

Contexe 2022

Summary of Financial Performance

A summary of the Company's results of operations for 2022, 2021 and 2020 is illustrated below.

	2022	2021	2020
Net revenues	\$ 5,856.7	\$ 6,420.4	\$ 5,465.4
Operating profit	407.7	763.3	501.8
Earnings before income taxes	261.5	581.9	322.1
Net earnings	203.0	435.3	225.4
Net (loss) earnings attributable to noncontrolling interests	(0.5)	6.6	2.9
Net earnings attributable to Hasbro, Inc.	203.5	428.7	222.5
Diluted earnings per share	1.46	3.10	1.62

Net Revenues

The table below illustrates net revenues expressed in millions of dollars, derived from our principal operating segments in 2022, 2021 and 2020.

	2022 Net Revenues	% Change	2021 Net Revenues	% Change	2020 Net Revenues
Consumer Products	\$ 3,572.5	-10 %	\$ 3,981.6	9 %	\$ 3,649.6
Wizards of the Coast & Digital Gaming	1,325.1	3 %	1,286.6	42 %	906.7
Entertainment	959.1	-17 %	1,152.2	27 %	909.1

Wizards of the Coast and Digital Gaming Segment

The following table presents Wizards of the Coast and Digital Gaming segment net revenues by category for each fiscal year in the three years ended December 25, 2022.

	2022 Net Revenues	% Change	2021 Net Revenues	% Change	2020 Net Revenues
Tabletop Gaming	\$ 1,067.0	12 %	\$ 950.6	44 %	\$ 659.6
Digital and Licensed Gaming	258.1	-23 %	336.0	36 %	247.1
Net Revenues	\$ 1,325.1	3 %	\$ 1,286.6	42 %	\$ 906.7

- Le contexte : le chiffre d'affaires d'Hasbro décroît en 2022 par rapport à 2021 et idem pour ses profits
- Au niveau des branches, seul WotC a une augmentation de revenus entre 2021 et 2022, les deux autres branches d'Hasbro étant en décroissance de revenus
- WotC connaît une croissance de 12% du Tabletop gaming (Magic en tout premier lieu) mais une année en forte décroissance pour le digital et les revenus de licences
- Au niveau des profits, les jouets sont en forte décroissance et WotC est stable avec une tendance à la baisse
- Au total, les profits 2022 sont les plus mauvais des trois années

Hasbro est donc en zone rouge pour 2023

	2022	% Net Revenues	% Change	2021	% Net Revenues	% Change	2020	% Net Revenues
Consumer Products	\$ 217.3	6.1 %	-46 %	\$ 401.4	10.1 %	30 %	\$ 308.1	8.4 %
Wizards of the Coast & Digital Gaming	538.3	40.6 %	-2 %	547.0	42.5 %	30 %	420.4	46.4 %
Entertainment	22.7	2.4 %	>100 %	(91.8)	-8.0 %	35 %	(141.1)	-15.5 %
Corporate and Other	(370.6)	n/a	>100 %	(93.3)	n/a	-8 %	(85.6)	n/a
Total	407.7			763.3			501.8	

Chiffres des trois premiers trimestres 2023

\$ Millions, except earnings per share	Q3 2023	Q3 2022	% Change	YTD 2023	YTD 2022	% Change
Net Revenues ¹	\$ 1,503.4	\$ 1,675.9	-10%	\$ 3,714.4	\$ 4,178.2	-11%
Operating Profit (Loss)	\$ (169.5)	\$ 194.3	>-100%	\$ (340.2)	\$ 533.4	>-100%

Net Revenues				
Nine Months Ended				
	September 25, 2022		% Change	
	October 1, 2023	September 25, 2022		
⁽⁶⁾ Consumer Products Segment Net Revenues by Major Geographic Region				
North America	\$ 1,234.7	\$ 1,531.8		-19%
Europe	472.2	610.4		-23%
Asia Pacific	191.5	201.6		-5%
Latin America	234.1	224.0		5%
Total	\$ 2,132.5	\$ 2,567.8		

Net Revenues				
Nine Months Ended				
	September 25, 2022		% Change	
	October 1, 2023	September 25, 2022		
⁽⁷⁾ Wizards of the Coast and Digital Gaming Net Revenues by Category				
Tabletop Gaming	\$ 806.9	\$ 800.3		1%
Digital and Licensed Gaming	287.5	185.8		55%
Total	\$ 1,094.4	\$ 986.1		

Net Revenues				
Nine Months Ended				
	September 25, 2022		% Change	
	October 1, 2023	September 25, 2022		
⁽⁸⁾ Entertainment Segment Net Revenues by Category				
Film and TV	\$ 423.8	\$ 527.0		-20%
Family Brands	63.7	59.6		7%
Music and Other	-	37.7		-100%
Total	\$ 487.5	\$ 624.3		

⁽⁹⁾ Amounts within this section may not sum due to rounding

- YTD = cumul à date des chiffres, ce qui correspond ici aux chiffres des trois premiers trimestres 2023 en comparaison avec les trois premiers trimestres 2022
- Hasbro perd 10% de chiffre d'affaires et passe de 533 M\$ de bénéfices à une perte de 340 M\$
- Cette perte est compensée par la vente de eOne Films and TV (environ 800 M\$)
- Au niveau des jouets (consumer products), Hasbro est en décroissance, tout comme dans l'entertainment où la chute est spectaculaire (-150M\$)
- WotC s'en tire bien avec une bonne année : année stable pour les jeux de table (Magic, D&D) et explosion du digital gaming (+100M\$)
- Pour les profits, la société Hasbro perd beaucoup d'argent en 2023, à cause de sa branche jouets (chiffre et profits en diminution) mais surtout à cause de sa branche entertainment (800 M\$ de perte sur les trois premiers trimestres !!!)
- WotC fait plus de chiffre d'affaires mais moins de profits que 2022

Wizards of the Coast and Digital Gaming:							
External Net Revenues ⁽⁷⁾	\$ 1,094.4	\$ -	\$ 1,094.4	\$ 986.1	\$ -	\$ 986.1	11%
Operating Profit	422.5	-	422.5	434.2	-	434.2	-3%
Operating Margin	38.6%	-	38.6%	44.0%	-	44.0%	

	2023			2022			% Change
	As Reported	Non-GAAP Adjustments	Adjusted	As Reported	Non-GAAP Adjustments	Adjusted	
Total Company Results							
External Net Revenues ⁽⁵⁾	\$3,714.4	\$ -	\$ 3,714.4	\$ 4,178.2	\$ -	\$ 4,178.2	-11%
Operating Profit (Loss)	(340.2)	866.8	526.6	533.4	119.9	653.3	-19%
Operating Margin	-9.2%	23.3%	14.2%	12.8%	2.9%	15.6%	
Segment Results							
Consumer Products:							
External Net Revenues ⁽⁶⁾	\$2,132.5	\$ -	\$ 2,132.5	\$ 2,567.8	\$ -	\$ 2,567.8	-17%
Operating Profit	61.5	32.3	93.8	138.9	28.9	167.8	-44%
Operating Margin	2.9%	1.5%	4.4%	5.4%	1.1%	6.5%	
Wizards of the Coast and Digital Gaming:							
External Net Revenues ⁽⁷⁾	\$1,094.4	\$ -	\$ 1,094.4	\$ 986.1	\$ -	\$ 986.1	11%
Operating Profit	422.5	-	422.5	434.2	-	434.2	-3%
Operating Margin	38.6%	-	38.6%	44.0%	-	44.0%	
Entertainment:							
External Net Revenues ⁽⁸⁾	\$ 487.5	\$ -	\$ 487.5	\$ 624.3	\$ -	\$ 624.3	-22%
Operating Profit (Loss)	(801.4)	786.2	(15.2)	(2.4)	52.3	49.9	>-100%
Operating Margin	>-100%	>100%	-3.1%	-0.4%	8.4%	8.0%	

Les chiffres complets

- Trois premiers trimestres