entités Bigben Audio Telco

Bigben Connected Polska Z.O.O est entrée dans le périmètre de consolidation du Groupe Bigben depuis le 31 mai 2019, date de son immatriculation auprès du KRS polonais.

La société ModeLabs Sourcing Ltd. de Hong Kong a été dissoute en décembre 2019 et est donc sortie du périmètre d'intégration durant l'exercice 2019/20.

Entités Nacon Gaming

Suite à l'introduction en bourse de NACON SA le 04 mars 2020, BIGBEN INTERACTIVE SA ne détient plus que 76,67% du capital de NACON SA et de ses filiales.

Spiders SAS est entrée dans le périmètre de consolidation du Groupe Bigben depuis le 3 septembre 2019, date de son acquisition et a été apporté à NACON lors de l'apport partiel d'actif de 2019.

NACON Gaming Inc. est entrée dans le périmètre de consolidation du Groupe NACON et donc par le biais de sa participation, dans celui du Groupe Bigben depuis le 11 février 2020, date de sa création.

NACON Pty Ltd est entrée dans le périmètre de consolidation du Groupe NACON et donc par le biais de sa participation, dans celui du Groupe Bigben depuis le 17 mars 2020, date de sa création.

2.2 FAITS MARQUANTS DE L'EXERCICE 2019/2020

2.2.1 Développement commercial

En 2019/2020, le chiffre d'affaires annuel consolidé des activités poursuivies atteint 263,5 M€, en forte hausse de 7,3 % par rapport à 2018/19 grâce à la dynamique de l'Edition et à la bonne performance de l'Audio.

GAMING

La croissance de cette activité est essentiellement portée par la dynamique du segment Edition.

- **Jeux vidéo :**

Hausse des ventes de l'Edition tirées essentiellement par l'essor des ventes digitales qui augmentent de 140,7% par rapport à l'exercice passé et qui représentent 69,2% du poids total des Jeux en 2019/20 (contre 40,5% en 2018/19).

- **Accessoires Gaming :**

Une baisse des ventes des Accessoires, du fait de l'absence de sortie majeure de nouveaux accessoires dans l'exercice hormis la manette *REVOLUTION Pro Controller 3* pour *PS4™*.

AUDIO/TELCO

Les ventes d'accessoires Mobile sont en baisse, principalement impactées par la mutation du marché avec des durées de remplacement plus longues et un attentisme lié à l'arrivée annoncée de la technologie 5G. Ceci a eu pour conséquence de réduire l'engouement des consommateurs pour les nouveaux smartphones et leurs accessoires mais a contribué aux bonnes performances des produits visant à rallonger la durée de vie des terminaux tels que les protections *Force Glass®* et *Force Case®*, ou permettant une utilisation plus durable tels que le chargeur garanti à vie *Force Power®*. Les premiers succès de la gamme *Justgreen®* qui s'adresse à une population soucieuse de la responsabilité sociétale et environnementale ont également contribué à compenser cette baisse du marché.

Sur un marché résolument orienté vers les enceintes connectées, l'Audio affiche une hausse de ses ventes portée par de nombreux lancements de nouveaux produits réalisés en 2019/20 ainsi que par l'ouverture de nouveaux canaux de vente.

2.2.2 Evolution du périmètre

Entités Bigben Audio Telco

- **Immatriculation de Bigben Connected Polska Z.O.O**

Dans le cadre de la poursuite de son expansion en Europe, Bigben Connected SAS, en charge des accessoires Mobile, a constitué début 2019 une nouvelle filiale en Pologne. Celle-ci a obtenu un numéro d'immatriculation auprès du KRS polonais le 31 mai 2019. Cette société a commencé son activité en août 2019 et a vocation à soutenir les activités commerciales téléphonie du Groupe en Pologne.

- **Déconsolidation de ModeLabs Sourcing**

La société ModeLabs Sourcing Ltd. de droit hongkongais avait été constituée en 2010 pour l'achat d'accessoires de téléphonie et de terminaux mobiles. L'achat d'accessoires s'effectuant aujourd'hui sous le contrôle de BIGBEN INTERACTIVE (HK) Ltd, cette société subsiste sans activité depuis mars 2013 et a été dissoute en décembre 2019. Elle est donc sortie du périmètre d'intégration durant l'exercice 2019/20.

Entités Nacon Gaming

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

BIGBEN INTERACTIVE a pris le 29 juillet 2019 une participation de 43,15% dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard. La contrepartie s'est effectuée en numéraire.

Cette participation a été transférée à NACON lors de l'apport partiel d'actif de 2019.

Le Groupe NACON dispose d'une option exerçable à tout moment d'ici le 31 décembre 2021 pour acquérir 10% supplémentaire du capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l. lui permettant d'augmenter sa part d'intérêts dans Lunar GreatWall Studios S.r.l à 53,15%.

Basé à Milan, le studio en pleine expansion prévoit de développer son équipe pour atteindre rapidement un effectif de trente collaborateurs : vétérans de l'industrie vidéo-ludique, ils sont tous passionnés de simulation de jeux de racing et plus particulièrement de motos.

La prise de participation dans ce studio permettra au Groupe NACON de renforcer son expertise sur le segment Racing qui est un des piliers majeurs de son portefeuille Jeux vidéo en développant des synergies avec ses autres studios.

Se référer à la note 1 pour le traitement du goodwill afférent à cette prise de participation.

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

BIGBEN INTERACTIVE a acquis le 3 septembre 2019 en numéraire l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Spiders SAS. Ce studio a été transféré à NACON lors de l'apport partiel d'actif de 2019. Deux compléments de prix relatifs à deux projets de développement en cours de la société Spiders pourront être versés entre 2022 et 2024. Ceux-ci sont plafonnés et conditionnés à l'atteinte d'un niveau de qualité et d'un nombre d'exemplaires des futurs jeux vendu.

Créé en 2008 par d'anciens développeurs de Monte Cristo™ ayant travaillé ensemble sur le jeu *Silverfall™*, Spiders s'est spécialisé depuis plusieurs années sur le segment des jeux d'action et des jeux de rôles et dispose d'une grande expertise sur les consoles de salon. Le studio a ainsi développé 6 jeux multiplateformes parmi lesquels les emblématiques *Mars : War Logs™* dont l'action se situe sur la planète Mars, *Bound by Flame™* un RPG¹⁹ médiéval-fantastique qui a connu un grand succès commercial et *The Technomancer™*, un RPG cyberpunk. Le nouveau jeu *Greedfall™*, très attendu par la communauté des joueurs, est sorti en septembre 2019 avec une identité visuelle unique, inspirée par l'art Baroque de l'Europe du 17ème siècle.

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

¹⁹ RPG : « Role-playing game » ; traduction anglaise de « jeu de rôle ».

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

Spiders SAS est consolidé depuis début septembre 2019 dans les comptes du Groupe.

Se référer à la note 1 pour le traitement du goodwill et des compléments de prix afférents à cette acquisition.

- **Immatriculation de NACON Gaming Inc.**

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

- **Immatriculation de NACON Pty Ltd.**

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

2.2.3 Apport partiel d'actif du Pôle Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA à Nacon SAS

Aspects juridiques

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

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

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

L'actif net apporté a été estimé à cette date à 65.087.988 Euros. Par décisions de l'associé unique de la Société en date du 31 octobre 2019, le capital social de Nacon a été augmenté d'un montant de 65.087.988 Euros pour être porté de 10.000 Euros à 65.097.988 Euros par l'émission de 65.087.988 d'une valeur nominale d'un (1) Euro chacune au profit de la société BIGBEN INTERACTIVE, en rémunération de l'opération d'apport partiel d'actif réalisé par la société BIGBEN INTERACTIVE (société apporteuse) au profit de la Société (société bénéficiaire).

L'arrêté comptable définitif ayant été établi postérieurement lors de l'approbation des comptes semestriels du 25 novembre 2019, l'actif net apporté réel tel qu'il ressort des comptes sociaux de chacune des sociétés, s'est établi à 65.603.700 Euros. En conséquence et conformément aux dispositions du Traité d'Apport, le complément constaté du montant de 515.712 Euros a été compensé, par la société Nacon, par l'inscription de ce montant en prime d'apport dans les capitaux propres de la société Nacon.

Aspects opérationnels

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

En conséquence de l'Apport, Nacon détient, directement ou indirectement, les titres des sociétés Nacon (HK) Ltd, Nacon Gaming Espana, BIGBEN INTERACTIVE Belgium SA, BIGBEN INTERACTIVE Nederland BV, BIGBEN INTERACTIVE GmbH (Allemagne), BIGBEN INTERACTIVE Italia Sprl, Games.fr SAS, Cyanide SAS, Amusement Cyanide Inc., Eko Software SAS, Kylotonn SAS, Spiders SAS, Lunar Great Wall Studios S.r.l. (RaceWard) et de la joint-venture BBI USA Inc.

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

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

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

Aspects comptables

En l'absence de précision dans les IFRS pour de telles opérations de regroupement d'entreprises sous contrôle commun, NACON SA a comptabilisé les apports à leurs valeurs comptables telles qu'elles figuraient dans les comptes consolidés de BIGBEN INTERACTIVE SA.

2.2.4 Introduction en bourse de Nacon SA

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

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

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

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

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

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

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

Le cours de l'action s'étant maintenu à un niveau stable, l'agent stabilisateur a notifié à la Société, le 26 mars 2020, l'arrêt des opérations de stabilisation, étant précisé que les actions de la Société offertes dans le cadre de l'opération de surallocation ont été souscrites à hauteur de 9M€. Suite à l'exercice partiel de l'option de surallocation, le Conseil

d'administration de la Société a décidé une augmentation de capital d'un montant de 1.629.112 euros, par l'émission de 1.629.112 actions nouvelles supplémentaires, au prix de 5,50 € chacune, soit 1 euro de valeur nominale et 4,50 € de prime d'émission représentant une souscription d'un montant total supplémentaire, prime d'émission incluse, de 8.960.116 euros.

En conséquence, le nombre total d'actions de la Société émises dans le cadre de son introduction en bourse s'élève à 19.810.931 actions nouvelles, soit 23,33 % du capital de la société et portait ainsi la taille de l'émission à 109 M€. Le capital social de la Société est désormais composé de 84.908.919 actions.

BIGBEN INTERACTIVE SA détient donc 76,67% du capital de la Société depuis le 04 avril 2020 et conserve le contrôle de NACON SA à l'issue de cette opération.

2.2.5 Actionnariat

► Augmentation de capital de BIGBEN INTERACTIVE suite à l'acquisition définitive d'Actions Gratuites attribuées en 2018

230.201 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA du 3 septembre 2018 principalement aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon récemment acquises. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli pleinement ou partiellement leur condition de performance, la quantité de 198.585 Actions Gratuites 2018 a été définitivement acquise par 353 bénéficiaires du Groupe (dont 191 salariés ou mandataires sociaux des entités Nacon représentant 150.616 actions) suite au départ de 34 collaborateurs.

Le Groupe Bigben a en conséquence procédé le 4 septembre 2019 à l'émission de 198.585 actions nouvelles Bigben par incorporation de réserves.

Le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE du 26 novembre 2018 avait attribué 19.799 Actions Gratuites à certains managers clés de studios nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés concernés a eu lieu le 26 novembre 2019.

Le Groupe Bigben a en conséquence procédé le 27 novembre 2019 à l'émission de 19.799 actions nouvelles Bigben par incorporation de réserves.

La charge IFRS 2 résiduelle comptabilisée sur l'exercice 2019/2020 du groupe Bigben s'élève à 1,0 M€ avec pour contrepartie les réserves.

► Attribution d'Actions Gratuites BIGBEN INTERACTIVE 2019

Le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE SA du 4 septembre 2019 a attribué 272.533 Actions Gratuites principalement aux membres du personnel salariés et mandataires sociaux des entités qui ont récemment rejoint le Groupe. L'acquisition définitive au bout d'un an est à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites définitivement acquises, le Groupe Bigben procédera à l'émission d'actions nouvelles par incorporation de réserves une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 272.533 actions attribuées, soit 545.066 euros, ayant été constituée lors des attributions.

La charge IFRS 2 comptabilisée au titre de l'exercice 2019/2020 du Groupe Bigben s'élève à 1,3 M€ avec pour contrepartie les réserves.

2.2.6 Autres évènements

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

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

La société a procédé à l'analyse de cette acquisition au regard de la norme IFRS 3. Au regard de cette norme, cette acquisition ne peut être considérée comme l'acquisition d'une activité. En conséquence, la société analyse cette acquisition comme une acquisition d'actifs isolés.

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

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

► Crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus)

Le Groupe Bigben a été impacté par cette crise sanitaire mondiale :

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

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

Le Groupe évalue à 7-10 M€ sa perte de chiffre d'affaires et à 4-5 M€ sa perte de résultat opérationnel courant liées au Covid-19 sur la dernière quinzaine de mars 2020.

► Evolution de l'endettement

Au cours de l'exercice 2019/20, la société BIGBEN INTERACTIVE SA a contracté pour 19 M€ de nouveaux emprunts moyen terme et a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen termes et de crédit baux.

La totalité de ces emprunts moyen-termes a été transférée à sa filiale NACON SA lors de l'apport partiel d'actifs susmentionné.

2.2.7 Evènements post clôture du 31 mars 2020

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

La crise du Covid-19 a un double effet sur l'activité : négatif à court terme sur les Accessoires Mobile ainsi que sur les produits Audio mais positif sur les ventes digitales de jeux et les accessoires Gaming. En cumul, l'impact est très négatif en termes de chiffre d'affaires mais bien moins négatif en termes de résultat opérationnel compte-tenu des marges plus élevées en digital.

Le chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2020/21 a ainsi été affecté par les conséquences exceptionnelles de la crise du Covid-19.

Afin de gérer au mieux cette situation, le Groupe s'est mis dès le début de la crise en ordre de marche pour en réduire au maximum les effets directs sur ses opérations et sur ses coûts. Les services support et les équipes de développement ont été mis en grande majorité en télétravail tandis que l'entrepôt logistique a adapté sa charge de travail pour opérer en équipe réduite. Bigben n'a ainsi eu recours au chômage partiel que pour les collaborateurs dont l'activité a été suspendue ou rendue impossible en télétravail.

Le Groupe mène un plan de déconfinement strict depuis mai 2020 afin de préserver la santé de ses collaborateurs et les tiers à leur retour dans les locaux de l'entreprise et de permettre une reprise progressive de l'activité dans le respect des règles de prévention sanitaire.

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

Le Groupe prépare d'ores et déjà avec l'aide de ses clients et fournisseurs partenaires un plan d'actions ciblé qui lui permettra d'aborder la période de déconfinement de la manière la plus efficace possible. Ce plan inclut notamment le développement de nouveaux accessoires, l'ouverture de nouveaux canaux de distribution pour l'Audio, de nouvelles gammes *Justgreen*® et des campagnes promotionnelles dédiées pour dynamiser la distribution des produits physiques

dès la réouverture des magasins. Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium RIG™, le Groupe va également déployer les casques RIG™ aux USA et en Australie.

Le carnet de commandes du Groupe permet d'envisager un écoulement des stocks satisfaisant dans les mois à venir.

Les créances clients du 31 mars 2020 sont collectées conformément aux délais de règlement prévus.

Le Groupe n'anticipe pas de difficultés de trésorerie : le pôle Gaming dispose de liquidités importantes pour son développement du fait de sa récente introduction en bourse de NACON qui lui a permis de lever 103 M€ (après déduction des frais d'introduction) en mars dernier tandis que les entités Audio/Telco financeront leur propre besoin en fonds de roulement sur l'exercice 2020/21 en faisant appel aux prêts garantis par l'Etat français. BIGBEN INTERACTIVE SA a ainsi obtenu en mai et juin 2020 pour un montant global de 15 M€ un accord sur deux Prêts garantis par l'Etat français.

Ainsi, le groupe est en mesure de poursuivre et développer ses activités au cours de l'exercice 2020/21.

► Evolution de l'endettement

A noter, comme susmentionné, l'obtention post clôture de deux Prêts garantis par l'Etat français (PGE) de 10 M€ et de 5 M€ auprès de trois établissements bancaires. Ces prêts seront remboursables sous un an avec possibilité pour le Groupe de demander le rééchelonnement des sommes dues sur une période de cinq ans.

► Evolution de périmètre

Néant

2.3 PRINCIPES ET METHODES COMPTABLES

2.3.1 Déclaration de conformité

Les états financiers consolidés de BIGBEN INTERACTIVE SA et de ses filiales (le « Groupe ») sont établis en conformité avec les normes IFRS telles qu'adoptées par l'Union Européenne et applicables à l'exercice clos au 31 mars 2020 avec, en comparatif, l'exercice clos au 31 mars 2019 issu des comptes consolidés et établi selon le même référentiel. Ce référentiel est disponible sur le site internet de la Commission Européenne à l'adresse suivante :

http://ec.europa.eu/internal_market/accounting/ias/index_en.htm

De nouvelles normes, amendements de normes et interprétations, entrés en vigueur et applicables aux exercices couverts par les comptes combinés, sont détaillées ci-dessous.

► Normes et interprétations nouvellement applicables à l'exercice clos le 31 mars 2020

Nouveaux textes IFRS	Date application UE (exercice ouvert à compter du)	Principales incidences
IFRS 16 « Contrats de location »	01/01/2019	Cette norme conduit à une représentation plus fidèle des actifs et passifs des sociétés en abandonnant côté preneur la distinction entre contrat de location simple et contrat de location financement. Elle donne une nouvelle définition du contrat de location. IFRS 16 introduit pour le preneur un modèle unique de comptabilisation au bilan des contrats de location. Le preneur comptabilise un actif « droit d'utilisation » qui représente son droit d'utiliser l'actif sous-jacent, et un passif de loyers au titre de son obligation à payer le loyer. Les incidences de la mise en application de cette norme sont présentées ci-dessous.
IFRIC23 « Incertitude relative aux traitements fiscaux »	01/01/2019	Cette interprétation clarifie l'application des dispositions d'IAS 12 « Impôts sur le résultat » concernant la comptabilisation et l'évaluation, d'un passif en cas d'incertitude fiscale (s'il n'est pas probable que l'administration fiscale accepte la position fiscale). Les incidences de la mise en application de cette norme sont présentées ci-dessous.
« Caractéristiques de remboursement anticipé avec rémunération négative » (modifications d'IFRS 9)	01/01/2019	

- Autres normes :

L'application des autres normes n'a pas eu d'incidence significative sur les comptes du groupe.

- Concernant IFRIC 23 :

La société a mené une analyse de ses risques fiscaux existants et considère qu'aucune incertitude n'existe sur le traitement de l'impôt sur le résultat nécessitant une autre comptabilisation et évaluation que celle présentée dans les comptes consolidés.

- Première application d'IFRS 16 :

La norme IFRS 16 - Contrats de location a été appliquée par le Groupe au 1er avril 2019. Cette norme introduit un modèle unique de comptabilisation des contrats de location pour les locataires et vient en remplacement de la norme IAS 17 – Contrats de Location et des interprétations IFRIC 4 – Déterminer si un accord contient un contrat de location, SIC 15 – Avantages dans les contrats de location simple et SIC 27 – Evaluation de la substance des transactions impliquant la forme juridique d'un contrat de location. En tant que locataire, le Groupe désormais :

- reconnaît un « droit d'utilisation relatifs aux contrats de location » à l'actif de la situation financière consolidée représentant son droit à utiliser l'actif sous-jacent et une dette de loyers représentative de son obligation de paiement des loyers futurs,
- comptabilise un amortissement du droit d'utilisation relatif aux contrats de location et un intérêt financier sur la dette de loyers associée en remplacement des charges de loyers opérationnelles précédemment encourues.

Le Groupe a choisi d'adopter la méthode rétrospective simplifiée. Ainsi, le Groupe a comptabilisé au 1^{er} avril 2019 un droit d'utilisation relatif aux contrats de location et une dette de loyers associée de même valeur représentant la somme actualisée des loyers futurs à décaisser qui tient compte de la durée exécutoire ainsi que d'éventuelles options de renouvellement ou résiliation, sans retraiter les périodes comparatives.

Les taux d'actualisation appliqués à la date de transition sont basés sur le taux d'emprunt marginal du Groupe estimé par devise à partir d'éléments de marché disponibles à cette date. Ces taux d'actualisation ont été déterminés en tenant compte des durées de vie résiduelles moyennes des contrats à compter de la date de première application, soit le 1er avril 2019. Le taux d'emprunt marginal moyen pondéré au 1er avril 2019 pour l'ensemble des dettes de loyers s'élève à 1%.

Le Groupe a également choisi d'utiliser les deux exemptions de capitalisation proposées par la norme sur les contrats ayant une durée inférieure ou égale à douze mois et/ou les contrats de location de biens ayant une valeur à neuf individuelle inférieure à 5 000 USD.

Par ailleurs, le Groupe a choisi, pour certaines catégories d'actifs sous-jacents (notamment, la flotte automobile), de ne pas séparer les composantes locatives des composantes non locatives et de comptabiliser l'ensemble comme une seule composante de nature locative.

Au 1er avril 2019, les durées retenues pour le calcul de la dette de loyers ont été basées sur les dates d'échéance des contrats (la fin de la période triennale pour les baux 3-6-9 français) sauf pour les cas où la date de fin de bail est inférieure à un an : dans ce cas il a été considéré que le bail serait renouvelé en tenant compte de la situation économique (aucune intention de résilier les contrats concernés) et il a été ainsi retenu comme date d'échéance pour le calcul de la dette de loyers la date de fin de contrat après le premier renouvellement.

Ainsi, les impacts de la première application d'IFRS 16 au 31 mars 2020 sont pour le Groupe BIGBEN INTERACTIVE :

Dans l'Etat du résultat net et des autres éléments du résultat global (« Compte de résultat ») :

- un impact de -45 k€ sur le résultat opérationnel courant et de -31 k€ sur le résultat net.

Sur l'EBITDA :

- un impact de +2,12 M€

Dans l'Etat de situation financière (« Bilan »)

- la comptabilisation des droits d'utilisation relatifs aux contrats de location et des dettes de loyers correspondantes,
- le reclassement des franchises de loyer en diminution de la valeur des droits d'utilisation relatifs aux contrats de location,
- le reclassement des loyers payés d'avance en augmentation de la valeur des droits d'utilisation relatifs aux contrats de location.

Le rapprochement des engagements hors bilan au 1^{er} avril 2019 aux dettes de loyers à la date de transition se décompose de la manière suivante :

K€

Engagements donnés au titre des contrats de location simple au 31 mars 2019	6 535
Effets liés à des contrats court terme non reconnus dans les obligations locatives au 1er avril 2019	276
Obligations locatives avant actualisation	6 811
Effet d'actualisation	(98)
Obligations locatives au 1er avril 2019 après première application d'IFRS 16	6 713

Impact de la première application d'IFRS 16 sur le Bilan

<i>en milliers d'euros</i>	au 31 mars 2019	Première application de l'IFRS 16	au 1er avril 2019
Goodwill	58 285		58 285
Droit d'utilisation		6 713	6 713
Autres immobilisations incorporelles	66 188		66 188
Immobilisations corporelles	13418,8		13 419
Titres mis en équivalence	43,639		44
Autres actifs financiers	919		919
Actifs d'impôts différés	2 582		2 582
Actifs non courants	141 436	6 713	148 149
Stocks	57 647		57 647
Créances clients	61 549		61 549
Autres débiteurs	16 008		16 008
Actifs d'impôts exigibles	1 096		1 096
Trésorerie et équivalents de trésorerie	14 213		14 213
Actifs courants	150 513	0	150 513
TOTAL ACTIF	291 949	6 713	298 662
Capital	39 000		39 000
Primes	43 439		43 439
Réserves consolidées	63 959		63 959
Résultat de la période	17 346		17 346
Ecart de conversion	605		605
Total des capitaux propres	164 349	0	164 349
Provisions à long terme	1 214		1 214
Passifs financiers à long terme	35 911		35 911
Dettes sur loyers long terme		4 001	4 001
Passifs d'impôts différés	3 730		3 730
Passifs non courants	40 855	4 001	44 856
Provisions à court terme	908		908
Passifs financiers à court terme	14 517		14 517
Dettes sur loyers court terme		2 712	2 712
Fournisseurs	40 359		40 359
Autres créiteurs	28 510		28 510
Passifs d'impôts exigibles	2 452		2 452
Passifs courants	86 745	2 712	89 457
Total Passifs et Capitaux Propres	291 949	6 713	298 662

► **Nouveaux textes applicables par anticipation aux exercices ouverts à compter du 1er avril 2020**

Nouveaux textes IFRS	Date application UE (exercice ouvert à compter du)
Modifications d'IAS1 et IAS 8 – Définition de l'importance relative	01/01/2020
Modification des références au cadre conceptuel dans les normes	01/01/2020
Définition d'une entreprise (amendement IFRS3)	01/01/2020

Le groupe n'a pas opté pour une application anticipée des autres normes et amendements applicables par anticipation qui seront d'application obligatoire pour les exercices 2020-2021.

Le groupe n'attend pas d'impact significatif sur les comptes consolidés du fait de leur adoption.

► **Utilisation de l'indicateur alternatif de performance « EBITDA »**

L'EBITDA ("Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization") se définit comme le résultat d'exploitation courant avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels. Il s'agit en effet des revenus avant intérêts, impôts (taxes), dotations aux amortissements et provisions sur immobilisations (mais après dotations aux provisions sur stocks et créances clients). Cet EBITDA basé sur le résultat d'exploitation courant n'intègre donc pas les charges IFRS 2 relatives aux actions gratuites et stock-options ni les autres éléments opérationnels non récurrents puisque ces derniers sont exclus du résultat d'exploitation courant.

Le Groupe considère l'EBITDA, comme un indicateur alternatif de performance.

L'EBITDA est en effet l'un des principaux indicateurs suivis par le Groupe afin de gérer et évaluer ses résultats d'exploitation, de prendre des décisions d'investissements et de répartition des ressources voire d'évaluer la performance des membres de sa direction.

Le Groupe estime que cet indicateur est utile aux lecteurs de ses comptes puisqu'il leur fournit une mesure de ses résultats d'exploitation qui exclut des éléments n'affectant pas la trésorerie comme les dépréciations et les amortissements fournissant des informations concernant le résultat des activités commerciales courantes du Groupe et la génération de flux de trésorerie qui permettent aux investisseurs de mieux identifier les tendances de sa performance financière. Ainsi, l'EBITDA mesure la capacité d'une organisation à dégager une marge sur la vente de produits ou de services sur une période donnée sans tenir compte des pratiques d'amortissement qui peuvent varier selon les pays et les secteurs d'activité.

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 pourraient ne pas être comparables à celles d'autres mesures avec un nom similaire utilisées par d'autres groupes.

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	mar. 2020	mar. 2019
Résultat opérationnel courant	23 686	21 728
Amortissements des immobilisations	28 812	23 211
EBITDA	52 498	44 939
<i>Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>19,9%</i>	<i>18,3%</i>

► **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, accessoires Gaming et Mobile, produits Audio).

2.3.2 Base de préparation

Les états financiers sont présentés en milliers d'euros, sauf indication contraire.

► **Recours à des estimations**

La préparation des états financiers 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 aux 31 mars 2019 et 2020, la Direction a réexaminé ses estimations concernant :

- la valeur recouvrable des goodwill afin d'identifier d'éventuelles perte de valeur (Note 1)
- les actifs d'impôts relatifs à des déficits fiscaux reportables non utilisés (Note 6)
- les provisions (Note 14)
- les durées d'utilisation des coûts de développement relatifs aux jeux (cf ci-dessous)

Les coûts de développement des jeux sont amortis sur la durée de vie attendue des jeux (allant actuellement de 1 à 3 ans) en dégressif selon les perspectives de ventes associées qu'il s'agisse de support digital ou physique, à compter du lancement commercial du jeu. Dans le cadre de l'application d'IAS 38, les durées d'amortissements des jeux sont amenées à évoluer en fonction des tendances du marché et des perspectives de ventes.

Afin de tenir compte de la digitalisation du marché du jeu vidéo, du poids croissant des ventes de jeux sur plateformes et de l'allongement de la durée de vie des jeux corrélativement, les modalités d'amortissement actuelles des coûts de développement des nouveaux jeux commercialisés à compter du 1^{er} avril 2019 par BIGBEN INTERACTIVE par le biais de sa filiale Nacon S.A. consistent en un amortissement dégressif sur trois ans.

► Bases d'évaluation

Les états financiers sont présentés sur la base du coût historique, à l'exception de certains actifs et passifs financiers évalués à la juste valeur : instruments financiers dérivés, instruments financiers détenus à des fins de transaction.

► Comparabilité des comptes

Les méthodes comptables exposées ci-dessus ont été appliquées d'une façon permanente à l'ensemble des périodes présentées dans les états financiers consolidés.

2.3.3 Principes de consolidation

Les principes de consolidation ci-dessous sont les principes « génériques » de consolidation qui ont été appliqués par BIGBEN INTERACTIVE :

► Critères de consolidation

Les sociétés contrôlées par le Groupe BIGBEN INTERACTIVE sont consolidées dès la date à laquelle le Groupe en obtient le contrôle. Les sociétés dans lesquelles le Groupe BIGBEN INTERACTIVE, sans en avoir le contrôle, exerce une influence notable, sont mises en équivalence.

Les sociétés sont consolidées sur la base des comptes annuels clos au 31 mars 2020, et retraitées le cas échéant en harmonisation avec les principes comptables du Groupe.

► Perte de contrôle

Lors d'une perte de contrôle, le Groupe décomptabilise les actifs et passifs de la filiale, toute participation ne donnant pas le contrôle et les autres éléments de capitaux propres relatifs à cette filiale. Le profit ou la perte éventuelle résultant de la perte de contrôle est comptabilisé en résultat. Si le Groupe conserve une participation dans l'ancienne filiale, celle-ci est évaluée à sa juste valeur à la date de perte de contrôle. Ensuite, la participation est comptabilisée en tant qu'entreprise mise en équivalence ou actif financier en fonction du niveau d'influence conservé.

► Regroupement d'entreprises

Les regroupements d'entreprises sont comptabilisés par application de la méthode de l'acquisition en date d'acquisition, qui est la date à laquelle le contrôle est transféré au Groupe. Le contrôle est le pouvoir de diriger les politiques financières et opérationnelles d'une entité afin d'obtenir des avantages de ses activités. Pour apprécier le contrôle, le Groupe prend en compte les droits de vote potentiels qui sont actuellement exerçables lorsque les décisions relatives aux activités pertinentes doivent être prises.

Le Groupe évalue le goodwill à la date d'acquisition comme :

- la juste valeur de la contrepartie transférée ; plus
- le montant comptabilisé pour toute participation ne donnant pas le contrôle dans l'entreprise acquise ; plus
- si le regroupement d'entreprises est réalisé par étapes, la juste valeur de toute participation précédemment

- détenue dans la société acquise ; moins
- le montant net comptabilisé à la juste valeur au titre des actifs identifiables acquis et des passifs repris.

Quand la différence est négative, les coûts liés à l'acquisition, autres que ceux liés à l'émission d'une dette ou de titres de capital, que le Groupe supporte du fait d'un regroupement d'entreprises sont comptabilisés en charges lorsqu'ils sont encourus.

► **Participations ne donnant pas le contrôle**

Pour chaque regroupement d'entreprises, le Groupe choisit d'évaluer toute participation ne donnant pas le contrôle dans l'entreprise acquise soit à la juste valeur, soit au prorata des actifs nets identifiables de l'entreprise acquise.

Les modifications du pourcentage de détention des titres de participation du Groupe dans une filiale qui n'entraînent pas la perte du contrôle de celle-ci sont comptabilisées comme des transactions conclues avec les propriétaires agissant en leur qualité de propriétaires. Les variations des participations ne donnant pas le contrôle sont déterminées sur la base de la quote-part dans les actifs nets de la filiale. Aucun ajustement n'est pratiqué sur le goodwill et aucun profit ni aucune perte ne sont comptabilisés en résultat.

► **Filiales**

Une filiale est une entité contrôlée par BIGBEN INTERACTIVE. 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 états financiers 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 BIGBEN INTERACTIVE 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 états financiers 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 intégrées globalement sont éliminées, ainsi que tous les résultats internes à l'ensemble combiné.

► **Conversion en euro des comptes des sociétés étrangères**

La monnaie de présentation du Groupe est l'euro.

Les filiales étrangères du groupe ont pour devise de fonctionnement leur monnaie locale, dans laquelle est libellé l'essentiel de leurs transactions.

- Les actifs et passifs des sociétés du Groupe dont la monnaie fonctionnelle n'est pas l'euro, sont convertis en euro au cours de change en vigueur à la date de clôture des comptes.
- Les produits et les charges de ces sociétés ainsi que leurs flux de trésorerie sont convertis au cours de change moyen du trimestriel au cours duquel ont lieu les transactions.
- Les écarts qui découlent de la conversion sont comptabilisés directement en autres éléments du résultat global, dans une composante séparée dans les capitaux propres.

► **Conversion des opérations en monnaies étrangères**

Les transactions en monnaies étrangères sont converties en appliquant le cours de change en vigueur à la date de transaction.

A la clôture de l'exercice, les actifs et passifs monétaires libellés en devises étrangères (hors dérivés) sont convertis

en euro au cours de change de clôture. Les écarts de change en découlant sont enregistrés dans le compte de résultat.

Les actifs et passifs non monétaires, libellés en monnaie étrangère sont comptabilisés au cours historique en vigueur à la date de transaction.

Les instruments dérivés sont évalués et comptabilisés conformément aux modalités décrites dans la note sur les instruments financiers.

2.3.4 Principes comptables

Les principes comptables sont directement présentés dans les notes afférentes auxquels ils se rapportent afin d'améliorer la lecture des comptes.

2.3.5 Politique du groupe en matière de gestion des risques financiers

Le groupe est exposé aux risques financiers suivants :

- risque de crédit,
- risque de liquidité,
- risque de marché,

La description de ces risques financiers, la politique, les procédures de mesures et de gestion de ces risques ainsi que les informations quantitatives relatives à ces différents risques figurent directement dans les notes des postes concernés du bilan (Note 8) ou du compte de résultat (Notes 35,36 et 37).

2.3.6 Informations sectorielles

BIGBEN INTERACTIVE, acteur majeur de la convergence numérique, propose une large gamme de produits et d'accessoires répondant aux besoins de ses grands marchés :

Comme explicité précédemment au 2.2.3, dans le cadre de la réorganisation du Groupe et de la filialisation des activités Gaming au sein de la société Nacon, BIGBEN INTERACTIVE a fait évoluer ses secteurs d'activité au cours de l'exercice 2019/2020.

Dans le cadre de la réorganisation du Groupe et de la filialisation de l'activité Gaming au sein de la société Nacon, les entités BIGBEN INTERACTIVE SA, BIGBEN INTERACTIVE Hong Kong Ltd et BIGBEN INTERACTIVE Espana ont fait l'objet d'un détournement et leurs activités Gaming ont été logées dans de nouvelles entités créées à cet effet. Les autres filiales du Groupe ont été rattachées au pôle Gaming et leurs titres ont été transférés à Nacon SA.

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 pour le Groupe NACON.

Les jeux développés par les studios acquis Kylotonn, Cyanide, EKO et Spiders sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global de NACON.

La société Nacon SA 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 Nacon.

De la même manière, les activités Audio et Telco de BIGBEN INTERACTIVE sont également très intégrées entre elles : avec la montée en puissance des objets connectés, le marché de l'Audio est en train de converger vers celui du Telco, les clients sont souvent communs et la maison-mère BIGBEN INTERACTIVE SA en charge de l'Audio et sa filiale Bigben Connected en charge du Telco dispose d'un management commun en la personne de Monsieur Michel Bassot, à la fois Directeur Général Délégué de BIGBEN INTERACTIVE SA et Président de Bigben Connected SAS.

Les produits développés par le pôle Audio/Telco du Groupe Bigben sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global Audio/Telco de Bigben.

Le pôle Audio/Telco du Groupe Bigben a ses propres fonctions commerciales, marketing et financières.

Les filiales de distribution Audio/Telco du Groupe basées à l'étranger sont chargées des ventes physiques de l'ensemble des produits «Audio/Telco». La filiale Bigben HK Ltd basée à Hong Kong est chargée principalement du développement et de l'approvisionnement des en produits Audio et Telco auprès de partenaires fabricants.

Ainsi, chaque filiale du Groupe Bigben a un rôle spécifique dans la chaîne de valeur du pôle Audio/Telco.

Dans ce contexte, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE considère qu'il opère ses activités au sein de deux secteurs d'activité opérationnels qui ont chacun des caractéristiques économiques spécifiques et représente un marché distinct.

Les deux secteurs d'activité du Groupe BIGBEN INTERACTIVE retenus sont désormais le secteur « Bigben - Audio / Telco » et le secteur « Nacon - Gaming ».

- ♦ **Le secteur « Nacon - Gaming »** 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 ; il représente le périmètre actuel du Groupe Nacon
- ♦ **Le secteur « Bigben – Audio / Telco »** regroupe la conception et la distribution d'accessoires pour smartphones et tablettes (activité Mobile) et la conception et distribution de produits Audio (casque, enceinte...) sous marque *Bigben*, *Lumin'Us*, *AromaSound* ou *Thomson* (activité Audio) ; il représente le périmètre du Groupe Bigben hors Groupe Nacon.

L'information présentée ci-dessous est celle qui est désormais utilisée par le principal décideur opérationnel du groupe Bigben pour ses besoins du reporting interne permettant une analyse pertinente de l'activité et des risques. Le principal décideur opérationnel du Groupe Bigben au sens d'IFRS 8 est un binôme qui réunit le Directeur Général et le Directeur Général Délégué du Groupe Bigben.

► **Détail du chiffre d'affaires par activités**

La communication du groupe est organisée prioritairement par secteurs d'activité.

en milliers d'euros	31-mars-20			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	123 927	104 790	34 781	263 498
Bigben - Audio/Telco	566	103 799	29 705	134 071
Nacon - Gaming	123 361	991	5 075	129 427

en milliers d'euros	31-mars-19			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	105 509	109 789	30 204	245 502
Bigben - Audio/Telco	4	108 735	23 662	132 402
Nacon - Gaming	105 505	1 054	6 542	113 101

Du fait des modalités de détournage des filiales de distribution lors de l'apport partiel d'actif sus-mentionné de BIGBEN INTERACTIVE vers Nacon il subsiste de manière très marginale un chiffre d'affaires non Gaming pour le secteur « Nacon – Gaming » et un chiffre d'affaires non Audio-Mobile pour le secteur « Audio / Telco ».

Les activités de la Société et du Groupe sont articulées autour de trois métiers :

- Le Mobile couvre l'ensemble des accessoires pour smartphones
- L'Audio cible des produits grand-public, l'accent étant aujourd'hui mis sur le développement de modèles originaux comme pour les accessoires Mobile
- Le Gaming couvre à la fois
 - o Les accessoires pour consoles
 - o Le développement et l'Édition de jeux édités sous forme physique (en boîtes) et de jeux en téléchargement ;

en milliers d'euros		Cumul 12 mois		Contribution	
		mar. 2020	mar. 2019	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'Affaires		263 498	245 502	100%	100%
<i>dont</i>	<i>Gaming</i>	123 927	105 509	47%	43%
	<i>Mobile</i>	104 790	109 789	40%	45%
	<i>Audio</i>	34 781	30 204	13%	12%

► **Chiffre d'affaires par zone géographique**

en milliers d'euros		Cumul 12 mois		Contribution	
		mar. 2020	mar. 2019	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'Affaires		263 498	245 502	100,0%	100,0%
<i>dont</i>	<i>France</i>	149 190	152 257	56,6%	62,0%
	<i>Export</i>	114 308	93 246	43,4%	38,0%

Cette répartition géographique est basée sur la localisation des clients facturés.

► **Chiffre d'affaires et résultat par secteurs d'activité**

(en k€)	Total GROUPE	Nacon - Gaming	Bigben - Audio/Telco	Total GROUPE	Nacon - Gaming	Bigben - Audio/Telco
	mars-20	mars-20	mars-20	mar. 2019	mar. 2019	mar. 2019
Chiffre d'affaires	263 498	129 427	134 071	245 502	113 101	132 402
Achats consommés	(154 573)	(50 377)	(104 196)	(147 861)	(50 691)	(97 171)
Marge brute	108 925	79 050	29 875	97 641	62 410	35 231
<i>Taux de marge brute en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>41,3%</i>	<i>61,1%</i>	<i>22,3%</i>	<i>39,8%</i>	<i>55,2%</i>	<i>26,6%</i>
Autres produits opérationnels	867	705	162	745	546	199
Autres achats et charges externes	(30 994)	(19 272)	(11 722)	(28 457)	(18 319)	(10 138)
Impôts et Taxes	(1 744)	(702)	(1 043)	(1 873)	(899)	(973)
Charges de Personnel	(22 991)	(10 985)	(12 006)	(21 918)	(9 834)	(12 084)
Autres charges opérationnelles	(1 565)	(436)	(1 129)	(1 210)	(544)	(666)
Résultats sur cessions d'actifs non courants	0	0	0	11		11
EBITDA	52 498	48 361	4 137	44 939	33 359	11 579
<i>Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>19,9%</i>	<i>37,4%</i>	<i>3,1%</i>	<i>18,3%</i>	<i>29,5%</i>	<i>8,7%</i>
Amortissements des immobilisations	(28 812)	(25 741)	(3 071)	(23 211)	(20 817)	(2 394)
Résultat opérationnel courant	23 686	22 620	1 066	21 728	12 542	9 186
<i>Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>9,0%</i>	<i>17,5%</i>	<i>0,8%</i>	<i>8,9%</i>	<i>11,1%</i>	<i>6,9%</i>
Plans d'actions gratuites et stock-options	(2 339)	(2 038)	(301)	(1 852)	(1 321)	(531)
Autres éléments opérationnels non récurrents	(522)	0	(522)	2 530	2 243	287
Quote-part de résultat des sociétés MEE	(1)	(1)	0	(87)	(87)	0
Résultat opérationnel	20 823	20 580	243	22 319	13 377	8 941
Produits financiers	1 956		1 956	2 839		2 839
Charges financières	(3 039)		(3 039)	(2 379)		(2 379)
Résultat financier hors change	(1 084)	(619)	(465)	460	(383)	843
Résultat avant impôt	19 739	19 961	(222)	22 779	12 995	9 784
Impôts sur les bénéfices	(3 492)	(4 705)	1 213	(5 433)	(2 289)	(3 144)
Résultat net de la période	16 247	15 256	991	17 346	10 706	6 640

2.4 NOTES COMPLÉMENTAIRES

2.4.1 Notes complémentaires au bilan

○ Note 1 – Goodwill

Entités acquises en milliers d'euros	BBI Belgique	Bigben Connected	Vox Diffusion	Cyanide SA	Eko	Kylotonn	Spiders	RaceWard	TOTAL
Goodwill issu des transactions de l'exercice clos au 31 mars 2020	1 088	34 763	68	12 539	6 058	3 770	5 273	345	63 903
Perte de valeur									0
Activités abandonnées									0
Goodwill issu des transactions de l'exercice clos au 31 mars 2019 et antérieurs	1 088	34 763	68	12 539	6 058	3 770	0	0	58 285

⇒ 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.

Les modalités des tests de perte de valeur des Unités Génératrices de Trésorerie sont détaillées ci-dessous. Les goodwill sont inscrits à leur coût diminué du cumul des pertes de valeur. En cas de perte de valeur, celle-ci est inscrite en résultat. Les pertes de valeur ne peuvent faire l'objet de reprise.

Description des transactions de l'exercice 2019/2020 :

Le groupe a réalisé les transactions suivantes au cours de l'exercice 2019/2020 :

- le 29 juillet 2019, prise d'une participation de 43,15% dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard ;
- le 3 septembre 2019, acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Spiders SAS.

RaceWard (Lunar Great Wall Studios S.r.l.)

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 29 juillet 2019, date de la prise de participation de 43,15% dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard, par le Groupe Bigben. Le montant de la transaction a été intégralement payé en numéraire. Le Groupe Nacon dispose d'une option exerçable à tout moment d'ici le 31 décembre 2021 pour acquérir 10% supplémentaire du capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l.

L'approche IFRS 10 repose sur une logique de « capacité à exercer un contrôle ». Au regard de l'absence d'existence d'obstacles à l'exercice du contrôle et des intérêts commerciaux éventuels respectifs des parties en présence, il en a été conclu que le Groupe NACON exerçait depuis le 29 juillet 2019 le contrôle sur la Société Lunar Great Wall Studios S.r.l. et que cette Société devait être consolidée.

Conformément aux règles de la norme IFRS 3, un goodwill de 0,3 M€ a ainsi été comptabilisé en « Actif incorporel » dans le Bilan du 31 mars 2020.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	0
Immobilisations corporelles	56
Créances	66
IDA	457
Charges constatées d'avance	0
Disponibilités et divers	0
Provisions pour risques	-11
Dettes	-950
Total des actifs nets identifiables acquis	-383
Part des actifs nets identifiables acquis	-165
Goodwill	345
Juste valeur de la contrepartie transférée	180

Spiders SAS

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 3 septembre 2019, date de réalisation effective de l'acquisition des titres de la société Spiders SAS par le Groupe Bigben. Le prix d'acquisition a été intégralement payé en numéraire. Cette société a été transférée à NACON par le biais de l'apport partiel d'actif.

Deux compléments de prix relatifs à deux projets de développement en cours de la société Spiders pourront être versés intégralement en numéraire entre 2022 et 2024. Ceux-ci sont plafonnés et conditionnés à l'atteinte d'un niveau de qualité et d'un nombre d'exemplaires des futurs jeux vendu.

Les compléments de prix ont été, lors des comptes semestriels au 30 septembre 2019 ainsi que dans les comptes annuels du 31 mars 2020, inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 2,4 M€. L'estimation de leur juste valeur en date d'acquisition est basée sur les meilleures estimations du Groupe Nacon en date d'acquisition quant à la réalisation des conditions de versement de ces compléments de prix et tiennent compte principalement des statistiques de ventes historiques de Spiders connues en date d'acquisition et de la note Metacritic obtenue pour son dernier jeu *Greedfall* sorti en septembre 2019 en prenant l'hypothèse que les prochains jeux développés connaîtront a minima le même succès.

Les compléments de prix éventuels octroyés par le Groupe Nacon pouvant se dénouer par un montant variable de trésorerie, l'inclusion dans le calcul du prix d'acquisition de la juste valeur à la date d'acquisition de ces compléments de prix éventuels a donné lieu, conformément à la norme IFRS 3 « Regroupement d'entreprises », à la comptabilisation d'un passif financier dans les comptes du Groupe. Ce passif financier sera évalué à la juste valeur à chaque clôture et tout changement de cette juste valeur sera constaté en résultat jusqu'à son dénouement au plus tard en 2024.

Affectation du prix d'acquisition de Spiders SAS

Conformément à la norme IFRS 3, le Groupe dispose d'un délai maximal de douze mois à compter de la date d'acquisition pour finaliser la comptabilisation de regroupement d'entreprises. La valorisation des actifs et passifs acquis de Spiders SAS se détaille comme suit :

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	4 622
Immobilisations corporelles	29
Immobilisations financières	13
Impôts différés actifs	781
Créances	524
Disponibilités et divers	204
Charges constatées d'avance	10
Provisions pour risques	-59
Dettes financières	-131
Dettes diverses	-424
Juste valeur des obligations de performance restant à rendre	-4 440
Total des actifs nets identifiables acquis	1 127
Goodwill provisoire	5 273
Juste valeur de la contrepartie transférée	6 400

Transactions ayant eu lieu sur l'exercice 2018/2019 et éventuelles incidences sur la période en cours

Le groupe avait réalisé les transactions suivantes au cours de l'exercice 2018/2019

- le 20 juin 2018, acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Cyanide SA ainsi que de sa filiale canadienne Amusement Cyanide Inc,
- le 1er septembre 2018, prise de contrôle de la société Kylotonn,
- le 18 octobre 2018, acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Eko Software SAS.

Cyanide SA

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 20 juin 2018, date de réalisation effective de l'acquisition des titres de la société Cyanide SA par le Groupe Nacon.

L'acquisition a été réalisée pour 50,20 % en numéraire et 49,80 % par la création de 697.445 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Cyanide. Les actions nouvelles BIGBEN INTERACTIVE remises aux actionnaires de Cyanide SA ont été valorisées au cours du jour de la transaction, soit 13,44€.

Un complément de prix basé sur le résultat net de la société Cyanide (et de ses filiales) au 31 mars 2019 a été versé intégralement en numéraire en septembre 2019 pour un montant de 1.768 k€. Le complément de prix avait été, lors des comptes semestriels au 30 septembre 2018, inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 3,5 M€. L'estimation de sa juste valeur en date d'acquisition était basée sur les meilleures estimations du Groupe Nacon quant à la réalisation des conditions de versement de ce complément de prix, tenant compte principalement des estimations d'atterrissage de résultat annuel au 31 mars 2019 et du calendrier de réalisation le plus probable des projets en développement de Cyanide SA et de sa filiale en date d'acquisition. Ce passif ayant été évalué à la juste valeur à la clôture du 31 mars 2019 et le complément de prix initialement prévu à 3,5 M€ ayant été provisoirement évalué à 1,5 M€ sur la base des résultats de Cyanide SAS au 31 mars 2019 et dans l'attente du calcul exact des royalties du 1^{er} trimestre calendaire 2019 à recevoir d'éditeurs tiers, le changement de cette juste valeur évalué à 2 M€ avait été constaté en résultat en « Autres éléments opérationnels non récurrents » dans l'Etat du résultat global consolidé au 31 mars 2019. La différence de -0,3 M€ entre l'évaluation du 31 mars 2019 du complément de prix de 1,5 M€ et du montant finalement versé de 1,8 M€ a été constatée en « Autres éléments opérationnels non récurrents » dans l'Etat du résultat global consolidé au 30 septembre 2019 et au 31 mars 2020.

Dans le cadre de l'affectation du prix d'acquisition, le Groupe a effectué une revue de l'évaluation des actifs acquis et des passifs assumés de Cyanide. Les principaux ajustements de juste valeur ont porté sur les marques de Cyanide avec une incidence directe sur la valeur des immobilisations incorporelles acquises.

La valorisation de ces marques (7.0M€) a été effectuée par la méthode des cash-flows futurs actualisés basée sur le plan d'affaires établi par Cyanide SA pour chaque marque. Ce modèle tient compte de la durée de vie résiduelle prévisionnelle des jeux, de paramètres opérationnels pour lesquels le management a dû faire preuve de jugement, notamment du choix d'un taux d'actualisation représentatif (retenu à 15,90% au 30 septembre 2018), d'un taux de

croissance à l'infini de 2%, et de taux d'impôts futurs tels qu'annoncés par les pouvoirs publics en date d'acquisition.

Les autres ajustements de juste valeur des actifs acquis et des passifs assumés ne sont pas significatifs.

	<i>En milliers d'euros</i>
Marques	7 016
Autres Immobilisations incorporelles	14 989
Immobilisations corporelles	96
Immobilisations financières	103
Impôts différés actifs	608
Créances	3 360
Disponibilités et divers	1 416
Provisions pour risques	-150
Dettes financières	-2 587
Impôts différés passifs	-436
Dettes diverses	-2 669
Juste valeur des obligations de performance restant à rendre	-10 249
Total des actifs nets identifiables acquis	11 497
Goodwill	12 539
Juste valeur de la contrepartie transférée	24 035

La détermination du goodwill était définitive au 30 septembre 2019.

Eko software SAS

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 18 octobre 2018, date de réalisation effective de l'acquisition des titres de la société Eko Software SAS par le Groupe Nacon.

L'acquisition a été réalisée pour 64,60 % en numéraire et 35,40 % par la création de 295.575 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Eko Software. Les actions nouvelles BIGBEN INTERACTIVE remises aux actionnaires d'Eko Software SAS ont été valorisées au cours du jour de la transaction, soit 8,70€.

Un complément de prix basé sur le résultat net de la société Eko Software au 31 décembre 2018 a été versé intégralement en numéraire en juin 2019. Ce complément de prix, basé sur le résultat annuel enregistré par Eko Software SAS au 31 décembre 2018, a été inclus au 31 mars 2019 dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 1,3 M€. Le complément de prix ayant été versé en juin 2019, la dette comptabilisée au 31 mars 2019 au passif de l'état de situation financière s'est éteinte.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	8
Immobilisations corporelles	62
Immobilisations financières	26
Impôts différés actifs	234
Créances	510
Disponibilités et divers	4 283
Provisions pour risques	12
Dettes financières	-138
Impôts différés passifs	-1
Dettes diverses	-1 694
Total des actifs nets identifiables acquis	3 301
Goodwill	6 058
Juste valeur de la contrepartie transférée	9 358

La détermination du goodwill était définitive au 31 mars 2019.

Kylotonn SAS

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 1er septembre 2018, date de prise de contrôle de la société Kylotonn SAS par le Groupe Nacon. A cette date, le groupe a opté pour la comptabilisation du goodwill total et de la dette d'engagement des intérêts minoritaires selon la méthode de la comptabilisation anticipée et consolidé la société à 100%

Le prix d'acquisition des intérêts résiduels a été intégralement payé en numéraire au cours du second semestre 2018/2019.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles et corporelles	210
Immobilisations financières	141
Impôts différés actifs	822
Créances	1 494
Disponibilités et divers	145
Charges constatées d'avance	73
Provisions pour risques	-64
Dettes financières	-1 045
Dettes diverses	-2 293
Total des actifs nets identifiables acquis	-516
Goodwill	3 770
Réévaluation des intérêts antérieurement détenus	496
Juste valeur de la contrepartie transférée	2 758

La détermination du goodwill était définitive au 31 mars 2020.

Rapprochement des décaissements relatifs aux acquisitions avec les flux de trésorerie au 31 mars 2020 :

Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	mar. 2020
Acquisition Spiders SAS	4 000
Acquisition Lunar Great Wall Studios S.r.l.	180
Complément Acquisition Cyanide SAS	1 768
Complément Acquisition Eko Software SAS	1 296
Trésorerie nette acquise	-204
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	7 040

Test de valeur des Goodwill

Le groupe réalise des tests de dépréciation sur ses deux UGTs sur une base annuelle à la date de clôture (31 mars N) et lorsque des indices de perte de valeur ont été identifiés.

Au 31 mars 2020, aucune dépréciation n'a été comptabilisée.

Test de dépréciation sur l'UGT « Nacon-Gaming »

Hypothèses :

WACC	12,00%
Taux de croissance à l'infini	2,0%

Le WACC et le taux de croissance à l'infini tiennent compte du dynamisme du secteur d'activité Gaming dans lequel opère le Groupe NACON.

Test de sensibilité :

Valeur comptable de l'UGT *	141 687 k€
-----------------------------	-------------------

Seuil pour lequel la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de réduction de l'EBITDA sur l'année N+3 :	EBITDA	-18.20%
Seuil pour lequel la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de baisse du taux d'EBITDA par rapport au chiffre d'affaires sur l'année N+3 :	% EBITDA	-7.8 pts
Seuil pour lequel la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de baisse du taux de croissance à l'infini :	% taux de croissance à l'infini	-9.0 pts
Seuil pour lequel la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de hausse du taux d'actualisation (WACC) :	WACC	+5.6 pts

* la valeur comptable de l'UGT correspond à l'actif net économique incluant un niveau de BFR normatif

Test de dépréciation sur l'UGT « Bigben-Audio/Telco »

Hypothèses :

WACC	11,00%
Taux de croissance à l'infini	2,0%

Le WACC et le taux de croissance à l'infini tiennent compte des caractéristiques du secteur d'activité Audio/Telco dans lequel opère l'UGT Bigben Audio/Telco (évolutions technologiques).

Test de sensibilité :

Valeur comptable de l'UGT	93 064 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	-3.30%
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	-0.3 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	-0.4 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	+0.4 pts

⇒ 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. Le Groupe Bigben reconnaît deux UGTs qui correspondent à ses deux secteurs d'activité opérationnels : « Bigben - Audio / Telco » et « Nacon - Gaming »

Pour l'UGT « Bigben - Audio / Telco »

Etant donné la nouvelle organisation très intégrée de l'activité « Audio/Telco », un grand nombre de coûts relatifs au « Telco » et à « l'Audio » sont mutualisés. Les clients « Audio » et « Telco » peuvent être communs. Les produits Audio et Telco sont en partie développés et approvisionnés indifféremment par Bigben HK Ltd. Le groupe ne détermine par conséquent pas de Résultat Opérationnel Courant par métier.

Les produits développés par les entités BIGBEN INTERACTIVE et Bigben Connected sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global de l'UGT.

Par conséquent, il n'a été identifié qu'une seule UGT au sein de ce secteur opérationnel: le goodwill issu de l'acquisition de Modelabs a été affecté à cette UGT.

Pour l'UGT « Nacon - Gaming »

Etant donné la nouvelle organisation très intégrée de l'activité « Gaming », un grand nombre de coûts relatifs aux « jeux vidéo » et « accessoires » sont mutualisés. Les clients « Jeux Vidéo » et « Accessoires » peuvent être communs. Le groupe ne détermine par conséquent pas de Résultat Opérationnel Courant par métier.

Les jeux développés par les studios acquis Kylotonn, Cyanide et EKO sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global de l'UGT.

Par conséquent, il n'a été identifié qu'une seule UGT au sein du secteur opérationnel unique du groupe Nacon : les goodwill issus des acquisitions de studios et des autres entités du groupe Nacon ont été affectés à cette unique UGT.

La valeur d'utilité de ces unités est déterminée par référence à des flux futurs de trésorerie après impôt et actualisés. Le taux d'actualisation est déterminé à chaque clôture sur la base du coût du capital spécifique au Groupe BIGBEN INTERACTIVE.

Les cash-flows sont issus des cash-flows attendus sur 3 ans. Ils sont déterminés à partir du budget de l'année N+1, élaboré par les entités opérationnelles et validé par la Direction Générale. Les cash flows des années suivantes (N+2 et N+3) sont estimés par application d'un taux de croissance en fonction des anticipations du management. Au-delà de cet horizon, des cash-flows sont extrapolés par application d'un taux de croissance à l'infini.

Lorsque la valeur recouvrable est inférieure à la valeur nette comptable de l'UGT, une perte de valeur est enregistrée en résultat pour la différence ; elle est imputée en priorité sur les goodwill affectés à l'UGT puis à la réduction de la valeur comptable des autres actifs de l'entité au prorata de la valeur nette comptable de chaque actif de l'unité.

Des tests d'impairment ont été menés selon cette nouvelle organisation au 31 mars 2020 ne faisant apparaître aucune perte de valeur.

► Note 2 - Autres immobilisations incorporelles

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Valeur brute	161 293	113 338
Amortissements	(74 451)	(47 150)
Dépréciation	(605)	
Valeur nette	86 237	66 188

Valeurs brutes	Logiciels, Concessions et Brevets	Marques	Fonds de commerce	Droit au bail	Relation Clientèle	Coûts de développement des jeux	Autres incorporels	TOTAL
mar. 2018	2 102	1 371	2	0	22 300	35 869	1 868	63 512
Acquisition	182					30 098	80	30 360
Variation de périmètre		7 071				24 707	31	31 809
Transferts	(61)					(12 282)		(12 343)
Cessions								0
Ecart Change								0
mar. 2019	2 223	8 442	2	0	22 300	78 392	1 979	113 338
Acquisition	1 476	1 562				32 799	273	36 110
Variation de périmètre	80					5 919		5 998
Mise en place IFRS16				7 253				7 253
Cessions	(300)						(1 107)	(1 407)
Ecart Change								0
mar. 2020	3 478	10 004	2	7 253	22 300	117 110	1 145	161 292
Amortissements	Logiciels, Concessions et Brevets	Marques	Fonds de commerce	Droit au bail	Relation Clientèle	Coûts de développement des jeux	Autres incorporels	TOTAL
mar. 2018	(1 875)	(261)	0	0	(7 340)	(15 374)	(1 758)	(26 608)
Dotations	(161)				(1 115)	(20 448)	(82)	(21 806)
Variation de périmètre	(84)					(10 924)	(31)	(11 039)
Transferts	19					12 282		12 301
Cessions	2							2
Ecart Change								0
mar. 2019	(2 099)	(261)	0	0	(8 455)	(34 464)	(1 871)	(47 150)
Dotations	(1 253)				(1 115)	(18 749)	(79)	(21 196)
Variation de périmètre						(5 767)		(5 767)
Mise en place IFRS16				(2 350)				(2 350)
Cessions	300						1 107	1 407
Ecart Change								0
mar. 2020	(3 052)	(261)	0	(2 350)	(9 570)	(58 980)	(843)	(75 056)
Valeur nette	427	9 743	2	4 903	12 730	58 130	302	86 237

Le poste « Marques » est principalement constitué au 31 mars 2020 des marques du studio de développement Cyanide ainsi que de la marque RIG™ appartenant au Groupe NACON suite à l'acquisition sur l'exercice 31 mars 2019 de Cyanide (cf Note 1) et de l'acquisition des actifs RIG auprès de « Poly » (cf 2.2.6) sur l'exercice 31 mars 2020.).

Le poste « Coûts de développement des jeux » représente les dépenses engagées au titre des développements de jeux commercialisés ou en cours de développement présentant des perspectives de commercialisation. Les montants des Crédits d'impôts Jeux Vidéo (CIJV) dont bénéficient les studios de développement du Groupe sont comptabilisés en réduction des coûts de développement.

⇒ **Principe Comptable – Autres immobilisations incorporelles**

Les Marques ne sont pas amorties. Elles ne font pas l'objet d'un test de dépréciation individuel mais sont regroupées avec l'ensemble des goodwill et actifs de l'UGT dans le cadre d'un test de dépréciation annuel.

Les droits d'utilisation sont amortis sur la période contractuelle qui a été déterminée pour calculer la dette de loyers afférente.

Les logiciels informatiques acquis sont immobilisés et amortis sur une durée d'utilité de 3 ans. Les dépenses portant sur des marques générées en interne sont comptabilisées en charges lorsqu'elles sont encourues.

Les dépenses ultérieures relatives aux immobilisations incorporelles sont activées seulement si elles augmentent les avantages économiques futurs associés à l'actif correspondant. Les autres dépenses sont comptabilisées en charges.

Les dépenses de recherche supportées en vue d'acquérir une compréhension et des connaissances scientifiques ou techniques nouvelles sont comptabilisées en charges lorsqu'elles sont encourues.

Les activités de développement impliquent l'existence d'un plan ou d'un modèle en vue de la production de produits et procédés nouveaux ou substantiellement améliorés. Les dépenses de développement du Groupe sont comptabilisées en tant qu'immobilisation si et seulement si les coûts peuvent être mesurés de façon fiable et que le Groupe peut démontrer la faisabilité technique et commerciale du produit ou du procédé, l'existence d'avantages économiques futurs probables et son intention ainsi que la disponibilité de ressources suffisantes pour achever le développement et utiliser ou vendre l'actif.

Les coûts de développement comptabilisés concernent essentiellement les coûts de développement de jeux commercialisés ou en cours de développement présentant des perspectives de commercialisation. Les dépenses de développement diminuées des éventuels crédits d'impôt afférents portées à l'actif sont comptabilisées à leur coût diminué du cumul des amortissements et du cumul des pertes de valeur. A la clôture de chaque exercice ou dès l'apparition d'indicateurs de pertes de valeurs, pour chaque jeu, les cash flows prévisionnels font l'objet d'une estimation par la direction. Lorsque ces derniers sont inférieurs à la valeur nette comptable des jeux, une dépréciation est pratiquée.

Les coûts de développement des jeux sont amortis sur la durée de vie attendue des jeux (allant actuellement de 1 à 3 ans) en dégressif selon les perspectives de ventes associées qu'il s'agisse de support digital ou physique, à compter du lancement commercial du jeu. Contrairement à la présomption de la norme IAS 38, le rythme des produits tirés de l'activité de l'édition de jeux constitue une base appropriée pour évaluer la consommation des avantages économiques des jeux puisque les produits tirés de l'exploitation commerciale des jeux et l'utilisation des immobilisations incorporelles sont très fortement corrélés. Les droits associés aux jeux n'ont plus de valeur quand leur exploitation commerciale est achevée. Les durées d'amortissements des jeux sont amenées à évoluer en fonction des tendances du marché et des perspectives de ventes. Afin de tenir compte de la digitalisation du marché du jeu vidéo et de l'allongement de la durée durant laquelle des bénéfices économiques vont être obtenus, les modalités d'amortissement évoluent donc d'exercice en exercice.

► **Note 3 - Immobilisations corporelles**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Valeur brute	32 063	30 671
Amortissements	(18 884)	(17 252)
Dépréciation		
Valeur nette	13 179	13 419

⇒ **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 :

Catégorie	Méthode d'amortissement
Constructions	Linéaire, entre 15 et 25 ans
Installations Photovoltaïques	Linéaire, entre 10 et 25 ans
Matériels et outillages	Linéaire, entre 5 et 8 ans
Agencements constructions	Linéaire, 10 ans
Agencement installations	Linéaire, entre 4 et 10 ans
Mobilier, matériel de bureau	Linéaire, entre 3 et 10 ans
Matériel de transport	Linéaire, entre 1 et 3 ans

Valeurs brutes	Terrains	Constructions	Installations techniques	Acomptes sur Corporelles	Autres Corporelles	TOTAL
mar. 2018	1 430	19 130	4 474	269	3 182	28 485
Acquisition				51	683	734
Variation de périmètre			1		1 416	1 417
Transferts					(32)	(32)
Cessions					(75)	(75)
Ecart Change			102		40	142
mar. 2019	1 430	19 130	4 577	320	5 214	30 671
Acquisition		17	289	466	512	1 284
Variation de périmètre					275	275
Transferts						0
Cessions					(220)	(220)
Ecart Change			44		9	53
mar. 2020	1 430	19 147	4 910	786	5 790	32 063

Amortissements	Terrains	Constructions	Installations techniques	Acomptes sur Corporelles	Autres Corporelles	TOTAL
mar. 2018	0	(8 583)	(3 709)	0	(2 444)	(14 736)
Dotations		(909)	(336)		(529)	(1 774)
Variation de périmètre					(906)	(906)
Transferts					32	32
Reprises		89			44	133
Ecart Change						0
mar. 2019	0	(9 403)	(4 045)	0	(3 803)	(17 252)
Dotations		(890)	(314)		(538)	(1 742)
Variation de périmètre					(190)	(190)
Transferts						0
Reprises		89			220	309
Ecart Change					(9)	(9)
mar. 2020	0	(10 204)	(4 359)	0	(4 320)	(18 884)
Valeur nette	1 430	8 943	550	786	1 470	13 179

Immobilisations financées par crédit-bail :

en milliers d'euros	Terrains	Constructions	Matériels	TOTAL
Valeur brute	1 385	13 028	3 223	17 636
Amortissements		(6 060)	(2 885)	(8 945)
Valeur nette	1 385	6 968	338	8 691

Les ensembles immobiliers (terrains et construction) des sites de Lesquin et Lauwin-Planque ont été financés par crédit-bail. Le coût de revient des terrains et constructions est de 14 413 K€, amortis pour une valeur de 6 060 K€, soit une valeur nette de 8 353 K€ au 31 mars 2020. Il en est de même pour la chaîne logistique ainsi que les chariots élévateurs informatisés et les rayonnages, dont le coût de revient est de 3 223 K€ amorti pour 2 885 K€, soit une valeur nette de 338 K€ au 31 mars 2020.

L'amortissement comptable de l'installation photovoltaïque a débuté le 1er octobre 2014.

► **Note 4 – Titres mis en équivalence**

Les sociétés du Groupe mises en équivalence ne sont pas cotées et n'ont donc pas de prix de cotation public.

Ce compte contient au 31 mars 2020 la juste valeur des titres de BIGBEN INTERACTIVE USA. Cette société en cours de dissolution est sans activité.

► **Note 5 – Autres actifs financiers non courants**

Valeurs nettes	Actifs à la Juste Valeur par le Résultat	Dépôts de garantie	Autres titres	Autres créances	TOTAL
mar. 2018	0	452	25	166	643
Acquisition		1		6	7
Variation de périmètre		257	12		269
Transferts					0
Cessions					0
Ecart Change					0
mar. 2019	0	710	37	172	919
Acquisition		558			558
Variation de périmètre		13			13
Transferts					0
Cessions				(46)	(46)
Ecart Change		2			2
mar. 2020	0	1 283	37	126	1 447

⇒ **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 (se référer à la note 8) et les actifs sur contrats, les pertes de crédit sont évaluées sur la durée de vie totale de ces actifs, selon la méthode simplifiée d'IFRS 9, sur la base d'une matrice de provisionnement.

► **Note 6 - Actifs d'impôts différés**

► Total Groupe

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
IDA sur déficits reportables	1 307	2 562
IDA sur différences temporaires	2 063	20
ACTIF NET D'IMPOT DIFFERE	3 369	2 582

► Détails par entité

en milliers d'euros	01/04/2019	Activation	Utilisation	31/03/2020
Nacon SA	1 018		(1 018)	(0)
Cyanide SAS	1 222		(116)	1 106
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	38		(38)	0
Kylotonn SAS	284		(109)	175
Nacon Gaming Inc	0	26		26
Bigben Espana	0			0
TOTAL DEFICIT REPORTABLE	2 562	26	(1 281)	1 307

Compte tenu des perspectives de résultat à court et moyen terme des entités concernées, tous les déficits fiscaux (indéfiniment reportables) ont été activés.

Se référer également à la Note 1 concernant les impôts différés actifs liés aux acquisitions de Cyanide, Eko Software et Kylotonn.

⇒ **Principe Comptable – Impôts**

Les impôts sur les résultats comprennent les impôts exigibles et les impôts différés.

Les charges ou les produits d'impôt sont comptabilisés au compte de résultat sauf s'ils se rattachent à des éléments qui sont comptabilisés directement en capitaux propres, auquel cas ils sont comptabilisés en capitaux propres.

L'impôt différé est déterminé selon l'approche bilancielle de la méthode du report variable pour toutes les différences temporelles entre la valeur comptable des actifs et passifs et leurs bases fiscales. Les éléments suivants ne donnent pas lieu à la constatation d'impôt différé : (i) la comptabilisation initiale du goodwill, et (ii) la comptabilisation d'un actif ou d'un passif dans une transaction qui n'est pas un regroupement d'entreprises et qui n'affecte ni le bénéfice comptable, ni le bénéfice imposable.

Les impôts différés sont évalués en tenant compte de l'évolution connue des taux d'impôt (et des réglementations fiscales) qui ont été adoptés ou quasi adoptés à la clôture.

Des impôts différés actifs sont constatés lorsqu'ils sont imputables sur des impôts différés passifs ou sur les déficits fiscaux reportables, dès lors qu'il est probable que l'on disposera de bénéfices imposables futurs sur lesquels ces actifs d'impôts pourront être imputés. La valeur comptable des actifs d'impôt différé est revue à chaque clôture.

Conformément à la norme IAS 12, les actifs et passifs d'impôts différés ne sont pas actualisés.

► **Note 7 – Stocks**

en milliers d'euros	Gaming	Mobile	Audio	mar. 2020	mar. 2019
Valeur brute	39 196	34 746	13 077	87 019	76 834
dont stocks physiques	37 749	34 671	13 032	85 452	74 586
dont stocks en transit	1 447	75	45	1 567	2 248
Perte de valeur	(11 777)	(8 068)	(1 120)	(20 965)	(19 187)
Valeur nette	27 419	26 678	11 957	66 054	57 647

Les stocks sont fabriqués par des usines tierces selon un cahier des charges strict transmis par BIGBEN INTERACTIVE. 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, pour le Groupe Nacon, les IC Sony (« chips » de sécurité) pour les manettes ou les emballages environnementaux que Nacon achète auprès de fabricants partenaires, ce qui lui permet de garantir une qualité stable.

⇒ **Principe Comptable – Stocks**

Conformément à la norme IAS 2 « Stocks », les stocks sont évalués au plus faible de leur coût et de leur valeur nette de réalisation. Le coût des stocks de chaque référence (accessoire ou jeux) est déterminé selon la méthode du Prix Moyen Pondéré (PMP). Conformément à IAS 2 – Stocks, ce coût prend en compte outre les frais de production, les frais accessoires, de logistique et de transport, pour amener les stocks à l'endroit où ils se trouvent. Pour les stocks de boîtes de jeux sortis jusqu'au 31 mars 2019, une quote-part d'amortissement des frais de développement de chaque jeu vidéo était également prise en compte à hauteur du poids que représentent les ventes physiques par rapport aux ventes totales. Pour les nouveaux jeux commercialisés à compter du 1^{er} avril 2019, étant donné le poids prépondérant des ventes digitales et le niveau limité de production de stocks physiques de ces jeux, aucune quote-part d'amortissement des frais de développement de ces nouveaux jeux n'a été intégrée aux stocks afférents. Le coût est net des escomptes et des conditions différées obtenus des fournisseurs.

Les coûts d'emprunt ne sont pas inclus dans le coût des stocks.

La valeur nette de réalisation est le prix de vente estimé dans le cours normal de l'activité, diminué des coûts estimés pour l'achèvement et des coûts estimés nécessaires pour réaliser la vente. A chaque clôture, il est effectué une revue des valorisations des produits en stocks en fonction de leurs perspectives de vente et de leur antériorité.

Les articles en stocks sont dépréciés comme suit :

- Le stock SAV (Services Après-Vente) est déprécié à 100 %
- A chaque clôture, il est effectué une revue des valorisations des produits en stocks en comparant le prix de vente moyen (sur les douze derniers mois) avec le Prix Moyen Pondéré et le cas échéant une dépréciation est comptabilisée
- Des dépréciations complémentaires sont comptabilisées par la Direction au cas par cas à l'article en fonction des perspectives de ventes
- En complément de ces approches, une dépréciation complémentaire est comptabilisée en fonction de l'antériorité du stock.

► **Note 8 – Créances clients**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Clients et effets en portefeuille	65 955	62 328
Pertes de valeurs	(873)	(779)
TOTAL CREANCES CLIENTS	65 082	61 549

La hausse temporaire des créances en fin d'exercice s'explique par :

- Au 31 mars 2020, des règlements clients temporairement ralentis par la fermeture des magasins suite au confinement des populations imposées par la majorité des pays européens pour lutter contre la propagation du covid-19.
- Au 31 mars 2019, les ventes importantes qui ont eu lieu en fin d'exercice (sorties des manettes *Revolution Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless*).

Le Groupe Bigben a recours à l'affacturage pour certains clients. Le contrat de factoring n'est pas déconsolidant, les créances clients factorisées non réglées par les clients au 31 mars 2020 figurent dans le poste « Clients et effets en portefeuille » et s'élèvent à 17,3 M€ (contre 10,1 M€ au 31 mars 2019). Les créances sont conservées au bilan dans le respect des règles IFRS 9 car les risques notamment de défaut de paiement et de taux d'intérêt ne sont pas transférés au factor.

► Concentration clients :

Le client le plus important du groupe représente 12.1% du chiffre d'affaires consolidé au 31 mars 2020 (10.1% au 31 mars 2019).

► Crédit client :

en milliers d'euros	mar. 2020		mar. 2019	
Créances clients non échues	38 852	59%	54 116	87%
Créances clients échues	27 103	41%	8 213	13%
< à 30 jours	3 369	12%	3 145	38%
< à 90 jours	17 678	65%	1 657	20%
< à 1 an	5 401	20%	2 445	30%
> à 1 an	(101)	0%	140	2%
clients douteux	756	3%	825	10%
Total clients et effets en portefeuille	65 955		62 328	

La part des clients présentant un risque de perte de valeur dans les créances du Groupe Bigben est non significative. Les clients de Bigben sont principalement des plateformes internationales, de grands groupes de distribution et de grands groupes d'opérateurs téléphoniques 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. L'application de la norme IFRS 9 n'a donc pas eu d'impact sur l'estimation des provisions clients.

⇒ Risque de contrepartie

Le risque de contrepartie représente le risque de perte financière dans le cas où un client viendrait à manquer à ses obligations contractuelles. La gestion de ce risque sur les créances clients est prise en compte notamment par :

- *les procédures d'autorisation d'ouverture d'un nouveau compte client qui permettent de s'assurer de la solvabilité de tout nouveau client,*
- *le reporting mensuel client qui permet d'analyser la durée de crédit moyen accordé au client, le pourcentage et l'ancienneté de l'encours client.*

Par ailleurs, la typologie des principaux clients réguliers du groupe, à savoir les acteurs de la grande distribution européenne et les plateformes de distribution des jeux en version digitale dont la solvabilité est avérée, limite le risque de crédit pour le groupe. Les autres clients y compris l'intégralité des clients à l'export, font l'objet d'une assurance-crédit lorsque le Groupe est exposé.

⇒ Principe Comptable – Créances clients

Les créances commerciales et autres créances liées à l'activité opérationnelle sont comptabilisées au coût amorti qui, dans la plupart des cas, correspond à leur valeur nominale, diminuée des pertes de valeur enregistrées dans un compte spécifique de dépréciation. Les créances étant d'une maturité inférieure à un an, elles ne comportent pas de composante de financement significative.

Suite à l'application de la norme IFRS 9 à compter du 1er avril 2018, le Groupe utilise le modèle simplifié de dépréciation des créances commerciales basé sur l'analyse des pertes attendues sur la durée de vie de la créance.

► **Note 9 - Autres débiteurs**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Etats et collectivités locales (hors IS)	8 627	7 259
Personnel	206	144
Avoirs Fournisseurs à recevoir	1 972	2 442
Créances sur cessions immobilisations		1
Charges constatées d'avance	1 657	2 070
Acomptes et avances sur commandes	3 108	2 872
Débiteurs divers	1 102	1 219
TOTAL	16 672	16 008

Rapprochement des variations des créances d'exploitation avec les flux de trésorerie au 31 mars 2020 :

	31/03/2020
Variation bilancielle des créances d'exploitation	9 678
Variations liées aux entrées dans le périmètre	-1 042
Flux net de trésorerie - Créances d'exploitation	8 636

► **Note 10 – Trésorerie nette**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Concours bancaires	(5 096)	(4 928)
Trésorerie et équivalents de trésorerie	118 147	14 213
Trésorerie nette	113 051	9 285

La Trésorerie au 31 mars 2020 est constituée essentiellement à hauteur de 80 M€ d'un compte à terme d'une durée de 18 mois dans lequel a été placé le produit de la levée de fonds suite à l'introduction en bourse de Nacon SA filiale de BIGBEN INTERACTIVE SA. Le taux d'intérêt de ce contrat est progressif par semestre. En cas de sortie ou sortie partielle avant le terme, seuls les intérêts du trimestre en cours sont perdus. Les intérêts calculés sur les trimestres précédents sont acquis.

⇒ **Principe Comptable – Trésorerie et équivalents de trésorerie**

Actifs et passifs financiers non dérivés

Les actifs et passifs financiers sont présentés en « non courants » en notes 5 et 12, exceptés ceux présentant une échéance inférieure à 12 mois à la date de clôture, qui sont classés en « actifs courants » (note 5), en « équivalents de trésorerie » (dans cette note) ou en « passifs courants » (note 12) selon les cas.

La trésorerie et les équivalents de trésorerie comprennent les liquidités en comptes courants bancaires, les parts d'OPCVM de trésorerie, qui sont mobilisables ou cessibles à très court terme (moins de 3 mois) et ne présentent pas de risque significatif de perte de valeur en cas d'évolution des taux d'intérêt.

Les découverts bancaires remboursables à vue et qui font partie intégrante de la gestion de trésorerie du groupe constituent une composante de la trésorerie pour les besoins du tableau de flux de trésorerie.

► **Note 11 – Avantages au personnel**

Provisions retraite

en milliers d'euros	01/04/2019	Dotations	Utilisations	Reprises	OCI - Ecart actuariels	Variation de périmètre	31/03/2020
Provisions pour retraite & assimilées	869	102		(73)	(6)	70	962
TOTAL	869	102	0	(73)	(6)	70	962

en milliers d'euros	01/04/2018	Dotations	Utilisations	Reprises	OCI - Ecart actuariels	Variation de périmètre	31/03/2019
Provisions pour retraite & assimilées	459	22			7	381	869
TOTAL	459	22	0	0	7	381	869

Les engagements sociaux et assimilés qui font l'objet d'une provision ne concernent que les sociétés françaises.

Les hypothèses retenues pour l'évaluation de ces engagements sont les suivantes :

Hypothèses retenues	mar. 2020	mar. 2019
Taux d'actualisation	1,57%	1,4%
Turnover	6.5% à 8.0%	6.5% à 8.0%
Table de mortalité	TF & TH 00.02	TF & TH 00.02
Taux d'évolution des salaires		
Cadres	2,0%	2,0%
Agents de maîtrise	2,0%	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.*

Les gains et pertes actuariels sont générés par des changements d'hypothèses ou des écarts d'expérience (écart entre le projeté et le réel) sur les engagements ou sur les actifs financiers du régime sont comptabilisés en « Autres éléments du résultat global ». Ils sont présentés au bilan dans la rubrique de capitaux propres « Autres éléments du résultat global » et ne sont pas recyclables dans le compte de résultat.

► **Note 12 – Passifs financiers à long terme et à court terme**

en milliers d'euros	TOTAL	Échéance < 1 an	Échéance de 1 à 5 ans	Échéance > 5 ans
Total des passifs financiers au 31 mars 2020	74 703	21 878	51 359	1 466
Emprunt d'origine long terme	65 994	15 682	48 846	1 466
Emprunts sur locations financement	3 520	1 007	2 513	
Concours bancaires courants	5 096	5 096		
Intérêts courus non échus	58	58		
Autres financements	35	35		
Total des passifs financiers au 31 mars 2019	50 428	14 517	34 592	1 319
Emprunt d'origine long terme	40 924	8 568	31 037	1 319
Emprunts sur locations financement	4 559	1 004	3 555	
Concours bancaires courants	4 928	4 928		
Intérêts courus non échus	16	16		

⇒ **Principe Comptable – Passifs financiers**

Passifs financiers non dérivés

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 1er avril 2018 et le 31 mars 2019, la Société BIGBEN INTERACTIVE avait contracté huit nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 29,0 M€ afin de financer l'acquisition des trois studios de développement Cyanide SA, Eko Software SAS et Kylotonn SAS ainsi que les coûts de développement de jeux vidéo.

Les emprunts souscrits par BIGBEN INTERACTIVE et relatifs au développement de l'activité Gaming ont été transférés à NACON dans le cadre de l'apport partiel d'actif.

Entre le 1er avril 2019 et le 31 mars 2020, de nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 35,0 M€ ont été contractés afin notamment de financer 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 qui ont été transférés dans leur intégralité à la Société NACON lors de l'apport partiel d'actif, cette dernière s'est engagée à respecter des covenants financiers annuels.

Au 31 mars 2020, les ratios financiers concernés (ratio de couverture des frais financiers et ratio de Levier net) sont respectés. (se référer à la Note 30)

Concernant les éléments post clôture : se référer au 2.2.7.

► Emprunts sur location financement

Il s'agit des emprunts comptabilisés relatifs aux contrats de crédit-bail. Les principaux contrats en cours sont relatifs au site de Lauwin-Planque (cf « Note 3 - Immobilisations corporelles ») et sont constitués de crédits-baux dont l'actif sous-jacent a déjà été activé en immobilisations corporelles avant la mise en œuvre d'IFRS 16. Etant donné les caractéristiques des contrats, BIGBEN INTERACTIVE est propriétaire de ce site au sens d'IFRS.

Rapprochement des variations des passifs avec les flux de trésorerie liés aux activités de financement

	Passifs			Capitaux propres		Total
	Découverts bancaires	Autres Emprunts	Passifs relatifs aux contrats de location-financement	Capital social / Primes d'émission	Réserves	
Solde au 31 Mars 2019	4 928	40 941	4 559	82 440	81 910	214 778
Variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement						
Augmentation de capital					102 974	102 974
Encaissements provenant d'emprunts		35 454				35 454
Remboursement d'emprunts		(12 456)	(1 039)			(13 495)
Dividendes versés aux actionnaires de la société mère					(3 898)	(3 898)
Rachats et Reventes actions propres					46	46
Intérêts courus		(1 353)				(1 353)
Total des variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement		21 645	(1 039)	0	99 122	119 728
Variations liées à l'obtention ou à la perte de contrôle de filiales		243				243
Impact des variations de cours de change					312	312
Variations de juste valeur						0
Autres variations						0
Liées aux passifs						0
Variations des découverts bancaires	168					168
Nouveaux contrats de location-financement						0
Mise en place IFRS 16		6 713				6 713
Intérêts courus		1 446				1 446
Total des autres variations liées aux passifs	168	8 159	0			8 327
Total des autres variations liées aux capitaux propres				437	(25 629)	(25 192)
Solde au 31 Mars 2020	5 096	70 988	3 520	82 877	155 715	318 196

► Note 13 – Impôts différés passifs

Ils correspondent principalement au solde au 31 mars 2020 de l'impôt différé comptabilisé sur la relation clientèle « Accessoires Mobile » dans le cadre de l'acquisition du groupe ModeLabs.

Les impôts différés du Groupe au 31 mars 2019 avaient été réévalués suite à l'adoption de la loi de finances 2017 en France, qui prévoit un abaissement progressif du taux de l'impôt sur les sociétés de 33,33% à 25% pour toutes les sociétés, à horizon 2022. L'impact sur le résultat net s'élevait à 4 K€. L'impôt différé passif constaté sur la relation clientèle comptabilisée lors de l'acquisition du groupe (7 656 K€) avait été réduit de 1 070K€ en contrepartie des réserves.

⇒ Principe Comptable – Impôts

Les impôts sur les résultats comprennent les impôts exigibles et les impôts différés.

Les charges ou les produits d'impôt sont comptabilisés au compte de résultat sauf s'ils se rattachent à des éléments qui sont comptabilisés directement en capitaux propres (ou en autres éléments du résultat global), auquel cas ils sont comptabilisés en capitaux propres.

L'impôt différé est déterminé selon l'approche bilancielle de la méthode du report variable pour toutes les différences temporelles entre la valeur comptable des actifs et passifs et leurs bases fiscales. Les éléments suivants ne donnent pas lieu à la constatation d'impôt différé : (i) la comptabilisation initiale du goodwill, et (ii) la comptabilisation d'un actif ou d'un passif dans une transaction qui n'est pas un regroupement d'entreprises et qui n'affecte ni le bénéfice comptable, ni le bénéfice imposable.

Les impôts différés sont évalués en tenant compte de l'évolution connue des taux d'impôt (et des réglementations fiscales) qui ont été adoptés ou quasi adoptés à la clôture.

Des impôts différés actifs sont constatés lorsqu'ils sont imputables sur des impôts différés passifs ou sur les déficits fiscaux reportables, dès lors qu'il est probable que l'on disposera de bénéfices imposables futurs sur lesquels ces actifs d'impôts pourront être imputés. La valeur comptable des actifs d'impôt différé est revue à chaque clôture.

Conformément à la norme IAS 12, les actifs et passifs d'impôts différés ne sont pas actualisés.

► Note 14 – Provisions à long terme et à court terme

	01/04/2019	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		Ecart de conversion	Autres	31/03/2020
				utilisées	non utilisées			
Non courant	1 214	70	102		(79)			1 307
Provisions pour risques	345							345
- social								
- fiscal	345							345
Provisions pour charges - autres								
Provisions engagements de retraite	869	70	102		(79)			962
Courant	908			(344)				564
Provisions pour risques	908							564
- commercial	344			(344)				(0)
- social	34							34
- autres	530							530
Provisions pour charges - autres								
TOTAL	2 122	70	102	(344)	(79)			1 870

► 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 la société Nacon. A ce stade des procédures très longues, la probabilité et le montant éventuel de sortie de ressources ne peuvent pas être estimés.

Compte tenu de l'état des procédures en cours et des actions en défense, la direction reste confiante dans sa capacité à résoudre ce litige sans perte financière.

Néanmoins, en 2015, le tribunal français avait condamné Nacon à payer 530 K€ pour concurrence déloyale. Une provision de ce montant a alors été constituée au 31 mars 2015.

Aucune provision supplémentaire n'a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 31 mars 2020. Cette position est similaire à celle retenue au 31 mars 2019.

► Contrôle fiscal Bigben Connected

La SAS Bigben Connected a fait l'objet d'un contrôle de la part de l'administration fiscale sur les exercices allant du 1er janvier 2011 au 31 mars 2013. Une proposition de rectification avait été reçue le 28 décembre 2015. Bigben Connected avait répondu à l'administration le 26 février 2016 dans le respect des délais administratifs en contestant la majorité des redressements proposés.

Certains des redressements ont été partiellement ou totalement abandonnés depuis par l'administration fiscale.

En date du 8 janvier 2018, la société Bigben Connected a accepté et payé une partie des redressements pour 610,9K€ mais a entamé, le 30 janvier 2018, une procédure de réclamation contentieuse auprès de la DVNI, car elle conteste totalement le reste des éléments qui lui sont reprochés en matière de TVA. Le dossier a été porté depuis devant le tribunal administratif de Lille suite au rejet de la réclamation contentieuse par la DVNI le 31 juillet 2018.

Sur la base des avis des conseils de la société et jugements récents de cas similaires, la direction est confiante dans sa capacité à résoudre ce litige fiscal sans perte financière pour le groupe.

► Autres procédures

Par ailleurs, le Groupe est engagé dans d'autres procédures peu significatives à l'encontre de certains de ses fournisseurs ou concurrents susceptibles d'aboutir à des conclusions positives en sa faveur :

- Nacon a assigné un fournisseur d'accessoires pour rupture abusive du contrat d'approvisionnement. Le 19 novembre 2019, la cour d'appel de Berlin a proposé aux parties un accord transactionnel favorable à Nacon sur la base de la valeur du stock acquis par Nacon. Cette proposition a été rejetée par le fournisseur et la procédure se poursuit donc.
- Un litige oppose un éditeur canadien à l'un des studios de Nacon SA, et porte sur la violation supposée d'un contrat de développement d'un jeu vidéo. Il a été porté devant la Cour supérieure du Québec en décembre 2017. La société Nacon SA, dans le cadre de sa défense déposée en avril 2018, met en exergue une demande manifestement mal fondée de cet éditeur et demande notamment à la Cour, de déclarer abusive la demande de cet éditeur et de le condamner à lui payer des dommages-intérêts sous la forme de ses honoraires d'avocats et de ses autres débours
- Un dernier litige oppose Nacon SA en tant qu'éditeur à un studio de développement étranger, et porte sur de prétendus manquements dans le cadre de relation contractuelle et notamment sur des réclamations relatives à la propriété intellectuelle qui apparaissent contestables à Nacon SA.

Le Groupe considère ces poursuites sans fondement. Ces litiges ne présentant aucun caractère sérieux, il les a cartographiés dans la catégorie des contentieux non significatifs. En tant que tels, la Société n'a pas pris la décision de les provisionner sur le plan comptable.

⇒ **Principe Comptable – Provisions**

Conformément à la norme IAS 37 « provisions, passifs éventuels et actifs éventuels », une provision est comptabilisée lorsque le Groupe a une obligation juridique ou implicite à l'égard d'un tiers et qu'il est probable ou certain qu'elle provoquera une sortie de ressources au bénéfice de ce tiers.

Si l'effet de la valeur temps de l'argent est significatif, les provisions sont actualisées sur la base d'un taux avant impôt qui reflète, le cas échéant, les risques spécifiques au passif.

Si aucune estimation fiable du montant de l'obligation ne peut être effectuée, aucune provision n'est comptabilisée et une information est donnée en annexe.

► **Note 15 – Autres créditeurs**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Etats et collectivités publiques (hors IS)	4 276	4 820
Personnel et organismes sociaux	5 758	5 442
Remises clients et clients créditeurs	11 930	13 470
Instruments financiers dérivés		195
Dettes sur immobilisations	4 407	3 106
Produits constatés d'avance	2 461	1 477
Créditeurs divers	2 332	
TOTAL	31 164	28 510

Juste valeur des instruments financiers dérivés : cf. notes 35 et 36.

Rapprochement des variations des dettes d'exploitation avec les flux de trésorerie au 31 mars 2020 :

	31/03/2020
Variation bilancielle des dettes d'exploitation	1 443
Variation dette sur acquisitions de filiales	-1 270
Variations liées aux entrées dans le périmètre	-4 263
Flux net de trésorerie - Dettes d'exploitation	-4 090

► **Note 16 – Capitaux propres**

Nombre d'actions au 31 mars 2018	18 363 339
Paiement dividende en actions	
Augmentation de capital	993 020
Actions gratuites émises	143 760
Nombre d'actions au 31 mars 2019	19 500 119
Paiement dividende en actions	
Augmentation de capital	
Actions gratuites émises	218 384
Nombre d'actions au 31 mars 2020	19 718 503

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

A noter qu'un nouveau contrat de liquidité avait été conclu au cours de l'exercice 2018/19 avec la société ODDO BHF SCA. Ce nouveau contrat d'une durée d'un an, renouvelable par tacite reconduction, a pris effet le 2 janvier 2019. Il remplace, depuis cette date, le précédent contrat de liquidité signé avec la société ODDO & CIE qui avait pris effet le 1er Décembre 2010. La signature de ce nouveau contrat de liquidité faisait suite à la décision de l'Autorité des Marchés Financiers n°2018-01 du 2 juillet 2018, applicable depuis le 1er janvier 2019, instaurant les contrats de liquidité sur titres de capital au titre de pratique de marché admise.

Période	Solde début de période	Achats	Apports	Ventes	Solde fin de période
mar. 2018 - mar. 2019	19 126	274 649		274 675	19 100
mar. 2019 - mar. 2020	19 100	336 254		333 826	21 528

Période	Achats	Ventes
mar. 2018 - mar. 2019	11,0145	11,0360
mar. 2019 - mar. 2020	13,2495	13,2051

2.4.2 Notes complémentaires au compte de résultat

► Note 17 – Chiffre d'affaires

► Chiffre d'affaires par catégorie de produits

en milliers d'euros		Cumul 12 mois		Contribution	
		mar. 2020	mar. 2019	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'Affaires		263 498	245 502	100%	100%
<i>dont</i>	<i>Gaming</i>	123 927	105 509	47%	43%
	<i>Mobile</i>	104 790	109 789	40%	45%
	<i>Audio</i>	34 781	30 204	13%	12%

Au 31 mars 2020, le Gaming est composé de 52,9 M€ de chiffre d'affaires Accessoires et 71,0 M€ de chiffre d'affaires Jeux Vidéo (physiques et digital). Au 31 mars 2019, le chiffre d'affaires Accessoires représentait 56,4 M€ et le chiffre d'affaires Jeux vidéo 49,1 M€.

► Chiffre d'affaires par secteurs d'activité

en milliers d'euros	31-mars-20			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	123 927	104 790	34 781	263 498
Bigben - Audio/Telco	566	103 799	29 705	134 071
Nacon - Gaming	123 361	991	5 075	129 427

en milliers d'euros	31-mars-19			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	105 509	109 789	30 204	245 502
Bigben - Audio/Telco	4	108 735	23 662	132 402
Nacon - Gaming	105 505	1 054	6 542	113 101

part relative par secteur	31-mars-20			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	47%	40%	13%	100%
Bigben - Audio/Telco	0%	99%	85%	51%
Nacon - Gaming	100%	1%	15%	49%

part relative par secteur	31-mars-19			
	Gaming	Mobile	Audio	Groupe
Total Chiffre d'Affaires	43%	45%	12%	100%
Bigben - Audio/Telco	0%	99%	78%	54%
Nacon - Gaming	100%	1%	22%	46%

Du fait des modalités de détournage des filiales de distribution lors de l'apport partiel d'actif sus-mentionné de BIGBEN INTERACTIVE vers Nacon il subsiste de manière très marginale un chiffre d'affaires non Gaming pour le secteur « Nacon – Gaming » et un chiffre d'affaires non Audio-Mobile pour le secteur « Audio / Telco ».

► Répartition du chiffre d'affaires par zones géographiques

en milliers d'euros	Cumul 12 mois		Contribution	
	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'Affaires	263 498	245 502	100,0%	100,0%
<i>dont</i> France	149 190	152 257	56,6%	62,0%
Export	114 308	93 246	43,4%	38,0%

La répartition ci-dessus correspond à une typologie des ventes par pays de clients facturés. Ainsi, les chiffres indiqués ci-dessus sont identiques aux informations indiquées dans le paragraphe 2.3.6 des présentes annexes des comptes.

⇒ Principe Comptable – Revenus

Le chiffre d'affaires est évalué à partir de la contrepartie spécifiée dans un contrat signé avec un client.

- *Vente de jeux retail et vente d'accessoires ou de produits Audio/Telco : Le chiffre d'affaires généré par la vente de boîtes de jeux vidéo, d'accessoires ou de produits Audio/Telco 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 le Groupe sera amené à octroyer en cas d'écoulement insuffisant dans les surfaces de vente des distributeurs.*
- *Vente de jeux digitaux : le chiffre d'affaires est constaté à la date de mise à disposition du contenu aux consociers ou plateformes. Nacon agit en tant que principal vis-à-vis des consociers et plateformes auxquels les masters des jeux sont transmis (et non vis-à-vis des utilisateurs finaux) et reconnaît ainsi en chiffre d'affaires les montants prévus aux contrats avec ces consociers et plateformes (et non les montants facturés aux clients finaux). Les montants garantis sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du master du jeu et les montants additionnels qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées. Le cas échéant, des produits constatés d'avance sont comptabilisés pour différer la reconnaissance en chiffre d'affaires des sommes facturées aux consociers et plateformes au titre de ventes dont le contenu n'a pas été mis à disposition des clients à la date de clôture. Nacon ne commercialise pour l'instant pas de jeux vidéo ayant une composante « Online services » (depuis les propres serveurs de la société) ou « Live Opps » permettant à un joueur de bénéficier de services en ligne avec ou sans paiement supplémentaire. Ces services pourraient constituer au regard d'IFRS 15 une obligation distincte dont le chiffre d'affaires serait à reconnaître en fonction du rythme de réalisation de ces services additionnels.*

► **Note 18 – Achats consommés**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Marchandises	(162 979)	(153 967)
Variation stock marchandises	10 185	8 419
Perte de valeur consommée	(1 778)	(2 314)
TOTAL	(154 573)	(147 861)

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Provision pour dépréciation des stocks	(20 965)	(19 187)

Les Achats consommés englobent :

Pour l'activité Audio/Telco : le coût des ventes des produits audio/telco,

Pour l'activité Gaming : les coûts de fabrication des jeux physiques vendus (intégrant une quote-part d'amortissement des frais de développement des jeux vidéo pour les jeux sortis jusqu'au 31 mars 2019) ainsi que le coût des ventes des accessoires de jeux.

La variation de perte de valeur consiste en la variation des dotations de dépréciation de stock.

Il est à noter qu'au fil de la montée en puissance des ventes digitales de jeux vidéo, la part des « achats consommés » se retrouve réduite au regard du chiffre d'affaires total. Il en ressort une augmentation de la marge brute sur les deux exercices présentés.

► **Note 19 – Autres produits opérationnels**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Subventions	4	30
Autres produits	863	715
TOTAL	867	745

► **Note 20 – Autres achats et charges externes**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Achats non stockés	(1 061)	(1 415)
Sous-traitance	(414)	(217)
Loyers	(1 160)	(2 101)
Entretiens - réparations	(1 233)	(1 036)
Primes d'assurances	(446)	(574)
Autres services extérieurs	(127)	(933)
Honoraires	(4 970)	(4 323)
Frais de R&D	(525)	(472)
Publicité	(9 219)	(7 045)
Transports sur vente	(6 450)	(5 610)
Frais de déplacements	(2 309)	(2 099)
Frais de communication	(1 220)	(1 547)
Frais et services bancaires	(424)	(344)
Autres charges externes	(1 438)	(742)
TOTAL	(30 994)	(28 457)

► Note 21 - Paiement fondé en actions - Plan d'actions gratuites et stock-options

La charge IFRS 2 résiduelle, correspondant à la juste valeur des plans d'actions gratuites Bigben en cours dont sont susceptibles de bénéficier les salariés du Groupe Bigben, et comptabilisée avec pour contrepartie les réserves s'élève

- sur l'exercice 2018/2019 du Groupe Bigben à 1,9 M€ Euros
- sur l'exercice 2019/2020 du Groupe Bigben à 2,3 M€ Euros

Se référer également à la Note 26 qui traite du nombre d'actions gratuites acquises ou attribuées sur la période aux salariés bénéficiaires du Groupe.

► Note 22 - Autres éléments opérationnels non récurrents

Il a été placé en élément opérationnel non-récurrent au cours de l'exercice 2019/2020, 239 K€ d'honoraires liés à l'apport partiel d'actif de la branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA vers NACON.

Aucun autre élément opérationnel non-récurrent significatif pour l'exercice 2019/2020.

Les éléments opérationnels non-récurrents comptabilisés sur l'exercice 2018/2019 consistaient en un différentiel de 2 M€ généré par la revalorisation du complément de prix de Cyanide SA à sa juste valeur au 31 mars 2019 et l'impact de réévaluation des intérêts antérieurement détenus de 0,5 M€ enregistrée suite à la prise de contrôle de Kylotonn SAS au 1er septembre 2018. (cf Note 1)

► Note 23 – Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence

(cf Note 4).

Au 31 Mars 2020, la société a comptabilisé un résultat de -1 K€ correspondant à la quote-part de résultat mis en équivalence de Bigben USA.

Sur l'exercice 2018/19, le résultat de -87 K€ correspondait à la quote-part de résultat mis en équivalence de Bigben USA et Kylotonn SAS.

► Note 24 – Résultat financier

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Autres intérêts et produits assimilés	120	16
PRODUITS FINANCIERS	120	16
Intérêts sur financement moyen terme	(1 348)	(381)
Frais relatifs au crédit bail	(65)	(86)
Autres intérêts financiers	(96)	(615)
CHARGES FINANCIERES	0	(1 081)
RESULTAT FINANCIER HORS CHANGE	120	(1 066)
Gain de change	1 836	2 823
Perte de change	(1 531)	(1 297)
Résultat de change	305	1 526
RESULTAT FINANCIER	(1 084)	460

La valorisation des instruments financiers dérivés est de 0K€ au 31 mars 2020 (contre -196K€ au 31 mars 2019) (cf note 34).

► **Note 25 – Impôts sur les bénéfices**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Impôt exigible	3 899	3 548
Impôt différé	254	1 900
Charge d'impôt	4 153	5 449
Crédit d'impôt	(661)	(16)
TOTAL	3 492	5 433

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Résultat consolidé avant impôt et perte de valeur et résultat des activités abandonnées et MEE	19 741	22 779
Taux d'imposition de BBI SA (Mère)	31,00%	34,43%
Impôt théorique	(6 120)	(7 843)
Charges d'impôts	(3 492)	(5 433)
Ecart à analyser	2 628	2 410
IS sur différences permanentes	1 851	1 253
Impact net crédit d'impôt mécénat sur IS	314	
Comptabilisation d'impôts sans base	(364)	(328)
Différence de taux	1 090	1 262
Autres	(263)	253
Ecart analysé	2 628	2 440

L'écart d'Impôt sur les Sociétés sur différences permanentes de 1 514 K€ provient principalement des frais d'introduction en bourse de Nacon SA imputés directement sur les réserves dans les comptes consolidés. L'écart de comptabilisation d'impôts sans base est lié à la charge IFRS2 sur plan d'actions gratuites, l'écart de différence de taux est essentiellement dû au taux d'imposition plus faible de la filiale hongkongaise et de la filiale polonaise.

Le périmètre d'intégration fiscale du Groupe Bigben a été modifié sur l'exercice 2019/20 suite

- au transfert des actifs et passifs de la société Games.fr dans le groupe NACON lors de l'apport partiel d'actif du Pôle Gaming de BIGBEN INTERACTIVE SA à NACON SAS du 31 octobre 2019 avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1er octobre 2019
- suivi de l'introduction en bourse de NACON SA qui a baissé le pourcentage de détention indirect de Games.fr par BIGBEN INTERACTIVE de 100% à 78,17% au 4 mars 2020, premier jour des négociations des titres NACON SA, puis à 76,67% au 04 avril 2020.

La Société Games.fr n'étant plus détenue à plus de 95% par BIGBEN INTERACTIVE SA, elle est sortie automatiquement du groupe d'intégration fiscale de BIGBEN INTERACTIVE SA.

Aucune des sociétés du groupe NACON ne fait partie d'un groupe d'intégration fiscale au 31 mars 2020. Le Groupe NACON a l'intention de recréer un groupe d'intégration fiscale propre sur l'exercice 2020/21.

⇒ **Principe Comptable – Impôts**

Les impôts sur les résultats comprennent les impôts exigibles et les impôts différés.

Les charges ou les produits d'impôt sont comptabilisés au compte de résultat sauf s'ils se rattachent à des éléments qui sont comptabilisés directement en capitaux propres, auquel cas ils sont comptabilisés en capitaux propres.

Se référer aux notes 6 et 13 pour les calculs d'impôts différés actifs et passifs

► **Note 26 – Résultat par action - Paiement fondé en action**

► Résultat par actions :

en euros	mar. 2020	mar. 2019
Résultat Net - Part du Groupe	16 247 487	17 346 436
Nombre moyen pondéré d'actions avant augmentation de capital	19 696 233	19 103 214
Effet dilutif des futures attributions gratuites – Plans AGA *	200 285	236 913
Nombre moyen d'actions après dilution	19 896 518	19 340 127
Nominal des actions (en euro)	2,00 €	2,00 €
Résultat de base par action	0,82	0,91
Résultat dilué par action	0,82	0,90

* Les conditions de performance du plan d'actions gratuites de 2019 ont été remplies dans leur intégralité ou partiellement au 31 mars 2020 par toutes les entités du Groupe. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés aura lieu le 4 septembre 2020 sous condition de présence des salariés. Le chiffre de 200 285 actions, calculé à partir de l'effectif présent au 31 mars 2020, représente donc le nombre maximum d'actions attribuables au 4 septembre 2020.

	mar. 2020	mar. 2019
Actions ordinaires émises au 1 ^{er} avril	19 500 119	18 363 339
Prorata temporis des actions émises	217 642	758 975
Actions auto-détenues	(21 528)	(19 100)
Nombre d'actions à la clôture	19 696 233	19 103 214
Actions émises au cours de l'exercice	218 384	1 136 780
<i>Prorata temporis des actions émises</i>	<i>217 642</i>	<i>758 975</i>

⇒ **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 Bigben émises :

Les actions émises par BIGBEN INTERACTIVE au cours de l'exercice 2019/2020 au bénéfice de salariés ou mandataires sociaux du Groupe Bigben correspondent aux événements suivants :

- Le 3 septembre 2019, 198.585 actions gratuites du plan d'actions gratuites 2018 ont été définitivement acquises principalement par le personnel salariés et les mandataires sociaux des entités du Groupe Bigben (dont 150.616 actions par les salariés et mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon récemment acquises). L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance, il a été en conséquence procédé à l'émission le 3 septembre 2019 de 198.585 actions nouvelles par incorporation de réserves.
- Le 26 novembre 2019, 19.799 actions gratuites du plan d'actions gratuites 2018 ont été définitivement acquises par certains hommes clés de studios nouvellement acquis du Groupe Nacon. La condition de présence des salariés concernés ayant été respectée, il a été en conséquence procédé à l'émission le 27 novembre 2019 de 19.799 actions nouvelles par incorporation de réserves.

Les actions émises au cours de l'exercice 2018/2019 au bénéfice de salariés ou mandataires sociaux du Groupe Bigben correspondaient aux événements suivants :

- Le 20 juin 2018, 697.445 actions nouvelles, entièrement assimilées aux actions existantes, ont été émises en rémunération de l'apport des actions Cyanide.
- Le 31 août 2018, 143.760 actions gratuites du plan d'actions gratuites 2017 ont été définitivement acquises par 275 membres du personnel salariés et mandataires sociaux des entités du Groupe. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance, il a été en conséquence procédé à l'émission le 3 septembre 2018 de 143.760 actions nouvelles par incorporation de réserves.
- Le 18 octobre 2018, 295.575 actions nouvelles, entièrement assimilées aux actions existantes, ont été émises en rémunération de l'apport des actions Eko Software.

► Actions gratuites :

Le Groupe Bigben a jugé utile de mentionner ci-dessous le détail des actions Bigben qui ont été attribuées ou acquises par des salariés du Groupe Bigben au cours des dernières années :

Récapitulatif des actions gratuites attribuées par le Groupe Bigben aux bénéficiaires du Groupe Bigben :

Date d'attribution du plan (CA)	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	26/11/2018	04/09/2019
Période d'acquisition	1 an	1 an	1 an	1 an	1 an
Période de conservation	2 ans	2 ans	2 ans	2 ans	2 ans
Nombre d'actions gratuites initialement attribuées	155 700	153 260	230 201	19 799	272 533
Nombre d'actions actuellement attribuées au 31 mars 2020	140 800	143 760	198 585	19 799	N/A
Nombre d'actions attribuables au 31 mars 2020	N/A	N/A	N/A	N/A	200 285
Cours de l'action à la date d'annonce du plan	5,05	9,72	10,62	7,72	12,0
Juste valeur par action à la date d'attribution	5,24	9,56	10,78	7,52	11,54

Ces actions ont été en grande majorité attribuées aux salariés et mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon récemment acquises.

Plans d'actions gratuites en cours d'acquisition :

- Le Conseil d'administration de BIGBEN INTERACTIVE du 4 septembre 2019 a également attribué 272.533 Actions Gratuites principalement aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon récemment acquises. L'acquisition définitive au bout d'un an est à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Les conditions de performance du plan d'actions gratuites de 2019 ont été remplies dans leur intégralité ou partiellement au 31 mars 2020 par toutes les entités du Groupe. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés aura lieu le 4 septembre 2020 sous condition de présence des salariés. Le chiffre de 200.285 actions (dont 185.508 actions pour le Groupe Nacon), calculé à partir de l'effectif présent au 31 mars 2020 du Groupe Bigben, représente donc au 31 mars 2020 le nombre maximum d'actions attribuables au 4 septembre 2020 aux bénéficiaires du Groupe Bigben.

Se référer également au paragraphe 2.2.5.

⇒ **Principe Comptable – Paiements fondés sur des actions (IFRS 2)**

En application de la norme IFRS 2 « Paiements fondés sur des actions », les options de souscription ou d'achat d'actions ainsi que les attributions d'actions gratuites accordées aux salariés réglées en instruments de capitaux propres doivent être évaluées à leur juste valeur, laquelle juste valeur doit être constatée dans le compte de résultat sur la période d'acquisition des droits d'exercice par les salariés, en contrepartie d'une augmentation des capitaux propres. La juste valeur des droits à actions gratuites attribuées est déterminée par un cabinet expert extérieur sur la base d'hypothèses déterminées par la Direction.

2.4.3 Autres informations

► Note 27 – Dividendes

Compte tenu de la qualité des résultats du Groupe, le Conseil d'Administration avait décidé, lors de sa réunion du 27 mai 2019, de soumettre au vote de l'Assemblée Générale qui s'est réunie le 19 juillet 2019, un dividende de 0,20 € par action au titre de l'exercice 2018/2019. Ce dividende a été approuvé par ladite Assemblée Générale, détaché de l'action le 24 juillet 2019 et mis en paiement le 26 juillet 2019.

Malgré la qualité des résultats du Groupe au 31 mars 2020 mais compte tenu de l'incertitude des incidences de la crise sanitaire du Covid-19 sur l'activité du Groupe Bigben, le Conseil d'Administration a décidé, lors de sa réunion du 25 mai 2020, dans le souci de sa responsabilité sociétale, de ne pas soumettre au vote de l'Assemblée Générale qui se réunira le 30 juillet 2020 de distribution de dividende au titre de l'exercice 2019/2020.

► Note 28 – Engagements hors bilan

► Garanties accordées

Par *BIGBEN INTERACTIVE SA* :

Engagements donnés (en K€)	par	Bénéficiaire	mar. 2020	mar. 2019	Objet de l'engagement
Garantie bancaire	BIGBEN INTERACTIVE SA	HSBC Hong Kong	9 971	9 791	Garantie bancaire 11 000 K Usd – ligne mixte en faveur de BIGBEN INTERACTIVE HK et Nacon HK
Emprunt Bigben Connected	BIGBEN INTERACTIVE SA	CIC	83	418	Caution solidaire Emprunt Bigben Connected (BBC) au CIC
Garantie autonome (1)	BIGBEN INTERACTIVE SA	Huawei Technologies France SASU	1 300	1 300	Contre-garantie de Bigben Connected
Garantie (2)	BIGBEN INTERACTIVE SA	Bigben Connected	3 397	3 397	Contre-garantie de Bigben Connected
Caution solidaire (3)	BIGBEN INTERACTIVE SA	Divers établissements financiers	12 574	0	Caution solidaire Emprunts transférés par APA
Caution solidaire (4)	BIGBEN INTERACTIVE SA	CIC	2850	0	Caution solidaire Emprunt Nacon SA au CIC (Prêt sous-jacent BEI)
Caution solidaire (4)	BIGBEN INTERACTIVE SA	CIC	2850	0	Caution solidaire Emprunt Nacon SA au CIC (Prêt sous-jacent BFCM)
Garantie bancaire (5)	BIGBEN INTERACTIVE SA	La Banque Postale (LBP)	4 837	0	Caution solidaire Emprunt Nacon SA à LBP

- (1) Garantie donnée par BIGBEN INTERACTIVE SA à la société Huawei pour la fourniture de biens et/ou de services à Bigben Connected
- (2) Apport en Garantie du bâtiment de Lesquin donnée par BIGBEN INTERACTIVE SA pour le compte de la société Bigben Connected dans l'attente de la résolution d'un litige fiscal
- (3) Cautions solidaires données par BIGBEN INTERACTIVE SA à divers établissements financiers pour garantir le transfert des emprunts sous-jacents à Nacon lors de l'apport partiel d'actif de la branche gaming de BIGBEN INTERACTIVE.
- (4) Cautions solidaires données par BIGBEN INTERACTIVE SA au CIC Paris pour garantir ses obligations au titre des prêts sous-jacents BEI (Banque Européenne d'investissement) et BFCM (Banque Fédérative du Crédit Mutuel) consentis dans le cadre d'un accord de co-financement visant à financer les coûts de développement de NACON SA, société nouvellement immatriculée à la date de signature desdits emprunts.
- (5) Garantie Bancaire à première demande donnée par BIGBEN INTERACTIVE SA à LBP pour garantir ses obligations au titre d'un prêt bancaire consenti pour financer les coûts de développement de NACON SA, société nouvellement immatriculée à la date de signature dudit emprunt.

Par sa filiale NACON SA :

Engagements donnés	par	Bénéficiaire	mar. 2020	Objet de l'engagement
Garantie bancaire	Cyanide SAS	BRED	500	Nantissement du fonds de commerce Cyanide SAS
Garantie bancaire	Cyanide SAS	HSBC	500	Nantissement du fonds de commerce Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	5000	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	Banque Postale	5000	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	2000	Nantissement des titres Kylotonn SAS
Garantie bancaire	Kylotonn SAS	HSBC	358	Nantissement du fonds de commerce Kylotonn SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	4000	Nantissement des titres Spiders SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	BPI	773	Retenues de garantie sur plusieurs emprunts souscrits entre 2017 et 2019

Aucune autre garantie n'a été accordée par la Société BIGBEN INTERACTIVE SA ou ses filiales.

► **Note 29 – Covenants bancaires**

Afin de financer les acquisitions des quatre studios de développement Cyanide SAS, Kylotonn SAS, Eko Software SAS et Spiders SAS ainsi que les coûts de développement d'Édition, la Société Nacon SA, filiale de BIGBEN INTERACTIVE SA a obtenu plusieurs prêts remboursables sur 5 ans avec les covenants suivants :

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

Suite au transfert des emprunts lors de l'apport partiel d'actif de BIGBEN INTERACTIVE vers Nacon, les établissements bancaires concernés ont réappliqué les mêmes covenants à la Société Nacon.

Tous les covenants étaient respectés au 31 mars 2020.

► Note 30 – Instruments financiers (complément sur l'application IFRS 7)

en milliers d'euros	Valeur par catégorie d'instruments					JUSTE VALEUR			
	Valeur nette comptable	Actifs à la juste valeur par le résultat	Actifs au coût amorti	Passifs à la juste valeur par le résultat	Passifs au coût amorti	Cours cotés, Trésorerie ou découverts bancaires	Modèle interne avec des paramètres observables	Modèle interne avec des paramètres non observables	Juste valeur de la classe
Titres de participation	38	38						38	38
Autres immobilisations financières long terme	1 409		1 409				1 409		1 409
Actifs financiers non courants	1 447	38	1 409	0	0	0	1 409	38	1 447
Créances clients	65 082		65 082				65 082		65 082
Autres débiteurs	16 672		16 672				16 672		16 672
Trésorerie et équivalents de trésorerie	118 147	118 147				118 147			118 147
Actifs financiers courants	199 900	118 147	81 753	0	0	118 147	81 753	0	199 900
ACTIFS	201 347	118 185	83 162	0	0	118 147	83 162	38	201 347
Passifs financiers à long terme	(52 825)		(52 825)				(52 825)		(52 825)
Passif financiers à court terme	(21 878)				(21 878)	(5 096)	(16 782)		(21 878)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(16 782)				(16 782)		(16 782)		(16 782)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(5 096)				(5 096)	(5 096)			(5 096)
Fournisseurs	(37 777)				(37 777)		(37 777)		(37 777)
Autres créditeurs	(31 164)			0	(31 164)		(31 164)		(31 164)
<i>dont autres passifs financiers courants</i>	(31 164)				(31 164)		(31 164)		(31 164)
<i>dont Instruments dérivés passif</i>	0			0	0		0		0
Passifs financiers courants	(90 819)	0	0	0	(90 819)	(5 096)	(85 723)	0	(90 819)
PASSIFS	(143 644)	0	(52 825)	0	(90 819)	(5 096)	(138 548)	0	(143 644)

au 31 mars 2019

en milliers d'euros	Valeur par catégorie d'instruments					JUSTE VALEUR			
	Valeur nette comptable	Actifs à la juste valeur par le résultat	Actifs au coût amorti	Passifs à la juste valeur par le résultat	Passifs au coût amorti	Cours cotés, Trésorerie ou découverts bancaires	Modèle interne avec des paramètres observables	Modèle interne avec des paramètres non observables	Juste valeur de la classe
Titres de participation	37	37						37	37
Autres immobilisations financières long terme	882		882				882		882
Actifs financiers non courants	919	37	882	0	0	0	882	37	919
Créances clients	61 549		61 549				61 549		61 549
Autres débiteurs	16 008		16 008				16 008		16 008
Trésorerie et équivalents de trésorerie	14 213	14 213				14 213			14 213
Actifs financiers courants	91 770	14 213	77 557	0	0	14 213	77 557	0	91 770
ACTIFS	92 689	14 250	78 439	0	0	14 213	78 439	37	92 689
Passifs financiers à long terme	(35 911)		(35 911)				(35 911)		(35 911)
Passif financiers à court terme	(14 517)				(14 517)	(4 928)	(9 589)		(14 517)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(9 589)				(9 589)		(9 589)		(9 589)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(4 928)				(4 928)	(4 928)			(4 928)
Fournisseurs	(40 359)				(40 359)		(40 359)		(40 359)
Autres créditeurs	(28 510)			(195)	(28 315)		(28 510)		(28 510)
<i>dont autres passifs financiers courants</i>	(28 315)				(28 315)		(28 315)		(28 315)
<i>dont Instruments dérivés passif</i>	(195)			(195)			(195)		(195)
Passifs financiers courants	(83 386)	0	0	(195)	(83 190)	(4 928)	(78 458)	0	(83 386)
PASSIFS	(119 297)	0	(35 911)	(195)	(83 190)	(4 928)	(114 369)	0	(119 297)

► Principe de détermination de la juste valeur :

La juste valeur des actifs et passifs financiers est déterminée à la clôture soit à des fins de comptabilisation, soit à des fins d'informations données en annexes. La juste valeur est déterminée :

- Soit en fonction de prix cotés sur un marché actif (niveau 1) ;
- Soit à partir de techniques de valorisation faisant appel à des méthodes de calcul mathématiques usuelles intégrant des données observables sur les marchés tels que les cours à terme ou les courbes de taux (niveau 2) ;
- Soit à partir de techniques de valorisation interne intégrant des paramètres estimés par le Groupe en l'absence de données observables ou de cours coté.

Prix cotés sur un marché actif (niveau 1) :

Lorsque des prix cotés sur un marché actif sont disponibles, ils sont retenus prioritairement pour la détermination de la valeur de marché. Pour le Groupe, seuls les disponibilités et les concours bancaires courants sont valorisés sur cette base.

Justes valeurs déterminées à partir de modèles intégrant des données observables sur les marchés (niveau 2) :

Les instruments financiers dérivés (swaps de taux et FX TARN) sont négociés sur des marchés sur lesquels il n'existe pas de prix cotés. Par conséquent, leur valorisation est opérée sur la base de modèles communément utilisés par les intervenants pour évaluer ces instruments dérivés.

Pour les dettes et créances à moins d'un an et les dettes à taux variable, la valeur comptable est considérée comme une approximation raisonnable de la juste valeur.

► **Note 31 – Echancier contractuel des décaissements**

Les tableaux suivants présentent, pour les passifs financiers comptabilisés (hors concours bancaires courants, affacturage et intérêts courus non échus) l'échéancier contractuel des décaissements, nominal et intérêts, hors effet d'actualisation.

<u>mars-20</u>		MOIS			ANNEE					TOTAL
en milliers d'euros		0 à 1 mois	1 à 3	3 à 12	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	> à 5	
Emprunts et dettes	Nominal	1 154	2 919	11 585	16 423	15 356	11 162	5 928	1 466	65 994
	Intérêts	41	140	482	492	316	171	90	11	1 744
Crédit baux	Nominal	83	167	757	1 027	985	501			3 520
	Intérêts	7	14	53	51	27	5			157
Passifs financiers		1 285	3 241	12 877	17 993	16 684	11 839	6 019	1 477	71 415
Fournisseurs		13 786	14 708	9 150	72	14	47	0	0	37 777
Autres créditeurs		5 634	5 880	17 161	1 200	0	1 200	89		31 164
Passif impôt exigible				3 823						3 823
Dettes sur loyers		213	447	1 767	1 533	496	148	116	180	4 900
Total passifs financiers		20 918	24 276	44 779	20 798	17 194	13 234	6 223	1 657	149 079

mars-19

en milliers d'euros		MOIS			ANNEE					TOTAL
		0 à 1 mois	1 à 3	3 à 12	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	> à 5	
Emprunts et dettes	Nominal	625	1 460	6 484	9 245	9 461	8 193	4 138	1 319	40 924
	Intérêts	35	96	352	367	241	123	38	10	1 262
Crédit baux	Nominal	245	7	751	1 042	1 027	985	501		4 559
	Intérêts	27	0	72	75	51	27	5		257
Passifs financiers		932	1 563	7 660	10 729	10 780	9 328	4 682	1 329	47 002
Fournisseurs		30 212	10 059	88						40 359
Autres créditeurs		11 261	7 745	9 504						28 510
Passif impôt exigible				2 452						2 452
Loyers non annulables		175	352	1 446	1 744	1 424	667	652	76	6 536
Total passifs financiers		42 580	19 719	21 150	12 472	12 204	9 995	5 333	1 405	124 859

► **Note 32 - Ventilation des dettes financières par échéance et par nature**

Au 31 mars 2020 :

en milliers d'euros	ANNEE					TOTAL
	à 1 an	à 2 ans	à 3 ans	à 4 ans	5 ans et +	
Taux fixe	16 665	17 450	16 341	11 663	7 394	69 514
% / total 1	24%	25%	24%	17%	11%	100%
Taux variable						0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	16 665	17 450	16 341	11 663	7 394	69 514

Analyse par trimestre de l'échéancier de l'exercice en cours

en milliers d'euros	TRIMESTRE				TOTAL
	1	2	3	4	
Taux fixe	4 323	4 203	4 123	4 016	16 665
% / total 1	26%	25%	25%	24%	100%
Taux variable					0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	4 323	4 203	4 123	4 016	16 665

Au 31 mars 2019 :

en milliers d'euros	ANNEE					TOTAL
	à 1 an	à 2 ans	à 3 ans	à 4 ans	5 ans et +	
Taux fixe	8 648	9 342	9 523	8 193	5 457	41 164
% / total 1	21%	23%	23%	20%	13%	100%
Taux variable	925	944	965	985	501	4 319
% total 2	21%	22%	22%	23%	12%	100%
TOTAL	9 572	10 287	10 488	9 179	5 958	45 483

Analyse par trimestre de l'échéancier de l'exercice en cours

en milliers d'euros	TRIMESTRE				TOTAL
	1	2	3	4	
Taux fixe	2 108	2 180	2 180	2 180	8 648
% / total 1	24%	25%	25%	25%	100%
Taux variable	229	231	232	233	925
% total 2	25%	25%	25%	25%	100%
TOTAL	2 337	2 411	2 412	2 413	9 572

► **Note 33 – Risque de change sur les approvisionnements**

L'essentiel du risque de change correspond aux achats en USD effectués par BIGBEN INTERACTIVE SA et Bigben Connected SAS à sa filiale BIGBEN INTERACTIVE Hong Kong Ltd ainsi qu'aux achats en USD effectués par Nacon SA à sa filiale Nacon Hong Kong Ltd.

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Montant des achats des filiales à Bigben et Nacon Hong-Kong		
BIGBEN INTERACTIVE SA	(22 146)	(30 972)
Bigben Connected SAS	(21 417)	(20 514)
Nacon SA	(23 540)	0
TOTAL	(67 103)	(51 486)
Sensibilité au taux du \$		
+ 10% = profit	(5 705)	(4 681)
-10% = surcoût	6 973	5 721

⇒ **Risque de marché**

Le risque de marché correspond au risque que les variations de prix de marché (cours de change, taux d'intérêt, prix des instruments de capitaux propres) affectent le résultat du groupe ou la valeur des instruments financiers détenus.

La gestion du risque de marché a pour objectif de contrôler l'exposition au risque de marché et/ou les limites acceptables en termes de couple risque / rentabilité.

Risque de change

Alors que l'essentiel des ventes du Groupe est effectué en euros, une part importante des achats du Groupe sont libellés en USD ce qui génère un risque de change pour le Groupe. Dans le cadre de la gestion du risque de change, le Groupe a souscrit des instruments financiers dérivés complexes (cf. note 39).

Les cours de référence interne sont révisés à chaque campagne d'achat afin de maîtriser l'impact des variations monétaire sur les marges.

Par ailleurs, les actifs monétaires ainsi que l'endettement du groupe est exclusivement en devise euro.

► **Note 34 – Instruments financiers dérivés de change**

La société n'est pas engagée au 31 mars 2020 dans des contrats de type « FX TARN/ Accumulateur ». Les TARNs / Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels le Groupe s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. Le TARN / Accumulateur est une stratégie visant à accumuler des USD à un cours amélioré par rapport aux cours comptant et à terme en contrepartie d'une incertitude sur le montant total de USD potentiellement accumulés. En cas de variation importante du taux de change EUR / USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou vende des USD), l'exposition à l'achat ou à la vente peut être accrue et conduire à la comptabilisation de perte de change sur ces instruments.

⇒ **Principe comptable – Instruments financiers dérivés**

Les dérivés sont comptabilisés initialement à la juste valeur ; les coûts de transaction attribuables sont comptabilisés en résultat lorsqu'ils sont encourus.

Aucun instrument financier dérivé n'ayant été désigné comme instrument de couverture, les dérivés sont évalués, après leur comptabilisation initiale, à la juste valeur et les variations en résultant sont comptabilisées immédiatement en résultat.

► **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 du Groupe.

Le Groupe a utilisé en 2016/2017 des instruments dérivés de type swap afin de fixer une partie de son endettement en termes de taux d'intérêt mais il n'existe plus depuis juillet 2016 de couverture de taux en place.

► **Note 36 – Gestion du risque de liquidité**

Le risque de liquidité est géré comme suit :

⇒ **Risque de liquidité**

Le groupe Bigben 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 :

en milliers d'euros	Solde en début de période	Variation	Solde en fin de période
Actifs de contrats	61 549	3 533	65 082
Passifs de contrats	14 947	(556)	14 391

Les actifs de contrats au 31/3/20 sont composés de :

- Factures à établir pour 10 067 K€.
- Créances clients nettes de provisions pour 55 015 K€.

Les passifs de contrats au 31/03/20 sont nés au cours de l'exercice clos le 31 mars 2020 et sont composés de :

- remises client à payer pour 11 930 K€
- produits constatés d'avance pour 2 461 K€

Les passifs de contrats au 31/03/19 étaient composés de :

- remises client à payer pour 13 470K€. Ces remises ont été déduites de paiements effectués par les clients au cours de l'exercice 2019/20.
- factures client émises mais comptabilisées en chiffre d'affaires au moment de la sortie des jeux pour 1 477 K€.

2.4.4 Informations relatives aux parties liées

Les transactions avec les parties liées concernent les opérations commerciales ou financières réalisées entre la société mère BIGBEN INTERACTIVE, ses filiales, les sociétés sœurs du Groupe Bigben et ses dirigeants (mandataires sociaux ou membres du Comité Exécutif), et principalement les opérations d'achats et de ventes de marchandises.

Transactions entre entreprises liées

A compter du 1^{er} octobre 2019, date de l'apport partiel d'actif effective de la branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE vers Nacon, 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 du Groupe Bigben consistent ainsi en :

A l'intérieur des entités Audio-Telco de BIGBEN INTERACTIVE :

- l'approvisionnement de BIGBEN INTERACTIVE SA en produits Audio et de Bigben Connected SAS en accessoires Mobile auprès de la société Bigben HK Ltd : Bigben HK Ltd négocie les prix auprès de ses sous-traitants chinois en charge de la fabrication des produits du Groupe, suit leur production sous l'angle « assurance qualité », et est en charge de la logistique et de l'acheminement de ces produits vers l'entrepôt de Lauwin Planque de BIGBEN INTERACTIVE SA. Ce sont ces prestations de services qui font l'objet d'une facturation de Bigben HK Ltd à BIGBEN INTERACTIVE SA et Bigben Connected SAS. Les filiales de distribution européennes de Bigben Connected SAS s'approvisionnement ensuite en produits Mobile auprès de Bigben Connected SAS.

A l'intérieur du Groupe Nacon :

- des facturations de coûts de développement des studios du Groupe à la société NACON SA : chaque studio du Groupe développe des jeux dont le coût unitaire s'établit généralement à plusieurs millions d'euros et est divisé en « milestones » sur la durée du développement du jeu (généralement deux ans). Ces milestones sont payés en général tous les mois par NACON SA aux studios,
- l'approvisionnement de NACON SA en produits Accessoires auprès de la société NACON HK Ltd : NACON HK Ltd négocie les prix auprès de ses sous-traitants chinois en charge de la fabrication des produits du Groupe, suit leur production sous l'angle « assurance qualité », et est en charge de la logistique et de l'acheminement de ces produits vers l'entrepôt de Lauwin Planque de BIGBEN INTERACTIVE 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.

Entre le Groupe Nacon, BIGBEN INTERACTIVE SA (maison-mère) et Bigben Connected SAS :

- 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 filiales²⁰ de Nacon qui continuent à vendre de façon accessoire d'autres produits du Groupe Bigben en sus des produits gaming de NACON ; les produits concernés Audio consistent en des enceintes bluetooth, barres de sons, etc.
 - o par la société Bigben Connected SAS auprès de ces de ces mêmes filiales en produits Mobile : les produits concernés Mobile consistent en des accessoires pour téléphone portable (câbles, coques et écrans de protection, etc.)
 - o Ces ventes représentaient pour ces filiales de distribution au 31 mars 2020 : 6,1 M€ soit 4,7% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON,
- une refacturation croisée mensuelle de services administratifs fournis par BIGBEN INTERACTIVE SA ou NACON SA, s'établissant à 23 800 € en faveur de BIGBEN INTERACTIVE SA et à 48 800 € en faveur de NACON SA (en montants compensés : à 25 K€ par mois en faveur de NACON SA),
- un loyer pour les bureaux ainsi que l'espace commun mis à disposition par BIGBEN INTERACTIVE SA à NACON SA dans ses locaux, s'établissant à 0,2 M€ par an; cette convention a été conclue dans des conditions normales de marché ;
- une convention de trésorerie a également été mise en place entre BIGBEN INTERACTIVE et NACON; cette convention prévoit la possibilité d'effectuer des opérations de trésorerie entre elles conformément à la possibilité qui leur en est donnée conformément aux dispositions de l'article L.511-7, I-3 du code monétaire et financier. Chacune des deux sociétés peut consentir des avances à l'autre moyennant l'application de taux d'intérêts conformes aux pratiques de marché observées

Entre les filiales du Groupe BIGBEN INTERACTIVE

- La filiale Bigben Espana 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.

²⁰ 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 deuxième filiale locale pour accueillir l'activité Audio/Telco qui n'aurait pas eu la taille critique pour exploiter cette activité en stand alone. Ce chiffre d'affaires rentre dans la catégorie « Autres » du chiffre d'affaires de NACON.

Transactions avec les mandataires sociaux ou membres du Comité Exécutif

► Rémunérations des mandataires sociaux de BIGBEN INTERACTIVE SA

La rémunération des quatre mandataires sociaux de BIGBEN INTERACTIVE SA pour l'ensemble des entités du groupe Bigben est résumée ci-dessous :

en milliers d'euros	Avantages à court terme	PIDR ⁽¹⁾	Paiements fondés en action	Indemnité de fin de contrat de travail	Régime spécifique de retraite complémentaire
au 31 mars 2019	857	7	38		
au 31 mars 2020	933	(32)	32		

⁽¹⁾ Avantages postérieurs à l'emploi

► Rémunération du Comité Exécutif de BIGBEN INTERACTIVE SA

Le Comité exécutif du Groupe BIGBEN INTERACTIVE SA est désormais composé de cinq membres. Seule la rémunération annuelle perçue par ces membres dans l'ensemble des entités du groupe Bigben a été comprise dans le tableau ci-dessous. A noter que la rémunération du Directeur Général et du Directeur Général Délégué figurent dans le tableau ci-dessous ainsi que dans le tableau des mandataires sociaux ci-dessus.

en milliers d'euros	Avantages à court terme	PIDR ⁽¹⁾	Paiements fondés en action	Indemnité de fin de contrat de travail	Régime spécifique de retraite complémentaire
au 31 mars 2019	572	8	59		
au 31 mars 2020	608	(30)	51		

⁽¹⁾ Avantages postérieurs à l'emploi

Suite à la création de la Société Nacon et de l'apport partiel d'actifs de la branche Gaming subséquent en octobre 2019, de nombreux membres du Comité exécutif de BIGBEN INTERACTIVE SA ont été transférés à Nacon SA et ont intégré le Comité exécutif de Nacon SA.

Dans le tableau ci-dessus, afin de faciliter la lecture et d'éviter des distorsions avec les chiffres comparatifs de l'exercice 2018/19, aucune ventilation de la rémunération des directeurs ayant été transférés chez NACON n'a été faite entre BIGBEN INTERACTIVE SA et Nacon SA pour la quote-part de temps pendant laquelle ils avaient été présents chez BIGBEN INTERACTIVE SA en 2019/20 et en 2018/2019. L'intégralité de leur rémunération a été incorporée chez Nacon SA. Ils ont ainsi été considérés comme ayant fait partie du Comité exécutif de Nacon SA comme si celui-ci avait existé dans sa forme actuelle lors des exercices clos aux 31 mars 2020 et 2019.

► Transaction avec les principaux dirigeants et administrateurs

Néant.

2.4.5 Honoraires des commissaires aux comptes

GRUPE BIGBEN INTERACTIVE

en milliers d'euros	mar. 2020			mar. 2019		
	KPMG	FMA	Autres cabinets	KPMG	FMA	Autres cabinets
Honoraires des CAC						
Certification des comptes	230	164	210	185	119	133
Emetteur ⁽¹⁾	150	150	0	105	105	0
Sociétés intégrées globalement ⁽²⁾	80	14	210	80	14	133
Services autres que la certification des comptes	552	20	56	32	0	0
Emetteur ⁽³⁾	552	20	0	32	0	0
Sociétés intégrées globalement	0	0	56	0	0	0
Autres prestations	0	0	0	0	0	0
TOTAL	782	184	266	217	119	133

⁽¹⁾ dont Honoraires d'audit de NACON SA

⁽²⁾ dont Bigben Connected, filiales de distribution, studios et Games.fr

⁽³⁾ dont 536k€ d'honoraires d'audit liés à l'introduction en bourse de NACON SA

Les honoraires ci-dessus de l'exercice 2019/20 comprennent les honoraires relatifs à l'audit des comptes sociaux et consolidés de BIGBEN INTERACTIVE SA et de ses filiales Audio/Telco ainsi que les honoraires relatifs à l'audit des comptes sociaux et consolidés du Groupe NACON SA et de ses filiales.

18.1.7 Date des dernières informations financières

31 mars 2020, sous la forme de comptes sociaux et de comptes consolidés.

18.2 INFORMATIONS FINANCIÈRES INTERMÉDIAIRES ET AUTRES

Néant.

18.3 VÉRIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES

18.3.1 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes sociaux au 31 mars 2020

A l'assemblée générale de la société Bigben Interactive S.A.,

Opinion

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos assemblées générales, nous avons effectué l'audit des comptes annuels de la société Bigben Interactive S.A. relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2020, tels qu'ils sont joints au présent rapport. Ces comptes ont été arrêtés par le conseil d'administration le 25 mai 2020 sur la base des éléments disponibles à cette date dans un contexte évolutif de crise sanitaire liée au Covid-19 et de difficultés à appréhender ses incidences et les perspectives d'avenir.

Nous certifions que les comptes annuels sont, au regard des règles et principes comptables français, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine de la société à la fin de cet exercice.

L'opinion formulée ci-dessus est cohérente avec le contenu de notre rapport au comité d'audit.

Fondement de l'opinion

Référentiel d'audit

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Les responsabilités qui nous incombent en vertu de ces normes sont indiquées dans la partie « Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes annuels » du présent rapport.

Indépendance

Nous avons réalisé notre mission d'audit dans le respect des règles d'indépendance qui nous sont applicables, sur la période du 1^{er} avril 2019 à la date d'émission de notre rapport, et notamment nous n'avons pas fourni de services interdits par l'article 5, paragraphe 1, du règlement (UE) n° 537/2014 ou par le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes.

Justification des appréciations - Points clés de l'audit

En application des dispositions des articles L. 823-9 et R.823-7 du code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les points clés de l'audit relatifs aux risques d'anomalies significatives qui, selon notre jugement professionnel, ont été les plus importants pour l'audit des comptes annuels de l'exercice, ainsi que les réponses que nous avons apportées face à ces risques.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le contexte de l'audit des comptes annuels pris dans leur ensemble, arrêtés dans les conditions rappelées précédemment, et de la formation de notre opinion exprimée ci-avant. Nous n'exprimons pas d'opinion sur des éléments de ces comptes annuels pris isolément.

Evaluation des titres de participation :

Risques identifiés

Les titres de participation ainsi que les autres immobilisations financières, figurant au bilan au 31 mars 2020 respectivement pour un montant net de 87 736 K€ et de 55 344 K€, représentent deux des postes les plus importants du bilan. Ils sont comptabilisés à leur date d'entrée au coût d'acquisition et dépréciés sur la base de leur valeur d'usage.

Comme indiqué dans la note 2.3.1 « Notes complémentaires au bilan - Note 3 - Titres de participation » de l'annexe aux comptes annuels, la valeur d'usage des participations et des autres immobilisations financières se rapportant à ces participations, est évaluée globalement par la direction au niveau de chaque activité du groupe, « Audio / Telco » d'une part et « Gaming » d'autre part, selon la stratégie d'ensemble du groupe définie pour chacune des activités économiques sur la base de cash-flows prévisionnels actualisés de chaque activité .

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 et des autres immobilisations financières 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 d'usage des titres de participation et des autres immobilisations financières, 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 pour chaque activité et apprécié notamment :

- la cohérence des prévisions de flux de trésorerie avec les performances des activités « Audio / Telco » et « Gaming » de l'exercice passé et les dernières estimations de la direction, établies dans le cadre du processus budgétaire du groupe ;
- le caractère raisonnable du taux d'actualisation et du taux de croissance à l'infini avec l'aide de nos spécialistes en évaluation.

Enfin, nous avons également apprécié le caractère approprié des informations fournies dans la note 2.3.1 « Notes complémentaires au bilan - Note 3 - Titres de participation » de l'annexe aux comptes annuels.

Reconnaissance du chiffre d'affaires Edition lié aux ventes de jeux vidéo

Risques identifiés

Le chiffre d'affaires Edition réalisé jusqu'à la date de l'apport partiel d'actifs au 1^{er} octobre 2019 et enregistré chez Bigben Interactive SA au titre de l'exercice 2019/2020, s'élève à 28 779 K€.

Comme indiqué en note 2.3.2 « Notes complémentaires au compte de résultat - Note 20 - Ventilation du chiffre d'affaires » de l'annexe aux comptes annuels, le chiffre d'affaires généré par la vente de boîtes de jeux vidéo est comptabilisé à la date de livraison des produits aux distributeurs, déduction faite, le cas échéant, des réductions de prix que la société octroie en cas d'écoulement insuffisant dans les surfaces de vente des distributeurs.

Le chiffre d'affaires issu des ventes digitales de jeux est constaté à la date de mise à disposition du contenu aux consolateurs ou plateformes. Les montants garantis sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du jeu. Les montants additionnels (royautés) qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées.

Dans ce contexte et du fait du caractère significatif des ventes de jeux vidéo, nous avons considéré que la reconnaissance du chiffre d'affaires constituait un point clé de l'audit.

Procédures d'audit mises en œuvre face aux risques identifiés

Nous avons apprécié la conformité de la méthodologie appliquée par la société aux normes comptables en vigueur.

Dans le cadre de notre mission, nous avons pris connaissance du processus mis en œuvre par la société pour la reconnaissance du chiffre d'affaires sur les ventes de jeux vidéo.

Nous avons notamment apprécié par échantillonnage l'existence du chiffre d'affaires relatif aux ventes digitales par obtention du contrat signé, de la preuve de la mise à disposition du contenu, des extractions des données ou relevés des plateformes si nécessaire et de l'encaissement le cas échéant.

Nous avons par enfin apprécié le caractère approprié des informations communiquées dans la note 2.3.2 « Notes complémentaires au compte de résultat - Note 20 - Ventilation du chiffre d'affaires » de l'annexe aux comptes annuels.

Vérifications spécifiques

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par les textes légaux et réglementaires.

Informations données dans le rapport de gestion et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur la sincérité et la concordance avec les comptes annuels des informations données dans le rapport de gestion du conseil d'administration arrêté le 25 mai 2020 et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires. S'agissant des événements survenus et des éléments connus postérieurement à la date d'arrêté des comptes relatifs aux effets de la crise liée au Covid-19, la direction nous a indiqué qu'ils feront l'objet d'une communication à l'assemblée générale appelée à statuer sur les comptes.

Nous attestons de la sincérité et de la concordance avec les comptes annuels des informations relatives aux délais de paiement mentionnées à l'article D.441-4 du code de commerce.

Rapport sur le gouvernement d'entreprise

Nous attestons de l'existence, dans le rapport du Conseil d'administration sur le gouvernement d'entreprise, des informations requises par les articles L.225-37-3 et L.225-37-4 du code de commerce.

Concernant les informations fournies en application des dispositions de l'article L.225-37-3 du code de commerce sur les rémunérations et avantages versés aux mandataires sociaux ainsi que sur les engagements consentis en leur faveur, nous avons vérifié leur concordance avec les comptes ou avec les données ayant servi à l'établissement de ces comptes et, le cas échéant, avec les éléments recueillis par votre société auprès des sociétés contrôlant votre société ou contrôlées par elle. Sur la base de ces travaux, nous attestons l'exactitude et la sincérité de ces informations.

Concernant les informations relatives aux éléments que votre société a considéré susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique d'achat ou d'échange, fournies en application des dispositions de l'article L.225-37-5 du code de commerce, nous avons vérifié leur conformité avec les documents dont elles sont issues et qui nous ont été communiqués. Sur la base de ces travaux, nous n'avons pas d'observation à formuler sur ces informations.

Autres informations

En application de la loi, nous nous sommes assurés que les diverses informations relatives aux prises de participation et de contrôle et à l'identité des détenteurs du capital ou des droits de vote et aux participations réciproques vous ont été communiquées dans le rapport de gestion.

Informations résultant d'autres obligations légales et réglementaires

Désignation des commissaires aux comptes

Nous avons été nommés commissaires aux comptes de la société Bigben Interactive S.A. par vos assemblées générales des 30 septembre 2005 pour le cabinet Fiduciaire Métropole Audit - FMA et du 8 novembre 1998 pour le cabinet KPMG.

Au 31 mars 2020, le cabinet Fiduciaire Métropole Audit - FMA était dans la 15^{ème} année de sa mission de commissariat aux comptes sans interruption et le cabinet KPMG dans sa 22^{ème} année, soit respectivement les 15^{ème} et 21^{ème} années 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 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 1^{er} juillet 2020

Roubaix, le 1^{er} juillet 2020

KPMG Audit
Département de KPMG S.A.
Stéphanie Ortega

Fiduciaire Métropole Audit
François Delbecq

Associée

Associé

18.3.2 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes consolidés au 31 mars 2020

A l'assemblée générale de la société Bigben Interactive S.A.,

Opinion

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos assemblées générales, nous avons effectué l'audit des comptes consolidés de la société Bigben Interactive S.A. relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2020, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Ces comptes ont été arrêtés par le conseil d'administration le 25 mai 2020 sur la base des éléments disponibles à cette date dans un contexte évolutif de crise liée au Covid-19 et de difficultés à appréhender ses incidences et les perspectives d'avenir.

Nous certifions que les comptes consolidés sont, au regard du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine, à la fin de l'exercice, de l'ensemble constitué par les personnes et entités comprises dans la consolidation.

L'opinion formulée ci-dessus est cohérente avec le contenu de notre rapport au comité d'audit.

Fondement de l'opinion

Référentiel d'audit

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Les responsabilités qui nous incombent en vertu de ces normes sont indiquées dans la partie « Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes consolidés » du présent rapport.

Indépendance

Nous avons réalisé notre mission d'audit dans le respect des règles d'indépendance qui nous sont applicables, sur la période du 1^{er} avril 2019 à la date d'émission de notre rapport, et notamment nous n'avons pas fourni de services interdits par l'article 5, paragraphe 1, du règlement (UE) n° 537/2014 ou par le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes.

Observation

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur le point suivant exposé dans la note 2.3.1 de l'annexe aux comptes consolidés concernant la première application de la norme IFRS 16 sur les contrats de location au 1^{er} avril 2019.

Justification des appréciations – points clés de l'audit

En application des dispositions des articles L.823-9 et R.823-7 du code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les points clés de l'audit relatifs aux risques d'anomalies significatives qui, selon notre jugement professionnel, ont été les plus importants pour l'audit des comptes consolidés de l'exercice, ainsi que les réponses que nous avons apportées face à ces risques.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le contexte de l'audit des comptes consolidés pris dans leur ensemble, arrêtés dans les conditions rappelées précédemment, et de la formation de notre opinion exprimée ci-avant. Nous n'exprimons pas d'opinion sur des éléments de ces comptes consolidés pris isolément.

Evaluation des goodwill :

Risque identifié

Dans le cadre de son développement, le groupe réalise des opérations de croissance externe et reconnaît à ce titre des goodwill dont le montant total inscrit à l'actif du bilan consolidé s'élève à 63 903 milliers d'euros au 31 mars 2020. Pour chaque transaction, le goodwill est évalué à la date d'acquisition tel que défini dans la note 2.3.3 « Bases d'évaluation – regroupements d'entreprise ».

La direction s'assure lors de chaque clôture ou dès lors qu'il existe un indice de perte de valeur, que la valeur comptable de ces goodwill n'est pas supérieure à leur valeur recouvrable.

Pour ce test, les immobilisations sont regroupées en Unités Génératrices de Trésorerie (UGT). Etant donné l'intégration forte de ses activités, le groupe reconnaît deux UGT qui correspondent à ses deux secteurs d'activité opérationnels : « Bigben - Audio / Telco » et « Nacon - Gaming ».

Tel que décrit dans la note 2.4.1 « Notes complémentaires au bilan – Note 1 : Goodwill », la valeur recouvrable des UGT correspond au montant le plus élevé entre leur juste valeur nette des coûts de cession et leur valeur d'utilité. La valeur d'utilité des UGT est déterminée par référence à des flux futurs de trésorerie après impôt et actualisés.

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 des UGT de Bigben Interactive, 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 apprécié notamment :

- la cohérence des prévisions de flux de trésorerie avec les performances des activités « Nacon - Gaming » et « Bigben - Audio / Telco » de l'exercice passé et les dernières estimations de la direction, établies dans le cadre du processus budgétaire du groupe ;
- le caractère raisonnable du taux d'actualisation et du taux de croissance à l'infini avec l'aide de nos spécialistes en évaluation ;
- le test de sensibilité aux hypothèses clés entrant dans le calcul de la valeur recouvrable.

Enfin, nous avons également apprécié le caractère approprié des informations fournies dans l'annexe aux comptes consolidés.

Evaluation des coûts de développement des jeux :

Risques identifiés

Au 31 mars 2020, la valeur nette des coûts de développement des jeux édités par le groupe, développés par des studios du groupe ou des studios externes, inscrits en autres immobilisations incorporelles s'élève à 58 130 milliers d'euros.

Comme indiqué en 2.4.1 « Notes complémentaires au bilan – Note 2 : Autres immobilisations incorporelles » de l'annexe aux comptes consolidés, les dépenses de développement diminuées des éventuels crédits d'impôt afférents sont comptabilisées à leur coût diminué du cumul des amortissements et du cumul des pertes de valeur. A la clôture de chaque exercice ou dès l'apparition d'indicateurs de pertes de valeurs, pour chaque jeu, les chiffres d'affaires et marges brutes prévisionnels font l'objet d'une estimation par la direction. Lorsque la valeur recouvrable d'un jeu est inférieure à sa valeur nette comptable, une dépréciation est pratiquée.

Les coûts de développement des jeux sont amortis sur la durée de vie attendue des jeux en dégressif selon les perspectives de ventes associées qu'il s'agisse de support digital ou physique, à compter du lancement commercial du jeu. Les durées d'amortissements des jeux sont amenées à évoluer en fonction des tendances du marché et des perspectives de commercialisation.

Le risque que la valeur nette comptable de ces actifs excède leur valeur recouvrable et que la dépréciation correspondante ne soit pas comptabilisée au bilan constitue selon nous un point clé de l'audit, en raison de l'importance du poste dans les états financiers et du degré de jugement de la direction qu'implique la détermination des estimations de ventes futures des jeux.

Procédures d'audit mises en œuvre face aux risques identifiés

Nous avons apprécié la conformité de la méthodologie appliquée par la société aux normes comptables en vigueur.

Nous avons pris connaissance des 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 réalisé depuis le lancement commercial d'un échantillon représentatif de jeux.

Nous avons sélectionné des jeux en cours de développement ainsi que des jeux déjà commercialisés présentant des valeurs significatives de coûts de développement immobilisés au 31 mars 2020 et, pour chaque jeu ainsi sélectionné, nous avons :

- contrôlé la correcte application des modalités d'amortissement déterminées par la direction, en fonction de la date de commercialisation du jeu ;
- apprécié le caractère raisonnable des estimations de ventes futures de jeux conduisant à la détermination de leur valeur recouvrable et notamment leur cohérence avec des réalisations passées pour des jeux similaires.

Enfin, nous avons également apprécié le caractère approprié des informations fournies dans l'annexe aux comptes consolidés.

Reconnaissance du chiffre d'affaires Edition de jeux vidéo :

Risque identifié

Comme indiqué en note 2.2.1 de l'annexe aux comptes consolidés, en 2019/2020, le chiffre d'affaires annuel consolidé atteint 263,5 millions d'euros, en hausse de 7,3% par rapport à 2018/2019 grâce notamment à la dynamique de l'Edition de jeux vidéo dont le chiffre d'affaires représente 69,6 millions d'euros au 31 mars 2020. La hausse des ventes de l'Edition est tirée essentiellement par l'essor des ventes digitales.

Tel qu'indiqué en 2.4.2 « Notes complémentaires au compte de résultat – Note 17 Chiffre d'affaires », le chiffre d'affaires généré par les ventes de boîtes de jeux vidéo est comptabilisé à la date de livraison des produits aux distributeurs, déduction faite, le cas échéant, d'une estimation des réductions de prix que Bigben Interactive sera amené à octroyer en cas d'écoulement insuffisant dans les surfaces de vente des distributeurs.

S'agissant des ventes digitales de jeux vidéo, le chiffre d'affaires est constaté à la date de mise à disposition du contenu aux consociers ou plateformes. Bigben Interactive agit en tant que principal vis-à-vis des consociers et plateformes auxquels les masters des jeux sont transmis (et non vis-à-vis des utilisateurs finaux) et reconnaît ainsi en chiffre d'affaires les montants prévus aux contrats avec ces consociers et plateformes (et non les montants facturés aux clients finaux). Les montants garantis sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du master du jeu et les montants additionnels (royautés) qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées. En fin d'exercice, la société estime le chiffre d'affaires de royautés à reconnaître sur la base des ventes réalisées sur chaque plateforme. Le cas échéant, des produits constatés d'avance sont comptabilisés pour différer la reconnaissance en chiffre d'affaires des sommes facturées aux consociers et plateformes au titre de ventes dont le contenu n'a pas encore été mis à disposition des clients à la date de clôture.

Le chiffre d'affaires est également un indicateur clé de performance du groupe.

C'est pour ces raisons que nous avons considéré la reconnaissance du chiffre d'affaires Edition de jeux vidéo comme un point clé de notre audit.

Procédures d'audit mises en œuvre face aux risques identifiés

Nous avons apprécié la conformité des principes de reconnaissance du chiffre d'affaires appliqués par Bigben Interactive à la norme IFRS 15 en vigueur.

Nous avons notamment apprécié si Bigben Interactive avait satisfait entièrement ses obligations de performance lors de la livraison des masters des jeux aux consociers et plateformes et si les contrats ne comportaient pas d'obligations distinctes (nouveaux contenus, mises à jour gratuites, contenu

téléchargeable premium et autres « add-ons » qui prolongent la durée de vie du jeu) qui seraient satisfaites ultérieurement.

Nous avons également apprécié le caractère raisonnable des estimations entrant dans la détermination du chiffre d'affaires :

- s'agissant des estimations de réductions de prix sur les ventes de boîtes de jeux, dont le montant tend à diminuer du fait de la digitalisation des ventes, nous avons apprécié la cohérence de la provision enregistrée au 31 mars 2020 en réduction du chiffre d'affaires par rapport à l'utilisation des provisions passées et remises réellement consenties ;
- s'agissant des estimations de ventes digitales réalisées sur les plateformes utilisées pour la détermination des royalties reconnues en chiffre d'affaires mais restant à facturer au 31 mars 2020, nous avons obtenu des extractions des données des plateformes quand cela était possible ou bien avons apprécié la cohérence des estimations de la direction avec les réalisations passées.

Nous nous sommes par ailleurs assurés par échantillonnage de l'existence du chiffre d'affaires relatif aux ventes digitales au cours de l'exercice par obtention du contrat signé, de la preuve de la mise à disposition du contenu et de l'encaissement le cas échéant.

Enfin, nous avons également apprécié le caractère approprié des informations fournies dans l'annexe aux comptes consolidés.

Vérifications spécifiques

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par les textes légaux et réglementaires des informations relatives au groupe, données dans le rapport de gestion du conseil d'administration arrêté le 25 mai 2020.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes consolidés.

S'agissant des événements survenus et des éléments connus postérieurement à la date d'arrêté des comptes relatifs aux effets de la crise liée au Covid-19, la direction nous a indiqué qu'ils feront l'objet d'une communication à l'assemblée générale appelée à statuer sur les comptes.

Nous attestons que la déclaration consolidée de performance extra-financière prévue par l'article L. 225-102-1 du code de commerce figure dans le rapport de gestion du groupe, étant précisé que, conformément aux dispositions de l'article L. 823-10 de ce code, les informations contenues dans cette déclaration n'ont pas fait l'objet de notre part de vérifications de sincérité ou de concordance avec les comptes consolidés et doivent faire l'objet d'un rapport par un organisme tiers indépendant.

Informations résultant d'autres obligations légales et réglementaires

Désignation des commissaires aux comptes

Le cabinet KPMG S.A. a été nommé commissaire aux comptes de la société Bigben Interactive S.A. par l'assemblée générale du 8 novembre 1998.

Le cabinet Fiduciaire Métropole Audit - FMA a été nommé commissaire aux comptes de la société Bigben Interactive S.A. par l'assemblée générale du 30 septembre 2005.

Au 31 mars 2020, le cabinet Fiduciaire Métropole Audit - FMA était dans la 15^{ème} année de sa mission sans interruption et le cabinet KPMG dans la 22^{ème} année, dont respectivement 15 et 21 années 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 1^{er} juillet 2020

Roubaix, le 1^{er} juillet 2020

KPMG Audit IS

Fiduciaire Métropole Audit

Stéphanie Ortega
Associée

François Delbecq
Associé

18.4 INFORMATIONS FINANCIÈRES PROFORMA

Néant.

18.5 POLITIQUE EN MATIÈRE DE DIVIDENDES

18.5.1 Politique de distribution de dividendes

En raison de la crise sanitaire actuelle et dans un esprit de responsabilité sociétale, le Conseil d'Administration a décidé, lors de sa réunion du 25 mai 2020, de ne pas soumettre cette année au vote de l'Assemblée Générale qui se réunira le 30 juillet 2020 la distribution d'un dividende au titre de l'exercice 2019/2020.

Le Groupe envisage reprendre une politique de distribution de dividende dans le moyen terme.

18.5.2 Dividendes versés au cours des trois derniers exercices

Au cours de la décennie écoulée, un dividende n'a été versé qu'au titre de 3 exercices. Le Conseil d'Administration avait en effet décidé de ne pas proposer à l'Assemblée Générale la distribution d'un dividende :

- au titre des exercices 2010/2011, 2011/2012 et 2012/2013, afin de préserver l'intégralité de ses ressources financières pour l'acquisition et l'intégration de Modelabs, une opération particulièrement significative pour BIGBEN INTERACTIVE ;
- au titre des exercices 2014/2015, 2015/2016 et 2016/2017, au regard des résultats des exercices correspondants.

En revanche, un dividende a été versé :

- au titre de l'exercice 2013/2014, un dividende d'un montant de 0,15 € par action, ce montant pouvait être versé en numéraire ou au travers de la création d'actions nouvelles, au choix de l'actionnaire ;
- au titre de l'exercice 2017/2018, un dividende constitué d'un acompte sur dividende de 0,10 € par action mis en paiement le 8 janvier 2018 compte tenu des résultats du 1er semestre en ligne avec les prévisions et d'un complément de dividende 0,10 € par action mis en paiement le 3 août 2018, l'Assemblée Générale du 20 juillet 2018 ayant voté un dividende de 0,20 € par action au titre de l'exercice 2017/2018 ;
- au titre de l'exercice 2018/2019, un dividende de 0,20 € par action approuvé par l'Assemblée Générale du 19 juillet 2019 et mis en paiement le 26 juillet 2019.

18.6 PROCÉDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE

▶ 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 la société Nacon. A ce stade des procédures très longues, la probabilité et le montant éventuel de sortie de ressources ne peuvent pas être estimés.

Compte tenu de l'état des procédures en cours et des actions en défense, la direction reste confiante dans sa capacité à résoudre ce litige sans perte financière.

Néanmoins, en 2015, le tribunal français avait condamné Nacon à payer 530 K€ pour concurrence déloyale. Une provision de ce montant a alors été constituée au 31 mars 2015.

Aucune provision supplémentaire n'a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 31 mars 2020. Cette position est similaire à celle retenue au 31 mars 2019.

▶ Contrôle fiscal Bigben Connected

La SAS Bigben Connected a fait l'objet d'un contrôle de la part de l'administration fiscale sur les exercices allant du 1er janvier 2011 au 31 mars 2013. Une proposition de rectification avait été reçue le 28 décembre 2015. Bigben Connected avait répondu à l'administration le 26 février 2016 dans le respect des délais administratifs en contestant la majorité des redressements proposés.

Certains des redressements ont été partiellement ou totalement abandonnés depuis par l'administration fiscale.

En date du 8 janvier 2018, la société Bigben Connected a accepté et payé une partie des redressements pour 610,9K€ mais a entamé, le 30 janvier 2018, une procédure de réclamation contentieuse auprès de la DVNI, car elle conteste totalement le reste des éléments qui lui sont reprochés en matière de TVA. Le dossier a été porté depuis devant le tribunal administratif de Lille suite au rejet de la réclamation contentieuse par la DVNI le 31 juillet 2018.

Sur la base des avis des conseils de la société, la direction est confiante dans sa capacité à résoudre

ce litige fiscal sans perte financière pour le groupe.

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 14 des annexes des comptes consolidés clos au 31 mars 2020 et à la Note 13 des annexes des comptes sociaux clos au 31 mars 2020 pour ce qui concerne l'ensemble des litiges impliquant la Société.

18.7 CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIÈRE OU COMMERCIALE

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

A la connaissance de la Société, il n'est pas survenu d'autre changement significatif de la situation financière du Groupe depuis le 31 mars 2020.

18.8 AUTRES INFORMATIONS

18.8.1 Informations requises par la LME sur les délais de paiement des fournisseurs et les créances clients

Ci-dessous est présenté le tableau correspondant à l'échéancier des dettes fournisseurs à la clôture fin mars 2020. Les retards de paiement correspondent principalement à :

- des déductions opérées en attente d'avoirs de RFA, repricing (réduction de prix) ou retours de marchandises,
- des facturations par les éditeurs des contrats de royauté non régularisés.

18.8.2 Tableau des résultats de la société au cours des 5 derniers exercices

Nature des Indications (en euros)	2019/2020	2018/2019	2017/2018	2016/2017	2015/2016
<u>1- Capital en fin d'exercice</u>					
Capital social	39 437 006	39 000 238	36 726 678	36 445 078	32 826 754
Nombre d'actions ordinaires existantes	19 718 503	19 500 119	18 363 339	18 222 539	16 413 377
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	272 533	250 000	153 260	145 500	-
- Par exercice de bons de souscriptions	-	-	-	-	1 927 471
<u>2- Opérations et résultats de l'exercice</u>					
Chiffre d'affaires hors taxes	65 503 363	88 406 013	83 229 767	74 008 844	80 535 008
Résultats avant impôt, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	7 219 494	19 854 046	2 264 455	(2 172 389)	(838 047)
Impôts sur les bénéfices	(227 823)	(1 916 734)	(2 815 629)	(2 735 283)	(2 125 125)
Participation des salariés due au titre de l'exercice					
Résultats après impôt, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	6 644 977	18 122 571	2 058 401	3 318 083	819 072
Montant des bénéfices distribués	3 897 824	1 903 843	1 835 707	-	-
<u>3- Résultats par action</u>					
Résultats après impôts, participation des salariés mais avant dotations aux amortissements et provisions	0,38	1,12	0,28	0,03	0,08
Résultats après impôts, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	0,34	0,93	0,11	0,18	0,05
Dividende versé à chaque action	0,20	0,10	0,10	-	-
<u>4-Personnel</u>					
Nombre de salariés	142	175	163	162	158
Montant de la masse salariale	4 538 480	6 015 574	5 607 602	5 423 380	5 036 889
Montant des sommes versées au titre des avantages sociaux (sécurité sociale, œuvres sociales, etc...)	2 172 594	2 636 295	2 557 736	2 244 031	2 113 840

19. INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

19.1 CAPITAL SOCIAL

19.1.1 Montant du capital social

À la date du présent document d'enregistrement universel, le capital de la Société s'élève à 39.437.006 € divisé en 19.718.503 actions d'une valeur nominale de deux (2) Euros chacune, entièrement libérées et toutes de même catégorie.

Se reporter au paragraphe 19.1.7 en ce qui concerne l'évolution du capital de BIGBEN INTERACTIVE au cours des dernières années.

19.1.2 Titres non représentatifs du capital

Néant.

19.1.3 Acquisition par la Société de ses propres actions.

Autorisation

En date du 19 juillet 2019, l'Assemblée Générale des actionnaires de BIGBEN INTERACTIVE a voté favorablement le renouvellement de son programme de rachat par la Société de ses propres actions 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. Ainsi, l'autorisation a été donnée au Conseil d'administration de racheter jusqu'à 10 % de ses propres actions, sur la base d'un prix maximum de rachat fixé à 28,00 € par action, dans la limite d'un montant global de 10 M€.

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 la Société 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

La société ne détient plus d'actions propres au 31 mars 2020, toutes celles détenues par la société ont été apportées au contrat de liquidité.

Un contrat de liquidité avait été mis en place fin 2010 avec un intermédiaire (Oddo & Cie) afin de favoriser la liquidité du titre BIGBEN INTERACTIVE, et ce conformément au programme de rachat d'actions voté par l'Assemblée Générale du 28 juillet 2010.

La société BIGBEN INTERACTIVE a conclu au cours de l'exercice 2018/19 un nouveau contrat de liquidité avec la société ODDO BHF SCA. Ce nouveau contrat de liquidité d'une durée d'un an, renouvelable par tacite reconduction, a pris effet le 2 janvier 2019. Il remplace, depuis cette date, le précédent contrat de liquidité signé avec la société ODDO & CIE qui avait pris effet le 1er Décembre 2010. La signature de ce nouveau contrat de liquidité fait suite à la décision de l'Autorité des Marchés Financiers n°2018-01 du 2 juillet 2018, applicable depuis le 1er janvier 2019, instaurant les contrats de liquidité sur titres de capital au titre de pratique de marché admise.

Pour la mise en œuvre de ce nouveau contrat de liquidité, les moyens suivants avaient été affectés au 31 décembre 2018 au compte de liquidité:

- 23 500 titres,
- 129 157 euros en espèces.

Au 31 mars 2020, la Société détient, au travers de son contrat de liquidité conclu avec ODDO BHF SCA, 21.528 actions propres, représentant environ 0,11 % du capital social actuel de la Société. Ce nombre d'actions représente une valeur nominale globale de 43.056 €.

Synthèse du programme de rachat d'actions au titre de l'exercice 2019/2020

Actionnaires	Catégorie
Nombre d'actions achetées	336 254
Nombre d'actions vendues	333 826
Cours moyen des achats sur la période	13.2495
Cours moyen des ventes sur la période	13.2051
Montant des frais de négociation	30 000 €
Nombre d'actions en comptes fin mars 2020	21 528
Valeur des actions inscrites en comptes	226 044 €
Valeur nominale des actions inscrites	43 056 €
Fraction du capital qu'elles représentent	0,11%

19.1.4 Valeurs mobilières ouvrant droit à une quote-part de capital

Néant.

19.1.5 Capital autorisé mais non émis

Conformément aux décisions prises par l'Assemblée Générale du 19 juillet 2019, les autorisations et délégations financières suivantes ont été données au Conseil d'Administration.

Nature de la délégation	Durée de validité	Plafond (valeur nominale)	Modalités de détermination du prix
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires de la Société et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, avec maintien du droit préférentiel de souscription des actionnaires (11^{ème} résolution)</i>	18 mois	9,00 millions d'euros	
<i>Autorisation donnée au conseil d'administration, en cas d'augmentation de capital avec ou sans droit préférentiel de souscription des actionnaires, d'augmenter le nombre de titres à émettre (12^{ème} résolution)</i>	18 mois	1,35 millions d'euros (dans la limite de 15% du montant de l'émission initiale)	même prix que l'émission initiale
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet de décider une ou plusieurs augmentation(s) de capital par incorporation de primes, réserves, bénéfices ou autres (14^{ème} résolution)</i>	18 mois	9,00 millions d'euros	
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en rémunération d'apports en nature constitués de titres de capital ou de valeurs mobilières donnant accès au capital de sociétés tierces en dehors d'une offre publique d'échange (13^{ème} résolution)</i>	18 mois	3,90 millions d'euros (1) dans la limite de 10% du capital social tel qu'existant au moment de l'utilisation par le conseil d'administration de ladite délégation	
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en cas d'offre publique comportant une composante d'échange initiée par la Société (15^{ème} résolution)</i>	18 mois	4,50 millions d'euros	
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'augmenter le capital social par l'émission d'actions réservée aux adhérents d'un plan d'épargne (16^{ème} résolution)</i>	18 mois	400.000 euros	
<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 (18^{ème} résolution)</i>	18 mois	700.000 euros	
<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 (9^{ème} résolution)</i>	18 mois	10,00 millions d'euros dans la limite de 10% du nombre d'actions composant le 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 (19^{ème} résolution)</i>	18 mois	10,00 millions d'euros dans la limite de 10% du nombre d'actions composant le capital social	10% du capital social par période de 24 mois

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 9,75 millions d'euros. Le montant nominal global des émissions de valeurs mobilières représentatives de créances sur la Société donnant accès au capital de la Société ne pourra, pour sa part, excéder 12,00 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.

Capital potentiel

Sur la base de la délégation de compétence accordée par l'Assemblée Générale du 19 juillet 2019, en dates du 4 septembre 2019, le Conseil d'administration a décidé l'attribution de 272.535 actions gratuites au profit de 539 bénéficiaires.

Le nombre maximal d'actions pouvant être acquises représente in fine, sur la base du capital social et de l'effectif au 31 mars 2020, 200 285 actions, soit 1,02 % des actions en circulation.

La Société a mis en place ce plan d'Actions Gratuites prévoyant une période d'acquisition d'un an et une période de conservation de deux ans à compter de l'acquisition définitive desdites actions. L'acquisition définitive de ces actions gratuites à l'issue de la Période d'Acquisition est subordonnée au respect de 2 conditions :

- une condition de présence : chaque bénéficiaire devant avoir conservé la qualité de membres du personnel salarié ou de mandataire social de la Société ou d'une société liée, sans interruption, pendant toute la Période d'Acquisition (sauf exception en cas d'invalidité).
- une condition de performance : l'acquisition définitive des actions gratuites 2019 est conditionnée à la réalisation d'une condition de performance relative à l'obtention d'un niveau prédéterminé de Résultat Opérationnel Courant (ROC) au 31 mars 2020, pouvant combiner, le cas échéant, un critère de résultat Groupe (ROC consolidé réalisé par le Groupe Bigben) et un critère de résultat réalisé par l'entité à laquelle est rattaché le bénéficiaire (ROC réalisé par l'entité).

Après prise en compte du niveau de ROC atteint par le Groupe (supérieur à l'objectif) et le cas échéant de celui atteint par chaque entité concernée, l'acquisition est ouverte à 100 % ou partiellement aux bénéficiaires rattachés à 13 entités.

19.1.6 Informations sur le capital de tout membre de la Société faisant l'objet d'une option ou d'un accord conditionnel ou inconditionnel prévoyant de le placer sous option

A la connaissance de la Société, il n'existe pas d'option d'achat ou de vente ou d'autres engagements au profit des actionnaires de la Société ou consentis par ces derniers portant sur des actions de la Société.

19.1.7 Historique du capital social

Tableau d'évolution du capital social de la Société au cours des 3 derniers exercices :

Date de l'opération	Augmentation/Réduction	Nombre d'actions nouvelles	Valeur nominale	Prime d'émission ou d'apport	Nouveau capital social	Nombre d'actions après augmentation
31-août-17	Augmentation de capital par attribution effective	140 800	2,00 €	0,00 €	36 726 678,00 €	18 363 339
20-juin-18	Augmentation de capital en rémunération d'apport	697 445	2,00 €	8 564 741,94 €	38 121 568,00 €	19 060 784
03-sept-18	Augmentation de capital par attribution effective	143 760	2,00 €	0,00 €	38 409 088,00 €	19 204 544
18-oct-18	Augmentation de capital en rémunération d'apport	295 575	2,00 €	2 417 850,00 €	39 000 238,00 €	19 500 119
03-sept-19	Augmentation de capital par attribution effective	198 585	2,00 €	0,00 €	39 397 408,00 €	19 698 704
26-nov-19	Augmentation de capital par attribution effective	19 799	2,00 €	0,00 €	39 437 006,00 €	19 718 503

19.2 ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS

19.2.1 Objet social (article 3 des statuts)

La Société a pour objet social en France et dans tous pays :

- la conception et le négoce d'accessoires, de consoles et de logiciels de jeux,
- la fabrication, la vente, l'importation, l'exportation et la réparation principale d'horlogerie et d'objets de nature électronique,
- et plus généralement la réalisation de toutes opérations industrielles, commerciales ou financières, mobilières ou immobilières pouvant se rattacher directement ou indirectement à l'objet social ou susceptible d'en faciliter l'extension ou le développement.

Elle peut réaliser toutes les opérations qui sont compatibles avec cet objet, s'y rapportent et contribuent à sa réalisation.

19.2.2 Droits, privilèges et restrictions attachés aux actions de la Société

19.2.2.1 Droits de vote (article 9.2 des statuts)

Un droit de vote double de celui conféré aux autres actions, eu égard à la quotité de capital qu'elles représentent, est attribué à toutes les actions entièrement libérées lesquelles il est justifié d'une inscription nominative depuis trois (3) ans au moins, au nom du même actionnaire. 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 trois (3) ans.

La fusion ou la scission de la société est sans effet sur le droit de vote double qui peut être exercé au sein de la société bénéficiaire, si les statuts de celle-ci l'ont institué.

19.2.2.2 Droits aux dividendes et profits

Chaque action donne droit dans les bénéfices et dans la propriété de l'actif social à une part proportionnelle à la quotité du capital qu'elle représente.

19.2.2.3 Délai de prescription de dividendes

Les dividendes non réclamés dans un délai de 5 ans à compter de la date de mise en paiement seront prescrits au profit de l'État (Article L.1126-1 du Code Général de la propriété des personnes publiques).

19.2.2.4 Droit au boni de liquidation

Le boni de liquidation subsistant après remboursement du nominal des actions est partagé également entre toutes les actions.

19.2.2.5 Droit préférentiel de souscription

Les actions de la Société comportent toutes un droit préférentiel de souscription aux augmentations de capital.

19.2.2.6 Limitation des droits de vote

Néant.

19.2.2.7 Franchissements de seuils

Tant que les actions de la Société sont admises aux négociations sur un marché réglementé, outre les obligations de déclarations de franchissements expressément prévues par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur, toute personne physique ou morale qui vient à posséder, directement ou indirectement, seule ou de concert, une fraction du capital ou des droits de vote (calculée conformément aux dispositions des articles L. 233-7 et L. 233-9 du Code de commerce et aux dispositions du règlement général de l'AMF) égale ou supérieure à 5,0 % 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 5,0 % du capital et des droits de vote est également faite lorsque la participation au capital ou aux droits de vote devient inférieure à l'un des seuils mentionnés ci-dessus.

En cas de non-respect de l'obligation de déclaration de franchissement de seuils susvisée et à la demande, consignée dans le procès-verbal de l'assemblée générale, d'un ou plusieurs actionnaires représentant au moins 5 % du capital ou des droits de vote, les actions excédant la fraction qui aurait dû être déclarée sont privées du droit de vote jusqu'à l'expiration d'un délai de deux ans suivant la date de régularisation de la notification.

19.2.2.8 Titres au porteur identifiables

Les actions entièrement libérées sont nominatives ou au porteur, au choix de l'actionnaire, sauf dans les cas où la forme nominative est imposée par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur.

Les actions donnent lieu à inscription en compte dans les conditions et selon les modalités prévues par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur.

La Société est autorisée à demander à tout moment auprès de l'organisme chargé de la compensation des valeurs mobilières les renseignements prévus par la loi relatifs à l'identification des détenteurs de titres conférant immédiatement ou à terme, le droit de vote aux assemblées d'actionnaires et, le cas échéant, les restrictions dont les titres peuvent être frappés.

19.2.2.9 Rachat par la Société de ses propres actions

Se référer au paragraphe 19.1.3.

19.2.3 Dispositifs permettant de retarder, différer ou empêcher un changement de contrôle

Les statuts de la Société ne contiennent pas de dispositifs permettant de retarder, différer ou empêcher un changement de contrôle.

20. CONTRATS IMPORTANTS

Afin de faciliter la lecture du présent document, il a été choisi d'évoquer un « contrat SONY pour les accessoires » dans les différentes sections concernées par le secteur d'activités NACON Gaming, 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,
- BIGBEN INTERACTIVE, par le biais de sa filiale 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, BIGBEN INTERACTIVE, par le biais de sa filiale NACON, considère que le volume d'affaires « accessoires » avec SONY est donc appelé à se poursuivre voire à augmenter du fait de la profondeur du partenariat développé au cours de ces dernières années.

21. DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC

L'ensemble des documents sociaux de la Société devant être mis à la disposition des actionnaires est consultable au siège social de la Société. L'ordre du jour et le projet de texte des résolutions qui seront soumises à l'assemblée générale du 30 juillet 2020 figurent dans l'avis préalable de réunion publié le 24 juin 2020 au Bulletin des Annonces Légales Obligatoires (BALO) ainsi qu'en chapitre 22 du présent document universel d'enregistrement. Cet avis de réunion est également consultable sur le site internet de la Société (www.bigben.fr).

Les documents d'enregistrement universel peuvent également être consultés sur le site Internet de la Société (www.bigben.fr) et sur le site Internet de l'AMF (www.amf-france.org).

Peuvent notamment être consultés au siège social :

- (a) L'acte constitutif et les statuts de la Société,
- (b) Tous rapports, courriers et autres documents, informations financières historiques, évaluations et déclarations établis par un expert à la demande de la Société, dont une partie est incluse ou visée dans le Document d'enregistrement,
- (c) Les informations financières historiques de la Société pour chacun des deux exercices précédant la publication du Document d'enregistrement.

La Société entend communiquer ses résultats financiers conformément aux exigences des lois et réglementations en vigueur. Depuis l'admission des actions de la Société aux négociations sur le marché Euronext Paris, l'information réglementée au sens des dispositions du Règlement général de l'AMF est également disponible sur le site Internet de la Société.

A TITRE ORDINAIRE

PREMIERE RESOLUTION

(Approbation des comptes sociaux de l'exercice clos le 31 mars 2020)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance des rapports du Conseil d'administration et des commissaires aux comptes, approuve les comptes annuels de l'exercice clos le 31 mars 2020 tels qu'ils sont présentés, ainsi que les opérations traduites dans ces comptes ou résumées dans ces rapports,

approuve les comptes sociaux de l'exercice clos le 31 mars 2020 tels qu'ils lui ont été présentés, lesquels font apparaître un bénéfice de 6.644.977 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 16.955 euros, ainsi que l'impôt correspondant, soit 5.256 euros,

DEUXIEME RESOLUTION

(Approbation des comptes consolidés de l'exercice clos le 31 mars 2020)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance des rapports du conseil d'administration et des commissaires aux comptes,

approuve les comptes consolidés au 31 mars 2020 tels qu'ils sont présentés, ainsi que les opérations traduites dans ces comptes ou résumées dans ces rapports.

TROISIEME RESOLUTION

(Affectation du résultat de l'exercice clos le 31 mars 2020)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et après avoir constaté que le résultat de l'exercice clos le 31 mars 2020 se solde par un bénéfice net de 6.644.977 euros,

décide d'affecter le bénéfice distribuable de la manière suivante :

	(en euros)
Résultat de l'exercice	6.644.977 €
Report à nouveau antérieur (2018-2019)	32.993.354 €
Affectation à la réserve légale (5% du résultat)	43.677 €
Bénéfice distribuable	39.614.654 €
Distribution	0 €
Nouveau solde du compte « Report à nouveau »	39.614.654 €

décide qu'en raison de la crise sanitaire actuelle et dans un esprit de responsabilité sociétale, il ne sera néanmoins pas distribué de dividende au titre de l'exercice clos le 31 mars 2020.

Conformément aux dispositions de l'article 243 bis du Code général des impôts, l'assemblée générale prend acte de ce que le montant des dividendes par actions mis en distribution au cours des trois exercices précédents ont été les suivants :

	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Nombre d'actions	18.363.339	19.060.784	19.500.119
Dividende (en euros)	0,00	0,20	0,20
Montant distribué (en euros)	0,00	3.739.550	3.900.024

QUATRIEME RESOLUTION

(Approbation des conventions visées aux articles L. 225-38 du Code de commerce)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport spécial des commissaires aux comptes sur les conventions visées aux articles L. 225-38 et suivants du Code de commerce,

prend acte des conclusions dudit rapport, et

approuve les conventions qui y sont mentionnées.

CINQUIEME RESOLUTION

(Approbation de la politique de rémunération du Président)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration,

approuve, en application de l'article L. 225-37-2 du Code de commerce, les principes et les critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments fixes, variables et exceptionnels composant la rémunération totale et les avantages de toute nature tels que présentés dans le rapport précité et attribuables au Président au titre de son mandat social.

SIXIEME RESOLUTION

(Approbation de la politique de rémunération du Directeur général)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration,

approuve, en application de l'article L. 225-37-2 du Code de commerce, les principes et les critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments fixes, variables et exceptionnels composant la rémunération totale et les avantages de toute nature tels que présentés dans le rapport précité et attribuables au Directeur général au titre de son mandat social.

SEPTIEME RESOLUTION

(Approbation de la politique de rémunération du Directeur général délégué)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration,

approuve, en application de l'article L. 225-37-2 du Code de commerce, les principes et les critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments fixes, variables et exceptionnels composant la rémunération totale et les avantages de toute nature tels que présentés dans le rapport

précité et attribuables au Directeur général délégué au titre de son mandat social.

HUITIEME RESOLUTION

(Approbation de la politique de rémunération des administrateurs)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration,

approuve, en application de l'article L. 225-37-2 du Code de commerce, les principes et les critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments fixes, variables et exceptionnels composant la rémunération totale et les avantages de toute nature tels que présentés dans le rapport précité et attribuables aux administrateurs au titre de leur mandat social.

NEUVIEME RESOLUTION

(Approbation du rapport sur les rémunérations des mandataires sociaux émis en application de l'article L. 225-37-3 I. du Code de commerce)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration, conformément aux dispositions du II de l'article L. 225-100 du Code de commerce,

approuve, le rapport sur les rémunérations des mandataires sociaux comprenant les informations mentionnées à l'article L. 225-37-3 du Code de commerce, telles que présentées dans le rapport sur le gouvernement d'entreprise.

DIXIEME RESOLUTION

(Approbation des éléments composant la rémunération totale et les avantages en nature versés ou attribués au Président)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration, en application des articles L. 225-37-2 et L. 225-100 du Code de commerce,

Approuve les éléments fixes et variables composant la rémunération totale et les avantages de toute nature versés ou attribués au titre de l'exercice clos le 31 mars 2020 à Monsieur Alain FALC tels que présentés dans le rapport précité et attribués en raison de son mandat de Président.

ONZIEME RESOLUTION

(Approbation des éléments composant la rémunération totale et les avantages en nature versés ou attribués au Directeur général)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration, en application des articles L. 225-37-2 et L. 225-100 du Code de commerce,

Approuve les éléments fixes et variables composant la rémunération totale et les avantages de toute nature versés ou attribués au titre de l'exercice clos le 31 mars 2020 à Monsieur Fabrice LEMESRE tels que présentés dans le rapport précité et attribués en raison de son mandat de Directeur général.

DOUZIEME RESOLUTION

(Approbation des éléments composant la rémunération totale et les avantages en nature versés ou attribués au Directeur général délégué)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts,

après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration, en application des articles L. 225-37-2 et L. 225-100 du Code de commerce,

Approuve les éléments fixes et variables composant la rémunération totale et les avantages de toute nature versés ou attribués au titre de l'exercice clos le 31 mars 2020 à Monsieur Michel BASSOT tels que présentés dans le rapport précité et attribués en raison de son mandat de Directeur général délégué.

TREIZIEME RESOLUTION

(Ratification de la cooptation de Madame Angélique GERARD en qualité d'Administrateur)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration,

décide de ratifier la cooptation de Madame Angélique GERARD en qualité d'administrateur, telle que décidée par le Conseil d'administration lors de sa réunion du 27 janvier 2020.

QUATORZIEME 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 100.000 euros le montant global annuel pour l'exercice en cours (2020-2021) de la rémunération allouée au conseil d'administration, étant précisé que cette décision applicable à l'exercice en cours (2020-2021), sera maintenue jusqu'à décision contraire de l'assemblée générale.

QUINZIEME RESOLUTION

(Autorisation à donner au conseil d'administration en vue du rachat par la Société de ses propres actions conformément aux dispositions de l'article L. 225-209 du Code de commerce)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration,

autorise le Conseil d'administration, avec faculté de subdélégation, conformément aux dispositions des articles L.225-209 et suivants du Code de commerce, du Règlement européen n°596/2014 du 16 avril 2014 et des règlements européens qui lui sont rattachés, de l'article L451-3 du Code monétaire et financier et du Règlement général de l'Autorité des Marchés Financiers, à acheter ou faire acheter des actions de la Société dans le cadre de la mise en œuvre d'un programme de rachat d'actions,

décide que :

- le prix maximal d'achat (hors frais) par action ne pourra excéder vingt-huit (28.00) 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-cinquième résolution ci-après, et
- plus généralement, de réaliser toute opération conforme à la réglementation en vigueur et à toute pratique de marché qui viendrait à être admise par l'Autorité des Marchés Financiers,

décide que ces opérations d'achat, de cession, d'échange ou de transfert pourront être effectuées par tous moyens, c'est-à-dire sur un marché réglementé, sur un système multilatéral de négociation, au travers d'un internalisateur systématique ou de gré à gré, y compris par acquisition ou cession de blocs, ou encore par le recours à des instruments financiers, notamment des instruments financiers dérivés négociés sur un marché réglementé, sur un système multilatéral de négociation, au travers d'un internalisateur systématique ou de gré à gré ou par le recours à des bons et ce, dans les conditions autorisées par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur à la date des opérations considérées et aux époques que le conseil d'administration de la Société ou la personne agissant sur la délégation du conseil d'administration appréciera. La part maximale du capital social acquise ou transférée sous forme de blocs de titres pourra atteindre la totalité du programme,

ces opérations pourront intervenir à tout moment, dans le respect de la réglementation en vigueur, y compris en période d'offre publique initiée par la Société ou visant les titres de celle-ci, sous réserve des dispositions légales et réglementaires applicables en pareille matière,

délègue au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions prévues à l'article L. 225-209 du Code de commerce, en cas de modification du montant nominal de l'action, d'augmentation de capital par incorporation de réserves, d'attribution gratuite d'actions, de division ou de regroupement de titres, de distribution de réserves ou de tous autres actifs, d'amortissement du capital ou de toute autre opération portant sur les capitaux propres, le pouvoir d'ajuster le prix d'achat susvisé afin de tenir compte de l'incidence de ces opérations sur la valeur de l'action,

confère tous pouvoirs au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions prévues à l'article L. 225-209 du Code de commerce, pour décider et effectuer la mise en œuvre de la présente autorisation, pour en préciser, si nécessaire, les termes et notamment pour passer tous ordres en bourse ou hors-marché, affecter ou réaffecter les actions acquises aux différents objectifs

poursuivis dans les conditions législatives et réglementaires applicables, conclure tous accords en vue notamment de la tenue des registres d'achat et de ventes d'actions, effectuer toutes formalités et déclarations auprès de tous organismes, en particulier l'Autorité des marchés financiers, et d'une manière générale, faire tout ce qui sera nécessaire aux fins de réalisation des opérations effectuées en application de la présente autorisation,

confère également tous pouvoirs au Conseil d'administration, si la loi ou l'Autorité des marchés financiers tenait à étendre ou à compléter les objectifs autorisés pour les programmes de rachat d'actions, à l'effet de porter à la connaissance du public, dans les conditions légales et réglementaires applicables, les modifications éventuelles du programme concernant les objectifs modifiés,

prend acte que le conseil d'administration communiquera aux actionnaires, lors de la prochaine assemblée générale, les informations relatives à la réalisation des opérations d'achat d'actions autorisés par la présente assemblée générale, notamment le nombre et le prix des actions ainsi acquises et le volume des actions utilisées,

cette autorisation est donnée pour une durée de dix-huit (18) mois à compter de la présente assemblée générale, il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 16^{ème} résolution.

SEIZIEME 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

DIX-SEPTIEME RESOLUTION

(Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires de la Société et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, avec maintien du droit préférentiel de souscription des actionnaires)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L. 225-129 à L. 225-129-6, L. 228-91 à L. 228-97 et suivants du Code de commerce,

délègue, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, sa compétence pour décider, en une ou plusieurs fois, à l'époque ou aux époques qu'il fixera, dans les proportions qu'il appréciera, tant en France qu'à l'étranger, l'émission, avec maintien du droit préférentiel de souscription, d'actions ainsi que de toutes autres valeurs mobilières, y compris par attribution gratuite de bons de souscription d'actions, donnant accès au capital de la Société ou de tout société qui posséderait directement ou indirectement plus de la moitié de son capital ou dont elle posséderait directement ou indirectement plus de la moitié du capital, lesdites actions conférant les mêmes droits que les actions anciennes sous réserve de leur date de jouissance, étant précisé qu'en cas d'augmentation de capital sous forme d'attribution gratuite d'actions, les droits formant des rompus ne seront pas négociables, ni cessibles et que les titres de capital correspondant seront vendus et les sommes provenant de leur vente seront allouées aux titulaires des droits dans les délais prévus par la réglementation,

décide qu'est expressément exclue toute émission d'actions de préférence et de valeurs mobilières donnant accès à des actions de préférence,

décide que le montant nominal des augmentations de capital social susceptibles d'être réalisées immédiatement et/ou à terme en vertu de la présente délégation, ne pourra excéder un montant nominal global de neuf millions (9.000.000) d'euros ou la contre-valeur de ce montant en cas

d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies, étant précisé que ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-troisième 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 douze millions (12.000.000) d'euros euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies, étant précisé que :

- ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-troisième résolution,
- ce montant sera majoré, le cas échéant, de toute prime de remboursement au-dessus du pair,
- ce plafond ne s'applique pas aux titres de créance visés aux articles L. 228-40, L. 228-36 et L. 228-92 alinéa 3 du Code de commerce dont l'émission serait décidée ou autorisée par le conseil d'administration dans les conditions prévues par l'article L. 228-40 du Code de commerce, ou dans les autres cas, dans les conditions que déterminerait la Société conformément aux dispositions de l'article L. 228-36 du Code de commerce,

décide que les actionnaires pourront exercer, dans les conditions prévues par la loi, leur droit préférentiel de souscription à titre irréductible. En outre, le conseil d'administration aura la faculté de conférer aux actionnaires le droit de souscrire à titre réductible un nombre de valeurs mobilières supérieur à celui qu'ils pourraient souscrire à titre irréductible, proportionnellement aux droits de souscription dont ils disposent et, en tout état de cause, dans la limite de leur demande. Si les souscriptions à titre irréductible et, le cas échéant, à titre réductible, et si le conseil d'administration en a décidé la possibilité, n'ont pas absorbé la totalité d'une émission d'actions ou de valeurs mobilières, le conseil d'administration pourra utiliser, dans l'ordre qu'il estimera opportun, chacune des facultés offertes par l'article L. 225-134 du Code de commerce, ou certaines d'entre elles seulement,

constate que cette délégation emporte de plein droit au profit des porteurs de valeurs mobilières émises au titre de la présente résolution et donnant accès au capital de la Société, renonciation des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription aux actions auxquelles ces valeurs mobilières donnent droit,

décide que la somme revenant ou devant revenir à la Société pour chacune des actions émises dans le cadre de la présente délégation sera au moins égale à la valeur nominale de l'action à la date d'émission desdites valeurs mobilières,

donne tous pouvoirs au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente délégation et notamment :

- déterminer le prix, les modalités, les dates des émissions, les dates de jouissance et les modalités de libération ainsi que la forme et les caractéristiques des valeurs mobilières à émettre,
- suspendre, le cas échéant, l'exercice des droits attachés aux valeurs mobilières à émettre dans les cas et limites prévues par les dispositions réglementaires et contractuelles,
- le cas échéant, pour y surseoir, constater la réalisation de l'augmentation de capital en résultant, le cas échéant, procéder à tous ajustements afin de prendre en compte l'incidence de l'opération sur le capital de la Société et fixer les modalités suivant lesquelles sera assurée la préservation des droits des titulaires de valeurs mobilières donnant accès au capital social conformément aux dispositions légales et réglementaires et procéder à toute modification corrélative des statuts,
- procéder, le cas échéant, à toutes imputations sur la ou les primes d'émission et notamment celle des frais entraînés par la réalisation des émissions, et prendre généralement toutes

dispositions utiles, conclure tous accords pour parvenir à la bonne fin des émissions envisagées et demander la cotation des titres émis,

décide qu'en cas d'émission de titres de créance, le conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, dans les conditions fixées par la loi, notamment pour :

- décider de leurs termes, conditions et caractéristiques et notamment leur caractère subordonné ou non,
- fixer leur taux d'intérêt, leur devise d'émission, leur durée, le prix de remboursement fixe ou variable avec ou sans prime, les modalités d'amortissement en fonction des conditions du marché et les conditions dans lesquelles ces titres donneront droit à des actions ordinaires de la Société,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

la délégation ainsi conférée au conseil d'administration est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée générale, il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 19 juillet 2019 par sa 11^{ème} résolution.

DIX-HUITIEME RESOLUTION

(Autorisation donnée au conseil d'administration, en cas d'augmentation de capital avec ou sans droit préférentiel de souscription des actionnaires, d'augmenter le nombre de titres à émettre)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux dispositions de l'article L. 225-135-1 du Code de commerce :

autorise le conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, à augmenter le nombre de titres à émettre pour chacune des émissions avec ou sans droit préférentiel de souscription décidées en vertu de la dix-septième résolution de la présente assemblée, dans les trente jours de la clôture de la souscription dans la limite de 15 % de l'émission initiale et au même prix que celui retenu pour l'émission initiale.

décide que le montant nominal maximal des augmentations de capital susceptibles d'être réalisées en vertu de la présente délégation s'imputera sur le plafond nominal d'augmentation de capital fixé par la dix-septième 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 19 juillet 2019 par sa 12^{ème} résolution.

DIX-NEUVIEME RESOLUTION

(Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en rémunération d'apports en nature constitués de titres de capital ou de valeurs mobilières donnant accès au capital de sociétés tierces en dehors d'une offre publique d'échange)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L. 225-129 à L. 225-129-6, L. 225-35, L. 225-147 et L. 228-91 et suivants du Code de commerce,

délègue, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, au Conseil d'administration ses pouvoirs pour décider l'émission d'actions ainsi que de toutes autres valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en vue de rémunérer des apports en nature consentis à la Société et constitués de titres de capital ou de valeurs mobilières donnant accès au capital, lorsque les dispositions de l'article L. 225-148 du Code de commerce ne sont pas applicables et décide, en tant que de besoin, de supprimer, au profit des titulaires de ces titres, le droit préférentiel de souscription des actionnaires à ces actions et valeurs mobilières à émettre,

décide que le montant nominal des augmentations de capital social pouvant être réalisées dans le cadre de la présente délégation (i) ne pourra excéder un montant nominal global de trois millions neuf cent mille (3.900.000) euros et en tout état de cause, ne pourra pas excéder 10 % du capital de la Société au moment de l'utilisation par le conseil d'administration de la présente délégation, et (ii) s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-troisième 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 douze millions (12.000.000) d'euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies, étant précisé que :

- ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-troisième résolution,
- ce montant sera majoré, le cas échéant, de toute prime de remboursement au-dessus du pair,
- ce plafond ne s'applique pas aux titres de créance visés aux articles L. 228-40, L. 228-36 et L. 228-92 alinéa 3 du Code de commerce dont l'émission serait décidée ou autorisée par le conseil d'administration dans les conditions prévues par l'article L. 228-40 du Code de commerce, ou dans les autres cas, dans les conditions que déterminerait la Société conformément aux dispositions de l'article L. 228-36 du Code de commerce,

constate que cette délégation emporte de plein droit au profit des porteurs de valeurs mobilières émises au titre de la présente résolution et donnant accès au capital de la Société, renonciation des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription aux actions auxquelles ces valeurs mobilières donnent droit,

décide que le conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente résolution et notamment pour :

- arrêter la liste des valeurs mobilières apportées,
- approuver ou réduire l'évaluation des apports et l'octroi d'avantages particuliers,
- fixer, le cas échéant, le montant de la soulte en espèces à verser et constater le nombre de titres apportés à l'échange,
- prendre, plus généralement, toutes les dispositions utiles et conclure tous accords, et
- procéder à toutes formalités requises pour l'admission aux négociations des actions émises,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

l'autorisation conférée au conseil d'administration en vertu de la présente résolution est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée, il est mis fin, avec effet immédiat, pour la

fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 19 juillet 2019 par sa 14^{ème} résolution.

VINGTIEME RESOLUTION

(Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet de décider une ou plusieurs augmentation(s) de capital par incorporation de primes, réserves, bénéfices ou autres)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration, conformément aux articles L. 225-129, L. 225-129-2 et L. 225-130 du Code de commerce,

délègue au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, sa compétence pour augmenter le capital social en une ou plusieurs fois, dans la proportion et aux époques qu'il appréciera, par incorporation de tout ou partie des réserves, bénéfices, primes d'émission, de fusion, d'apport ou autres ou autres sommes dont la capitalisation serait légalement et statutairement admise, et sous forme d'attributions d'actions gratuites ou d'augmentation de la valeur nominale des actions existantes, soit en combinant les deux opérations,

décide que le montant nominal des augmentations de capital social susceptibles d'être réalisées immédiatement et/ou à terme en vertu de la présente délégation, ne pourra excéder un montant nominal global de neuf millions (9.000.000) d'euros, étant précisé que ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-troisième résolution de la présente assemblée et que ce montant nominal global ne tient pas compte des ajustements susceptibles d'être opérés conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables, et le cas échéant, aux stipulations contractuelles prévoyant d'autres cas d'ajustement, pour préserver les droits des porteurs de valeurs mobilières ou autres droits donnant accès au capital,

décide que les droits formant rompus ne seront pas négociables et que les actions correspondantes seront vendues et les sommes provenant de la vente seront allouées aux titulaires des droits dans les conditions prévues par la loi et la réglementation applicable,

donne tous pouvoirs au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente délégation et notamment de :

- déterminer les dates, modalités et autres caractéristiques des émissions,
- fixer les montants à émettre et plus généralement prendre toutes dispositions pour en assurer la bonne fin,
- décider que les droits formant des rompus ne seront pas négociables, ni cessibles et que les titres de capital correspondants seront vendus et les sommes provenant de la vente seront allouées aux titulaires des droits dans les conditions prévues par les lois et règlements,
- accomplir tous actes et formalités à l'effet de rendre définitives la ou les augmentations de capital correspondants,
- constater l'augmentation de capital,
- demander la cotation des titres émis et procéder aux modifications corrélatives des statuts,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

la délégation conférée au conseil d'administration en vertu de la présente résolution est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée, il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 19 juillet 2019 par sa 13^{ème} résolution.

VINGT-ET-UNIEME RESOLUTION

(Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en cas d'offre publique comportant une composante d'échange initiée par la Société)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L. 225-129 à L. 225-129-6, L. 225-148, L. 228-91 et L. 228- 92 du Code de commerce,

décide de déléguer, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, sa compétence au conseil d'administration pour décider, en une ou plusieurs fois, de procéder, l'émission d'actions ainsi que de toutes autres valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en rémunération de titres apportés à une offre publique d'échange initiée par la Société, en France ou à l'étranger, selon les règles locales, sur des titres d'une autre société admis aux négociations sur l'un des marchés réglementés visés à l'article L. 225-148 du Code de commerce,

décide, en tant que de besoin, de supprimer, au profit des titulaires de ces titres, le droit préférentiel de souscription des actionnaires à ces actions et valeurs mobilières à émettre,

décide que le montant nominal des augmentations de capital social pouvant être réalisées dans le cadre de la présente délégation (i) ne pourra excéder un montant nominal global de quatre millions cinq cent mille (4.500.000) euros et en tout état de cause, ne pourra pas excéder 10 % du capital de la Société au moment de l'utilisation par le conseil d'administration de la présente délégation, et (ii) s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-troisième résolution de la présente assemblée, auquel s'ajoutera, le cas échéant, le montant des actions supplémentaires à émettre pour préserver, conformément aux dispositions légales et réglementaires et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles applicables, les droit des porteurs de valeurs mobilières et autres droits donnant accès au capital,

délègue également sa compétence au conseil d'administration pour décider l'émission de valeurs mobilières donnant droit à l'attribution de titres de créance,

décide que le montant nominal global des valeurs mobilières représentatives de titres de créances, donnant accès au capital social de la Société ou à des titres de créance, susceptibles d'être émises en vertu de la présente délégation sera au maximum de douze millions (12.000.000) d'euros euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies, étant précisé que :

- ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-troisième résolution,
- ce montant sera majoré, le cas échéant, de toute prime de remboursement au-dessus du pair,
- ce plafond ne s'applique pas aux titres de créance visés aux articles L. 228-40, L. 228-36 et L. 228-92 alinéa 3 du Code de commerce dont l'émission serait décidée ou autorisée par le conseil d'administration dans les conditions prévues par l'article L. 228-40 du Code de commerce, ou dans les autres cas, dans les conditions que déterminerait la Société conformément aux dispositions de l'article L. 228-36 du Code de commerce,

décide que le conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation dans les conditions prévues par la loi, pour mettre en œuvre la présente délégation et notamment pour :

- arrêter la liste des valeurs mobilières apportées à l'échange ainsi que la forme et les caractéristiques des actions ou valeurs mobilières donnant accès au capital à émettre, avec ou sans prime,
- fixer les conditions de l'émission, la parité d'échange ainsi que, le cas échéant, le montant de la soulte en numéraire à verser,
- déterminer les modalités de l'émission dans le cadre, notamment d'une offre publique d'échange, d'une offre alternative d'achat ou d'échange, à titre principal, assortie d'une offre publique d'échange ou d'achat à titre subsidiaire,
- constater le nombre de titres apportés à l'échange,

- fixer la date de jouissance éventuellement rétroactive des actions ou valeurs mobilières donnant accès au capital à émettre, leur mode de libération ainsi que, le cas échéant, les modalités d'exercice des droits à échange, conversion, remboursement ou attribution de toute autre manière de titres de capital ou valeurs mobilières donnant accès au capital,
- inscrire au passif du bilan au compte « prime d'apport », sur lequel porteront les droits de tous les actionnaires, la différence entre le prix d'émission des actions ordinaires nouvelles et leur valeur nominale,
- procéder à tous ajustements requis en application des dispositions légales ou réglementaires et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles applicables, pour protéger les droits des porteurs de valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société et
- suspendre, le cas échéant, l'exercice des droits attachés à ces valeurs mobilières pendant un délai maximum de trois mois,

décide que le conseil d'administration pourra :

- à sa seule initiative et lorsqu'il l'estimera approprié, imputer les frais, droits et honoraires occasionnés par les augmentations de capital réalisées en vertu de la délégation visée dans la présente résolution, sur le montant des primes afférentes à ces opérations et prélever, sur le montant de ces primes, les sommes nécessaires pour porter la réserve légale au dixième du nouveau capital, après chaque opération,
- prendre toute décision en vue de l'admission des titres et des valeurs mobilières ainsi émis aux négociations sur le marché réglementé d'Euronext à Paris et, plus généralement,
- prendre toutes mesures, conclure tout engagement et effectuer toutes formalités utiles à la bonne fin de l'émission proposée, ainsi qu'à l'effet de rendre définitive l'augmentation de capital en résultant, et apporter aux statuts les modifications corrélatives.

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

l'autorisation conférée au conseil d'administration en vertu de la présente résolution est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée, il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 19 juillet 2019 par sa 15^{ème} résolution.

VINGT-DEUXIEME 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-troisième 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 quatre cent (400.000) euros, montant maximum auquel s'ajoutera, le cas échéant, le montant supplémentaire des actions à émettre pour préserver, conformément aux dispositions légales ou réglementaires et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles applicables, les droits des porteurs de valeurs mobilières et autres droits donnant accès à des actions,

décide, que le prix d'émission d'une action sera déterminé par le conseil d'administration, selon les modalités prévues par l'article L. 3332-20 du Code du travail,

décide de supprimer le droit préférentiel de souscription des actionnaires aux actions nouvelles à émettre ou autres titres donnant accès au capital et aux titres auxquels donneront droit ces titres émis en application de la présente résolution en faveur des adhérents à un plan d'épargne entreprise,

décide que les caractéristiques des autres titres donnant accès au capital de la Société seront arrêtées par le conseil d'administration dans les conditions fixées par la réglementation,

décide que conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente résolution et notamment pour :

- fixer les modalités et conditions des opérations et arrêter les dates et les modalités des émissions qui seront réalisées en vertu de la présente autorisation,
- fixer les dates d'ouverture et de clôture des souscriptions, les dates de jouissance des titres émis, les modalités de libération des actions et des autres titres donnant accès au capital de la Société,
- consentir des délais pour la libération des actions et, le cas échéant, des autres titres donnant accès au capital de la Société,
- demander l'admission en bourse des titres créés,
- constater la réalisation des augmentations de capital à concurrence du montant des actions qui seront effectivement souscrites,
- accomplir, directement ou par mandataire, toutes opérations et formalités liées aux augmentations du capital social et sur sa seule décision, procéder à toute modification corrélative des statuts, et, s'il le juge opportun, imputer les frais des augmentations de capital sur le montant des primes afférentes à ces augmentations et prélever sur ce montant les sommes nécessaires pour porter la réserve légale au dixième du nouveau capital après chaque augmentation,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

la délégation ainsi conférée au conseil d'administration est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée, il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 19 juillet 2019 par sa 16^{ème} résolution.

VINGT-TROISIEME RESOLUTION

(Limitation globale des émissions effectuées en vertu des dix-septième, dix-huitième, dix-neuvième, vingtième, vingt-et-unième et vingt-deuxième résolutions)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration,

sous réserve de l'adoption des résolutions ci-avant,

décide de fixer ainsi qu'il suit la limite globale des montants des émissions qui pourraient être décidées en vertu des délégations de compétence ou autorisations données au conseil d'administration et résultant des dix-septième, dix-huitième, dix-neuvième, vingtième, vingt-et-unième et vingt-deuxième résolutions de la présente assemblée :

- le montant nominal maximal des augmentations de capital résultant des émissions d'actions ou de valeurs mobilières donnant accès au capital qui pourront ainsi être réalisées, que ce soit directement ou sur présentation de valeurs mobilières représentatives de titres de créances, ne pourra pas dépasser neuf millions sept cent cinquante mille (9.750.000) euros, le plafond ainsi arrêté n'incluant pas la valeur nominale globale des actions supplémentaires à émettre éventuellement, pour préserver, conformément à la loi et, le cas échéant, aux stipulations

contractuelles prévoyant d'autres cas d'ajustement, les droits des titulaires des valeurs mobilières et autres droits donnant accès au capital,

- le montant nominal maximal des valeurs mobilières représentatives de titres de créance sur la Société pouvant être émises ne pourra dépasser le plafond de douze millions (12.000.000) d'euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies.

VINGT-QUATRIEME RESOLUTION

(Autorisation à donner au conseil d'administration à l'effet de procéder à l'attribution gratuite d'actions existantes ou à émettre de la Société au profit des membres du personnel salarié et des mandataires sociaux de la Société et de ses filiales au sens de l'article L. 233-3 du Code de commerce ou de certains d'entre eux)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L. 225-197-1 et suivants du Code de commerce,

autorise le conseil d'administration à procéder, en une ou plusieurs fois, à des attributions gratuites d'actions existantes ou à émettre de la Société (à l'exclusion d'actions de préférence), au profit des membres du personnel et/ou mandataires sociaux qu'il déterminera parmi les membres du personnel salarié et mandataires sociaux visés à l'article L. 225-197-1 II du Code de commerce, de la Société ou des sociétés ou groupements qui lui sont liés, français ou étrangers, dans les conditions de l'article L. 225-197-2 du Code de commerce, ou certaines catégories d'entre eux,

décide que le conseil d'administration déterminera l'identité des bénéficiaires des attributions, le nombre d'actions attribuées ainsi que les conditions et les critères d'attribution des actions, étant précisé que l'acquisition définitive des actions pourra être soumise à certaines conditions qui seront définies par le conseil d'administration à la date d'attribution,

décide que les attributions gratuites d'actions effectuées en vertu de cette autorisation ne pourront excéder un montant nominal de sept cent mille (700.000) euros, 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 donnée par l'assemblée générale du 19 juillet 2019 par sa 18^{ème} résolution.

VINGT-CINQUIEME 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 quinzième résolution ci-dessus,

autorise le conseil d'administration, conformément aux dispositions de l'article L. 225-209 du Code de commerce, à annuler, sur ses seules décisions, en une ou plusieurs fois, tout ou partie des actions de la Société que cette dernière détiendrait au titre d'une autorisation d'achat d'actions de la Société conférée au conseil d'administration, et à réduire le capital social du montant nominal global des actions ainsi annulées, dans la limite de 10 % du capital par périodes de vingt-quatre (24) mois, étant rappelé que cette limite de 10 % s'applique à un montant du capital de la Société qui sera, le cas échéant, ajusté pour prendre en compte des opérations affectant le capital social postérieurement à la présente assemblée.

L'assemblée générale donne tous pouvoirs au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, à l'effet de :

- procéder à ladite réduction de capital, constater sa réalisation,
- imputer la différence entre le prix de rachat des actions annulées et leur valeur nominale sur tous postes de réserves et primes,
- procéder aux modifications consécutives des statuts,
- effectuer toutes les déclarations auprès de l'Autorité des Marchés Financiers, remplir toutes autres formalités et, d'une manière générale, faire tout ce qui sera nécessaire,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation

de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite de l'autorisation conférée par la présente résolution,

la présente autorisation est donnée pour une période de 18 mois à compter de la présente assemblée générale, il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 19 juillet 2019 par sa 19^{ème} résolution.

VINGT-SIXIEME RESOLUTION
(Pouvoirs pour les formalités légales)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, confère tous pouvoirs au porteur de copies ou d'extraits du présent procès-verbal pour remplir toutes formalités de droit.

23. GLOSSAIRE

Les définitions de quelques termes techniques communément employés dans l'industrie du Gaming, sont proposées ci-dessous au lecteur afin de lui faciliter la lecture du présent Document d'enregistrement :

AA

Tranche du marché de l'édition de jeux vidéo : niche de prédilection des jeux de genre expert, avec des ventes généralement comprises entre 200.000 et 3 millions d'unités et des budgets de développement compris entre 1 et 20 M€ par jeu (source IDG).

AAA

Tranche du marché de l'édition de jeux vidéo occupée par les jeux des éditeurs « Majors » ((Ubisoft, Electronics Arts, Activision, Square Enix...), avec des ventes généralement comprises supérieures à 3 millions d'unités et des budgets de développement compris entre 20 et 200 M€ par jeu (source IDG). Ces ventes représentent la majeure partie des ventes mondiales de jeux vidéo (ex : succès du jeu de football FIFA).

Back catalogue

Chaque éditeur de jeux vidéo a sa propre définition du « Back catalogue » encore appelé « fond de catalogue ». NACON intègre à son « back catalogue » tous les jeux vidéo sortis en digital sur les exercices fiscaux antérieurs. Du fait de son exercice fiscal se terminant au 31 mars, un jeu sorti en mars N sera donc considéré dès avril N comme faisant partie intégrante du back catalogue de NACON.

BIGBEN INTERACTIVE

Désigne la société BIGBEN INTERACTIVE, société anonyme à conseil d'administration au capital de 39.397.408 euros, dont le siège social se situe 396-466, rue de la Voyette – CRT2 – 59270 Fretin, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 320 992 977.

Cloud gaming

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

Consolier

Fabricant de consoles de jeux vidéo (Sony, Microsoft, Nintendo).

Freemium

Il s'agit d'un modèle où les jeux sont gratuits, généralement téléchargeables sur des plateformes digitales. Ils offrent cependant la possibilité d'acheter, par exemple, des objets qui permettent de passer plus vite les niveaux. Ainsi un joueur patient peut jouer sans payer, alors qu'un joueur pressé de passer les niveaux aura tendance à payer pour accélérer sa progression.

Groupe

Désigne le groupe de sociétés comprenant la société BIGBEN INTERACTIVE et ses filiales.

Groupe NACON

Désigne le groupe de sociétés comprenant la société NACON et ses filiales.

NACON

Désigne la société NACON, société anonyme à conseil d'administration au capital de 84.908.919 euros, dont le siège social se situe 396-466, rue de la Voyette – CRT2 – 59270 Fretin, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 852 538 461, ancienne branche Gaming de BIGBEN INTERACTIVE.

Paymium

Ce modèle correspond à des jeux payants dans lesquels le joueur a la possibilité, une fois l'acquisition de jeu réalisée, de convertir de l'argent réel en argent virtuel ou d'acheter des éléments de jeu via des microtransactions, pour accélérer sa progression dans le jeu ou acquérir des objets en édition limitée.

SONY

Dans le présent Document d'enregistrement, les termes « SONY » ou « consolier SONY » englobent :

- pour les accessoires : les branches d'activité gaming du groupe international SONY en charge des accessoires et ayant noué un contrat de partenariat avec NACON, à savoir : SIE (Sony Interactive Entertainment),

- pour les jeux : les branches d'activité gaming du groupe international SONY en charge de valider les jeux vidéo édités sur ses consoles PlayStation 2, PlayStation 3 ou PlayStation 4 en version physique ou commercialisés sur les plateformes digitales de ces mêmes consoles, à savoir : SIEE (Sony Interactive Entertainment Europe).

TABLE DE CONCORDANCE AVEC LE RAPPORT FINANCIER ANNUEL :

ATTESTATION DU RESPONSABLE DU DOCUMENT

- Attestation du responsable du document Paragraphe 1.1

RAPPORT DE GESTION

- Analyse des résultats et de la situation financière de la Société mère et de l'ensemble consolidé Chapitres 7 et 8
- Facteurs de risques Chapitre 3
- Informations relatives à la structure du capital et aux éléments susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique Chapitre 16
- Informations relatives aux rachats d'actions Paragraphe 19.1.3
- Délégations en cours de validité et utilisation faite en cours d'exercice Paragraphe 19.1.5
- Participation des salariés au capital Paragraphe 15.3
- Rémunération des mandataires sociaux et liste des mandats Paragraphes 13.1 et 12.1.2

ETATS FINANCIERS ET RAPPORTS

- Comptes annuels de la Société Paragraphe 18.1.1
- Rapport des Commissaires aux comptes sur les comptes annuels Paragraphe 18.3
- Comptes consolidés du Groupe Paragraphe 18.1.6
- Rapport des Commissaires aux comptes sur les comptes consolidés Paragraphe 18.3
- Honoraires des Commissaires aux comptes Paragraphe 2.4.5 des notes annexes des comptes consolidés

TABLE DE CONCORDANCE AVEC LE RAPPORT SUR LE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE :

- Liste de l'ensemble des mandats et fonctions exercés par chaque mandataire Paragraphe 12.1
- Liste des conventions intervenues entre un dirigeant ou un actionnaire de la Société et une filiale de la Société Paragraphes 14.2 et 17.1
- Tableau récapitulatif des délégations en cours de validité accordées par l'assemblée générale des actionnaires Paragraphe 19.1.5
- Choix d'exercice de la Direction Générale Paragraphe 12.1.1
- Rémunérations totales et avantages aux mandataires sociaux Paragraphe 13.1
- Composition et condition de préparation et d'organisation des travaux du Conseil d'administration Paragraphe 12.1.2
- Description de la politique de diversité appliquée aux membres du Conseil d'administration Paragraphe 12.1.2
- Limitations que le Conseil d'administration apporte aux pouvoirs du Directeur Général Paragraphe 12.1 et 14.5.1
- Référence à un code de gouvernance Paragraphe 14.4.1
- Modalités particulières de la participation des actionnaires aux assemblées générales Paragraphe 19.2.2 (droits de vote)
- Éléments susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique Paragraphes 16.3 et 19.2.3