



PullUp Entertainment

Société anonyme au capital de 7.795.831,20 euros

Siège social : Parc de Flandre « Le Beauvaisis » Bâtiment 28, 11 rue de Cambrai, 75019 Paris
399 856 277 R.C.S. PARIS

DOCUMENT D'ENREGISTREMENT



Le document d'enregistrement a été approuvé par l'AMF le 15 mai 2024, en sa qualité d'autorité compétente au titre du règlement (UE) 2017/1129.

L'AMF approuve ce document après avoir vérifié que les informations figurant dans le prospectus sont complètes, cohérentes et compréhensibles. Le document d'enregistrement porte le numéro d'approbation suivant : R.24-009.

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

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

Il est valide jusqu'au 15 mai 2025 et, pendant cette période et au plus tard en même temps que la note d'opération et dans les conditions des articles 10 et 23 du règlement (UE) 2017/1129, devra être complété par un supplément en cas de faits nouveaux significatifs ou d'erreurs ou inexactitudes substantielles.

Le document d'enregistrement a été établi pour faire partie d'un prospectus simplifié conformément à l'article 14 du règlement (UE) 2017/1129.

Ce document est disponible sans frais au siège social de la Société, ainsi qu'en version électronique sur le site Internet de l'AMF (www.amf-france.org) et sur celui de la Société (www.pullupent.com).

TABLE DES MATIERES

Document d'enregistrement établi conformément à l'annexe 3 du règlement délégué (UE) n°2019/980.

1.	PERSONNES RESPONSABLES, INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS, RAPPORTS D'EXPERTS ET APPROBATION DE L'AUTORITE COMPETENTE	6
1.1.	RESPONSABLE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT	6
1.2.	ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE	6
1.3.	DESIGNATION DES EXPERTS	6
1.4.	INFORMATIONS PROVENANT D'UN TIERS.....	6
1.5.	DECLARATION RELATIVE AU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT.....	6
2.	CONTROLEURS LEGAUX DES COMPTES	7
2.1.	COMMISSAIRES AUX COMPTES TITULAIRES	7
2.2.	COMMISSAIRES AUX COMPTES SUPPLEANTS.....	7
3.	FACTEURS DE RISQUES	8
3.1	RISQUES LIES A L'ACTIVITE ET AU MARCHÉ	10
3.2	RISQUES LIES A L'ORGANISATION	15
3.3	RISQUES JURIDIQUES LIES NOTAMMENT AUX DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLE ET AUX CONTRATS DE LICENCES	17
3.4	RISQUES LIES A LA SITUATION FINANCIERE	19
4.	INFORMATIONS CONCERNANT L'EMETTEUR	21
4.1.	DENOMINATION SOCIALE DE LA SOCIETE	21
4.2.	SIEGE SOCIAL DE LA SOCIETE, FORME JURIDIQUE, LEI ET LEGISLATION APPLICABLE	21
5.	APERÇU DES ACTIVITES.....	22
5.1.	PRINCIPALES ACTIVITES CLES	22
5.2.	CHANGEMENTS NOTABLES DEPUIS LA FIN DE LA PERIODE COUVERTE PAR LES DERNIERS ETATS FINANCIERS	22
5.3.	INVESTISSEMENTS	24
6.	INFORMATIONS SUR LES TENDANCES.....	25
7.	PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE	28
7.1.	PREVISIONS DE LA SOCIETE ET HYPOTHESES	28
7.2.	ATTESTATIONS DE LA SOCIETE SUR LES PREVISIONS	28
8.	ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION, DE SURVEILLANCE ET DIRECTION GENERALE .	29
8.1.	INFORMATIONS GENERALES RELATIVES AUX MEMBRES DES ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION OU DE SURVEILLANCE	29
8.2.	CONFLITS D'INTERETS AU NIVEAU DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GENERALE.....	33
8.3.	CODE DE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE	33

9.	PRINCIPAUX ACTIONNAIRES	36
9.1.	REPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE	36
9.2.	DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES	37
9.3.	CONTROLE DE LA SOCIETE.....	37
9.4.	ACCORDS POUVANT ENTRAINER UN CHANGEMENT DE CONTROLE.....	37
10.	TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES.....	38
10.1.	CONVENTIONS AVEC DES PARTIES LIEES	38
11.	INFORMATIONS FINANCIERES CONCERNANT L'ACTIF ET LE PASSIF, LA SITUATION FINANCIERE ET LES RESULTATS DE L'EMETTEUR	39
11.1.	ETATS FINANCIERS	39
11.2.	AUDIT DES INFORMATIONS FINANCIERES ANNUELLES.....	85
11.3.	PROCEDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE	90
11.4.	CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIERE	90
11.5.	INFORMATIONS FINANCIERES PRO FORMA	90
11.6.	POLITIQUE DE DISTRIBUTION DES DIVIDENDES.....	90
12.	INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES.....	91
12.1.	VALEURS MOBILIERES CONVERTIBLES, ECHANGEABLES OU ASSORTIES DE BONS DE SOUSCRIPTION	91
12.2.	DROITS D'ACQUISITION ET/OU OBLIGATIONS ATTACHES AU CAPITAL EMIS MAIS NON LIBERE ET ENGAGEMENTS D'AUGMENTATION DU CAPITAL.....	92
13.	PUBLICATIONS REGLEMENTAIRES.....	95
14.	CONTRATS IMPORTANTS.....	101
15.	DOCUMENTS DISPONIBLES	102

REMARQUES GENERALES

Définitions

Dans le Document d'Enregistrement, et sauf indication contraire :

- Les termes la « **Société** » ou « **PulluP Entertainment** » désignent la société PulluP Entertainment dont le siège social est situé Parc de Flandre « Le Beauvaisis » Bâtiment 28, 11 rue de Cambrai, 75019 Paris, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Paris sous le numéro 399 856 277 ;
- Le terme « **Groupe** » désigne le groupe de sociétés constitué par la Société et l'ensemble de ses filiales et sous-filiales ;
- Le terme « **Document d'Enregistrement** » désigne le présent document d'enregistrement approuvé par l'AMF.

Informations sur le marché et la concurrence

Le Document d'Enregistrement contient des informations relatives à l'activité de la Société ainsi qu'au marché sur lequel celle-ci opère. Outre les estimations réalisées par la Société, les éléments sur lesquels sont fondées les déclarations de la Société proviennent d'études et de statistiques d'organismes tiers (ex : publications du secteur, études spécialisées, informations publiées par des sociétés d'études de marché, rapports d'analystes). La Société estime que ces informations donnent à ce jour une image fidèle de son marché de référence et de son positionnement concurrentiel sur ce marché. Toutefois, ces informations n'ont pas été vérifiées par un expert indépendant et la Société ne peut pas garantir qu'un tiers utilisant des méthodes différentes pour réunir, analyser ou calculer des données sur les marchés obtiendrait les mêmes résultats.

Informations prospectives

Le Document d'Enregistrement contient des indications sur les perspectives et la stratégie de développement de la Société. Ces indications sont parfois identifiées par l'utilisation du futur, du conditionnel ou de termes à caractère prospectif tels que « considérer », « envisager », « penser », « avoir pour objectif », « s'attendre à », « entendre », « devoir », « ambitionner », « estimer », « croire », « souhaiter », « pouvoir » ou, le cas échéant, la forme négative de ces mêmes termes, ou toute autre variante ou expression similaire.

Ces informations ne sont pas des données historiques et ne doivent pas être interprétées comme des garanties que les faits et données énoncés se produiront. Ces informations sont fondées sur des données, des hypothèses et des estimations considérées comme raisonnables par la Société. Elles sont susceptibles d'évoluer ou d'être modifiées en raison des incertitudes liées notamment à l'environnement technologique, économique, financier, concurrentiel et réglementaire.

Ces informations sont mentionnées dans différents paragraphes du Document d'Enregistrement et contiennent des données relatives aux intentions, aux estimations et aux objectifs de la Société concernant, notamment, les marchés, les produits, la stratégie, le déploiement commercial, la croissance, les résultats, la situation financière et la trésorerie de la Société.

Les informations prospectives mentionnées dans le Document d'Enregistrement sont données uniquement à la date d'approbation du Document d'Enregistrement. Sauf obligation légale ou réglementaire qui s'appliquerait (notamment le règlement (UE) n° 596/2014 du Parlement européen et du Conseil du 16 avril 2014 sur les abus de marché), la Société ne prend aucun engagement de publier des mises à jour des informations prospectives contenues dans le Document d'Enregistrement afin de refléter tout changement affectant ses objectifs ou les événements, conditions ou circonstances sur lesquels sont fondées les informations prospectives contenues dans le Document d'Enregistrement.

Facteurs de risques

Les investisseurs sont également invités à prendre en considération les facteurs de risques décrits à la section 3 « Facteurs de risques » du Document d'Enregistrement avant de prendre leur décision d'investissement. La réalisation de tout ou partie de ces risques serait susceptible d'avoir un effet négatif sur les activités, la situation, les résultats financiers ou objectifs de la Société. Par ailleurs, d'autres risques, non encore actuellement identifiés ou considérés comme non significatifs par la Société, pourraient avoir le même effet négatif et les investisseurs pourraient ainsi perdre tout ou partie de leur investissement.

Arrondis

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

Sites Internet et liens hypertextes

Les références à tout site Internet et les contenus des liens hypertextes du Document d'Enregistrement ne font pas partie du Document d'Enregistrement et n'ont été ni examinées ni approuvées par l'Autorité des marchés financiers.

1. PERSONNES RESPONSABLES, INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS, RAPPORTS D'EXPERTS ET APPROBATION DE L'AUTORITE COMPETENTE

1.1. RESPONSABLE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT

Monsieur Fabrice Larue, Président Directeur Général de la Société.

1.2. ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE

« J'atteste que les informations contenues dans le Document d'Enregistrement sont, à ma connaissance, conformes à la réalité et ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée. »

Fait à Paris, le 15 mai 2024,

Monsieur Fabrice Larue,
Président Directeur Général de la Société

1.3. DESIGNATION DES EXPERTS

Néant.

1.4. INFORMATIONS PROVENANT D'UN TIERS

Néant.

1.5. DECLARATION RELATIVE AU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT

Le Document d'Enregistrement a été approuvé par l'AMF, en tant qu'autorité compétente au titre du règlement (UE) 2017/1129.

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

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

Le Document d'Enregistrement a été établi pour faire partie d'un prospectus simplifié conformément à l'article 14 du règlement (UE) 2017/1129.

2. CONTROLEURS LEGAUX DES COMPTES

2.1. COMMISSAIRES AUX COMPTES TITULAIRES

Finexsi Audit

14 rue de Bassano – 75016 Paris
Représenté par Monsieur Lucas Robin

Première nomination à l'Assemblée Générale du 23 septembre 2021 pour une période de six exercices, soit jusqu'à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2027 et qui se tiendra avant fin septembre 2027.

Membre de la Compagnie Régionale des Commissaires aux Comptes de Paris.

Deloitte & Associés

6, place de la Pyramide – 92908 Paris La Défense Cedex
Représenté par Monsieur Julien Razungles

Première nomination à l'Assemblée Générale du 22 juin 2006 pour une période de six exercices.

Renouvelé lors des Assemblées Générales du 20 juin 2012 puis du 27 septembre 2018 pour une période de six exercices, soit jusqu'à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2024 et qui se tiendra avant fin septembre 2024.

Membre de la Compagnie Régionale des Commissaires aux Comptes de Versailles et du Centre.

2.2. COMMISSAIRES AUX COMPTES SUPPLEANTS

Néant.

3. FACTEURS DE RISQUES

La Société exerce ses activités dans un environnement évolutif comportant des risques dont certains échappent à son contrôle. Les investisseurs sont invités à prendre en considération l'ensemble des informations figurant dans le Document d'Enregistrement, y compris les facteurs de risques spécifiques 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 et incertitudes décrits ci-dessous n'est pas exhaustive. D'autres risques ou incertitudes inconnus ou dont la réalisation n'est pas considérée, à la date du Document d'Enregistrement, comme susceptible d'avoir un effet défavorable significatif sur le Groupe, son activité, sa situation financière, ses résultats ou ses perspectives, peuvent exister ou pourraient devenir des facteurs importants susceptibles d'avoir un effet défavorable significatif sur le Groupe, son activité, sa situation financière, ses résultats, son développement ou ses perspectives.

Méthode d'analyse des facteurs de risques :

Conformément aux dispositions de l'article 16 du règlement (UE) n°2017/1129 du Parlement européen et du Conseil, sont présentés dans la présente section les principaux risques spécifiques au Groupe pouvant, à la date du Document d'Enregistrement, affecter l'activité, la situation financière, la réputation, les résultats ou les perspectives du Groupe, tels que notamment identifiés dans le cadre des procédures d'identification, d'évaluation et de prévention des risques mises en place par la Société. La Société a synthétisé ces risques en quatre catégories ci-dessous sans hiérarchisation entre elles. Au sein de chacune des catégories de risques, les facteurs de risques que la Société considère, à la date du Document d'Enregistrement, comme les plus importants sont mentionnés en premier lieu et signalés par un astérisque. 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.

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

- Faible ;
- Modéré ;
- Élevé.

Tableau synthétique des risques :

Nature du risque	Probabilité d'occurrence	Ampleur du risque	Degré de criticité du risque net
Risques liés à l'activité et au marché			
Environnement concurrentiel*	élevée	élevée	élevé
Eventuels décalages dans le développement d'un jeu vidéo et/ou commercialisation en deçà des attentes d'un jeu phare*	élevée	élevée	élevé
Toxicité au sein de la communauté des joueurs*	élevée	modérée	élevé
Dépendance à l'égard d'un studio partenaire	modérée	élevée	modéré
Dépendance à l'égard des distributeurs (consoliers et plateformes)	faible	élevée	modéré
Contraction des subventions, aides et crédits d'impôt	faible	modérée	modéré
Règlementation propre aux jeux vidéo	modérée	modérée	faible
Risques liés à l'organisation			
Recherche et fidélisation des talents	modérée	modérée	modéré
Gestion de l'intégration des acquisitions et de la transformation du Groupe	modérée	modérée	modéré
Risques juridiques liés notamment aux droits de propriété intellectuelle et aux contrats de licences			
Remise en cause des droits d'exploitation sur un territoire	faible	faible	faible
Renouvellement du portefeuille de droits	faible	faible	faible
Risques liés à la situation financière			
Risques de liquidité	faible	élevée	modéré
Risques de change	modérée	faible	faible
Existence de covenants financiers	faible	élevée	faible

(Les notions de probabilité d'occurrence, d'ampleur du risque et de degré de criticité du risque s'entendent après mise en place des mesures de gestion des risques)

3.1.1. Risques liés à l'environnement concurrentiel*

Nature des risques et impacts potentiels

Le Groupe évolue dans un environnement de plus en plus concurrentiel se caractérisant par la présence de nombreux acteurs de toute taille dans le domaine de l'industrie du jeu vidéo.

Même si le Groupe est actif sur le segment de jeux PC et consoles iii – AA¹, il est tout de même confronté à la concurrence de l'ensemble du segment des jeux PC et consoles, en ce compris le segment AAA² du fait des habitudes de consommation des joueurs PC et consoles.

Dans ce contexte, l'incapacité du Groupe à s'adapter et à répondre à la pression concurrentielle actuelle et future dans le domaine de l'industrie du jeu vidéo pourrait affecter défavorablement l'activité du Groupe, sa situation financière, ses résultats et/ou ses perspectives de développement. Plus particulièrement, les titres développés par des acteurs concurrents sont susceptibles d'obtenir une très bonne réception auprès des joueurs et de les détourner des jeux du Groupe sortis au même moment. Les jeux publiés par le Groupe pourraient donc générer des performances inférieures aux attentes et/ou nécessiter des investissements complémentaires (développement et/ou marketing) afin de défendre au mieux les parts de marché du Groupe.

Mesures de gestion des risques

Depuis de nombreuses années, la ligne éditoriale du Groupe se démarque grâce à des concepts innovants, des gameplays alternatifs et des univers originaux qui ont su s'attirer les éloges des critiques et des joueurs. Forts de 20 ans d'expérience, les effectifs du Groupe mettent leur savoir-faire au service de la créativité, avec une attention particulière portée sur la qualité. Les partenariats capitalistiques réalisés au cours des dernières années avec des studios, non publiés par l'entité publishing du Groupe, ont par ailleurs permis d'élargir le portefeuille de jeux et l'audience de joueurs cibles du Groupe avec notamment de nouvelles communautés de joueurs fidèles et engagées. Le Groupe considère ainsi pouvoir défendre ses parts de marché actuelles et en conquérir de nouvelles en attachant notamment un soin particulier, d'une part, au choix de la date de sortie de ses jeux pour éviter d'être en concurrence directe avec un autre lancement de jeu et, d'autre part, à la qualité du contenu de ses jeux, au lancement puis au-delà, pour en améliorer la rétention.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « élevé ».

3.1.2. Risques liés aux éventuels décalages dans le développement d'un jeu vidéo et/ou liés à la commercialisation en deçà des attentes d'un jeu phare*

Nature des risques et impacts potentiels

Les studios du Groupe comme les studios externes peuvent rencontrer des difficultés dans le développement de jeux vidéo, notamment en raison de :

- la difficulté à estimer de façon précise le temps nécessaire à leur développement ;
- l'exigence des processus créatifs et la volonté d'amélioration continue de la qualité du jeu jusqu'à sa sortie ; et
- la complexité technologique croissante des produits et des plateformes de jeux vidéo.

Aussi, le Groupe peut décider de retarder le lancement d'un jeu pour plusieurs raisons :

¹ Se référer à la section 5.1. du Document d'Enregistrement pour la définition de ce terme.

² Se référer à la section 5.1. du Document d'Enregistrement pour la définition de ce terme.

- des développements additionnels peuvent être requis afin de garantir la qualité du jeu en phase avec les standards attendus par le Groupe afin de sécuriser les ambitions de revenu futur ; et
- la nécessité d'aligner le calendrier de commercialisation avec une période favorable à la sortie du jeu (événement extérieur pouvant apporter de la visibilité, éviter les périodes de sorties de jeux concurrents...).

Par exemple, au cours de l'exercice 2023-2024, le Groupe a dû décaler la sortie du jeu *Atlas Fallen*, initialement prévue en mai 2023, à août 2023, ainsi que la sortie du jeu *Banishers : Ghosts of New Eden*, initialement prévue en novembre 2023, à février 2024. S'agissant des prochains mois, le Groupe a annoncé plusieurs sorties, comme *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, dont la sortie est prévue le 9 septembre 2024. Le Groupe a par ailleurs annoncé la sortie, dans le courant de l'année 2024, de la version améliorée d'*Atlas Fallen* (par Deck13 Interactive), l'ajout de nouveaux contenus dans les jeux *Expeditions : A MudRunner Game*, *Void Crew* et *Atomic Heart*, la sortie de *John Carpenter's Toxic Commando* (par Saber Interactive), l'accès anticipé à *Cross Blitz* (par Dotemu), la livraison de contenus additionnels aux jeux *Train Sim World* et *Train Simulator Classic* ainsi que le lancement de plusieurs jeux (par Dovetail Games), ainsi que la sortie de *Metal Slug Tactics* (développé par Leikir Studio, édité par Dotemu).

Ainsi, le décalage dans le développement et la commercialisation d'un jeu phare pourrait avoir un impact défavorable sur l'activité du Groupe, sa situation financière, ses résultats et/ou ses perspectives de développement.

De plus, dans un contexte très concurrentiel du jeu vidéo, un jeu peut rencontrer un succès commercial inférieur aux ambitions du Groupe. En effet, le succès d'un jeu est lié en partie à des éléments extérieurs sur lesquels le Groupe n'a pas de contrôle (effet de mode, événement sociétal ou politique, etc.). Un succès commercial en-dessous des attentes pourrait se traduire par un impact sur la réalisation du budget et l'atteinte des objectifs commerciaux.

Mesures de gestion des risques

Le Groupe s'est fixé un double objectif de développer des jeux de qualité et innovants tout en respectant des objectifs de coûts et de délais, qui est l'essence même du métier historique d'éditeur du Groupe. De plus, grâce à son catalogue diversifié et caractérisé par la force de certains titres, le Groupe est moins dépendant du succès d'un jeu phare sur chaque exercice.

Aussi, au sein du Groupe, des équipes dédiées au suivi de production ont à leur disposition des outils de gestion de projets élaborés permettant un suivi précis du développement des jeux, afin d'identifier au plus tôt tout risque de retard et de mettre en œuvre des plans d'actions adaptés.

Par ailleurs, la crise du Covid-19 a provoqué des retards significatifs et exceptionnels de production et développement de jeux vidéo, entraînant ainsi de nombreux retards et décalages de sorties dans toute l'industrie. La fin de la crise sanitaire conduit à un rétablissement des cycles plus habituels de production et de développement de jeux vidéo.

Enfin, contrairement à d'autres concurrents de taille significative qui misent sur le dernier trimestre de l'année civile pour profiter des ventes de Noël pour commercialiser plusieurs jeux phares, le Groupe, au travers de ses jeux iii – AA, est moins dépendant de cette période et s'attache par ailleurs à ne pas concentrer le lancement de ses nouveaux titres sur cette même période afin d'en optimiser la visibilité. Même si des pics de vente liés à des succès commerciaux plus ou moins marqués peuvent être constatés, les ventes du Groupe ne sont donc pas concernées par une saisonnalité structurelle.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « élevé ».

3.1.3. Risques liés à la toxicité au sein de la communauté des joueurs*

Nature des risques et impacts potentiels

La toxicité au sein de la communauté des joueurs des jeux commercialisés par le Groupe, notamment dans les jeux de tir, peut se manifester sous différentes formes telles que des comportements agressifs contre d'autres joueurs (insultes, harcèlement virtuel, piratage de compte, menaces répétées de violence physique ou raciale, etc.) via divers canaux de communication ou encore par la manipulation psychologique en vue d'abus sur les personnes mineures.

Les comportements toxiques peuvent avoir un impact négatif important sur la vie d'un jeu, altérer la confiance des joueurs, ainsi que les valeurs inclusives et la réputation du Groupe. De même, l'insatisfaction des joueurs liée à la toxicité dans l'expérience de jeu peut entraîner une perte de joueurs, ayant ainsi un impact défavorable sur l'activité du Groupe, sa situation financière, ses résultats et/ou ses perspectives de développement.

Mesures de gestion des risques

La protection et la modération des joueurs sont essentielles dans les jeux commercialisés par le Groupe afin de garantir la sécurité des joueurs, laquelle constitue la priorité de la stratégie RSE du Groupe.³

Pour lutter contre les comportements toxiques, de harcèlement ou discriminatoire, le Groupe a mis en place un système de protection des comportements selon plusieurs axes :

- protection du public jeune : l'accès en ligne est interdit aux mineurs afin qu'ils ne puissent pas accéder à des contenus en ligne si leur compte est soumis au contrôle parental ;
- assurer des comportements sains entre joueurs : le Groupe met en place des outils de prévention des comportements toxiques, comme le filtre anti-insultes sur le chat textuel. Une modération est également effectuée sur les « *User Generated Contents* » afin d'éviter les écrits et contenus offensants. Les joueurs peuvent aussi bloquer un joueur pour ne pas l'entendre en chat vocal. Dans certains jeux en ligne comme *Insurgency Sandstorm*, les serveurs peuvent être bloqués si une description injurieuse est visible dans le nom du serveur ;
- modération des activités en jeu : un système de rapport, imposé par les constructeurs, permet aux joueurs de rapporter le comportement toxique de certains joueurs en fonction de certains critères. De plus, les *community managers* en relation avec les développeurs peuvent prendre des mesures appropriées allant de l'avertissement jusqu'au bannissement temporaire ou définitif du compte.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « élevé ».

3.1.4. Risques liés à la dépendance à l'égard d'un studio partenaire

Nature des risques et impacts potentiels

Le Groupe publie des jeux développés par des studios internes et externes.

À la date du Document d'Enregistrement, le Groupe a plusieurs titres en développement avec SABER Interactive qui représentent une part importante des jeux devant être commercialisés par le Groupe dans les années à venir. En effet, environ 25% des investissements prévisionnels du Groupe sur les trois prochaines années portent sur des jeux développés avec SABER Interactive.

Le partenariat consiste en la conclusion de plusieurs contrats de *publishing* conclus eux-mêmes pour un ou plusieurs jeux. Les parties ont ainsi la faculté d'arrêter le développement d'un ou plusieurs jeux sans mettre fin au partenariat dans son ensemble. Ces contrats, qui ne sont pas des contrats-cadre définissent les obligations

³ Rapport de Responsabilité Sociétale des Entreprises (RSE) 2022-2023, faisant partie du rapport financier annuel 2022-2023 disponible sur le site internet de la Société.

de chacune des parties sur le développement et la commercialisation des titres du portfolio SABER Interactive. Ils portent notamment sur la description de chaque titre en développement (*specifications*), les étapes de production ou encore les moyens que chaque partie apporte au développement du catalogue de jeux contractualisé (capital investi, organisation et process, outils, plan de commercialisation, etc.).

L'incapacité de SABER Interactive à produire ces jeux conformément au cahier des charges et/ou dans les délais attendus pourrait avoir un impact défavorable sur l'activité du Groupe, sa situation financière, ses résultats et/ou ses perspectives de développement.

Par conséquent, il est impératif que le Groupe entretienne des relations solides avec le studio SABER Interactive, tout en diversifiant ses partenariats et en investissant dans ses propres capacités internes de développement, afin de réduire la dépendance à un acteur externe.

Mesures de gestion des risques

Le Groupe travaille avec SABER Interactive depuis presque 10 ans, ce dernier demeurant l'un des partenaires le plus ancien de PulluP Entertainment à la date du Document d'Enregistrement. Ce partenariat a permis de développer des succès critiques et commerciaux sur de nouvelles propriétés intellectuelles transformées en franchises (*Mudrunner* en 2017, *Snowrunner* en 2020, et *Expeditions : A Mudrunner Game* en 2024), mais aussi sur l'adaptation de licences existantes (*World War Z* en 2018, *Space Marine 2* prévu en 2024).

Dès lors, si SABER Interactive est effectivement un partenaire important pour le Groupe, ce dernier est lui aussi un partenaire privilégié pour SABER Interactive – eu égard aux nombreux succès issus de leur collaboration historique. SABER Interactive et le Groupe peuvent donc capitaliser sur une relation de travail, de longue date et fructueuse, pour continuer d'offrir des jeux de qualité aux communautés de joueurs.

Aussi, PulluP Entertainment bénéficie d'un track-record reconnu pour sécuriser des propriétés intellectuelles de qualité et les confier à d'autres studios que SABER Interactive - notamment grâce à (i) une expertise mondialement reconnue comme éditeur de jeux vidéo et (ii) un très large réseau au sein de l'industrie. A titre d'illustration, PulluP Entertainment possède notamment une relation historique avec Games Workshop, propriétaire de la marque Warhammer, à partir de laquelle le Groupe a publié 4 jeux depuis 2020 avec plusieurs studios (*Necromunda : Underhive Wars* en 2020, *Warhammer Age of Sigmar : Storm Ground* et *Necromunda Hired Gun* en 2021, et *Warhammer 40,000 : Boltgun* en 2023).

Enfin, depuis juin 2020, à la suite d'une politique de croissance externe active et ciblée (dix acquisitions sur la période), le Groupe a déjà diversifié ses activités et ses sources de revenus en passant d'un modèle de distributeur/éditeur à un modèle d'éditeur/développeur bénéficiant de studios internes dans plusieurs pays européens.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « modéré ».

3.1.5. Risques liés à la dépendance à l'égard des distributeurs (consoliers et plateformes)

Nature des risques et impacts potentiels

Dans le cadre de la commercialisation des jeux vidéo sur les différentes consoles, le Groupe doit soumettre chaque jeu à diverses étapes de validation par les consoliers, qui fabriquent les supports physiques des jeux commercialisés (disques et cartouches). Sony, Nintendo et Microsoft Xbox sont les trois principaux consoliers qui contrôlent la quasi-totalité du marché. Ils commercialisent les jeux sur leurs propres plateformes d'exploitation, qui sont dites « propriétaires ». Tout comme l'ensemble des acteurs de ce segment de marché, la dépendance du Groupe aux consoliers est renforcée par leur nombre très limité.

Concernant la distribution digitale des versions PC des jeux et, le Groupe est dépendant des deux principaux acteurs qui contrôlent une part significative du marché, à savoir Steam et Epic Game Store.

La maîtrise par le Groupe de l'ensemble des exigences des constructeurs et des évolutions permanentes des cahiers des charges propres à chaque console, au rythme notamment de l'enrichissement des technologies,

constitue un enjeu majeur. De tels évolutions ou compléments pourraient amener le développement d'un jeu à prendre du retard voire à décaler la sortie d'un jeu, ce qui pourrait avoir un impact défavorable sur l'activité du Groupe, sa situation financière, ses résultats et/ou ses perspectives de développement.

Par ailleurs, à l'instar de tous les éditeurs de jeux pour consoles, le Groupe est contraint de produire les jeux destinés à la distribution physique dans des usines appartenant aux principaux consoliers ou chez des prestataires externes certifiés par leurs soins. Ainsi, l'approvisionnement est soumis à une approbation préalable des constructeurs, à la fabrication de ces supports en quantité suffisante et à la fixation du taux de *royalties*. Toute modification des conditions de vente par les constructeurs pourrait avoir un impact défavorable plus ou moins significatif sur les résultats et la situation financière du Groupe.

Mesures de gestion des risques

En tant qu'éditeur de référence, le Groupe a obtenu les agréments sur l'ensemble des consoles incontournables, qui sont valables pendant la période d'exploitation de la console, de sorte que l'obtention de ces agréments ne constitue pas un risque significatif pour le Groupe et ces processus d'obtention d'agréments font l'objet d'un suivi permanent par des équipes dédiés au sein du Groupe. Par ailleurs, la part de l'activité physique dans l'activité du Groupe tend à baisser considérablement au profit de la diffusion des contenus en digital. Sur l'exercice 2023-2024, la part générée par la distribution physique est inférieure à 10 % du chiffre d'affaires net total (chiffre non audité). La dépendance à la distribution physique est donc relativement faible.

En matière de distribution digitale et en tant qu'acteur de référence pionnier dans l'édition de versions digitales des jeux vidéo iii-AA, le Groupe est présent sur les principales plateformes de téléchargement de jeux vidéo et bénéficie de relations commerciales de longue date avec les distributeurs de ce segment de marché. La taille du catalogue de jeux du Groupe est aussi attractive pour ces acteurs.

En matière de distribution physique, le Groupe dispose d'un réseau de près de 50 distributeurs à l'international couvrant plus de 80 territoires. Les contrats de distribution sont généralement conclus pour des titres spécifiques et pour une durée pouvant aller jusqu'à deux ans, offrant ainsi au Groupe la possibilité de changer relativement facilement de distributeur en cas de défaillance de l'un d'entre eux ou de performances en-deçà des attentes.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « modéré ».

3.1.6. Risques liés à la contraction des subventions, aides et crédits d'impôt

Nature des risques et impacts potentiels

Dans le cadre de son activité, le Groupe bénéficie de politiques publiques de soutien notamment en France, en Allemagne et au Royaume-Uni. À cet effet, le Groupe peut recevoir des subventions, aides et crédits d'impôt en lien avec ses actions de recherche, développement et innovation.

Plus particulièrement, certains studios de développement du jeu vidéo du Groupe bénéficient du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo français (CIJV) ou d'autres dispositifs comparables dans d'autres pays et certains studios de production audiovisuelle bénéficient du Crédit d'Impôt Audiovisuel ou d'autres dispositifs comparables. Ces crédits d'impôt constituent des mécanismes d'incitation fiscale permettant aux entreprises de création de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu ou d'un programme audiovisuel.

Tout changement de politiques gouvernementales dans les États concernés est susceptible d'entraîner une contraction de ces aides. Par exemple, l'Etat français envisage d'examiner au moins jusqu'en 2025 l'efficacité du CIJV. Des mesures relatives aux aides octroyées aux studios français pourraient être prises à l'issue de cet examen.

Le montant des crédits d'impôts s'élevait à 1 062 K€ au titre de l'exercice clos le 31 mars 2023 et à 1 605 K€ au titre du 1^{er} semestre de l'exercice clos le 31 mars 2024 (chiffres non audités).

Toute contraction des subventions, aides et crédits d'impôt dont le Groupe bénéficie aurait potentiellement un

impact sur la rentabilité du Groupe.

Mesures de gestion des risques

Afin de limiter, dans la mesure du possible, les risques liés aux évolutions des politiques publiques, le Groupe mène une stratégie de diversification via une présence dans plusieurs métiers et sur plusieurs territoires.

Notamment, le Groupe produit les jeux par l'intermédiaire de ses studios de développement intégrés ou de studios externes, ou publie les jeux produits par d'autres studios. Ces studios sont localisés en France mais aussi en Allemagne, aux Pays-Bas et au Royaume-Uni. La dépendance aux aides publiques octroyées par les pays dans lesquels le Groupe a des studios est minime au vu de la diversité de la provenance des développements. A la date du Document d'Enregistrement, moins de 4% des sommes investies en production au niveau global (chiffre non audité) proviennent d'aides publiques françaises et de mécanismes de support des pays d'origine des studios situés en dehors du territoire national.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « modéré ».

3.1.7. Risques liés à la réglementation propre aux jeux vidéo

Nature des risques et impacts potentiels

Le Groupe, comme tout éditeur et développeur de jeux vidéo, doit se conformer aux dispositions légales et réglementaires nationales et internationales qui peuvent s'appliquer notamment au contenu des jeux vidéo et à la protection des consommateurs.

Le non-respect des dispositions légales et réglementaires, actuelles ou futures, propres à l'industrie des jeux vidéo et ses conséquences possibles (à savoir l'éventuel retrait d'un jeu vidéo du marché ou la mise en cause de la responsabilité du Groupe) pourraient avoir un impact défavorable sur l'activité du Groupe, sa situation financière, ses résultats, sa réputation et/ou ses perspectives de développement.

A cet égard, la Société a payé une amende de 2,9M€ auprès de la Commission Européenne en juillet 2021 à la suite d'une enquête ouverte en février 2017 visant les accords conclus entre l'entreprise Valve Corporation, propriétaire de la plateforme de distribution de jeux Steam, et cinq éditeurs de jeux vidéo dont la Société. Ces griefs portaient essentiellement sur les restrictions techniques et contractuelles qui auraient eu pour effet de limiter la circulation de jeux PC en Europe.

Mesures de gestion des risques

Le Groupe veille à respecter la réglementation qui lui est applicable dans le cadre de son activité d'éditeur et développeur de jeux vidéo et à anticiper les risques potentiels notamment par la mise en place :

- d'une veille juridique sur les évolutions réglementaires grâce à la participation de la Société via le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir (SELL) qui est très actif auprès de la Commission Européenne, au Royaume-Uni et aux Etats-Unis ainsi que l'*Entertainment Software Association* (ESA) ;
- de mécanismes de protection des joueurs mineurs, incluant de façon non limitative un indicateur d'âge minimum, des mesures de contrôle parental, le paramétrage par défaut de certaines options de jeu, etc.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « faible ».

3.2 RISQUES LIES A L'ORGANISATION

3.2.1. Risques liés à la recherche et à la fidélisation des talents*

Nature des risques et impacts potentiels

La réussite du Groupe dépend très largement de ses talents, des compétences et de l'implication des dirigeants, mais également des collaborateurs clés.

Pour soutenir le développement de ses activités, le Groupe a besoin de retenir les meilleurs talents et de recruter de nouveaux collaborateurs de haut niveau.

En concurrence avec d'autres sociétés du secteur, françaises et étrangères, l'incapacité à attirer ou retenir ces personnes clés pourrait empêcher le Groupe d'atteindre ses objectifs, et donc avoir un impact défavorable sur son activité, sa situation financière, ses résultats et ses perspectives de développement.

Mesures de gestion des risques

Comme indiqué dans le Rapport de Responsabilité Sociétale des Entreprises (RSE) 2022-2023, une des priorités du Groupe est d'être un employeur attractif et responsable. Conscient de l'évolution rapide et de l'attractivité de son secteur, le Groupe souhaite attirer et fidéliser ses collaborateurs tout en garantissant un environnement de travail flexible, équilibré et sécurisant. Cela implique également de mener des actions contre les discriminations et de garantir la diversité et l'inclusion en interne.

Les conditions de travail et le bien-être au travail, l'attractivité, la rétention et le développement des collaborateurs ainsi que la diversité et la lutte contre la discrimination sont des enjeux prioritaires et c'est la raison pour laquelle le Groupe s'est engagé, dans le cadre de sa stratégie RSE, à :

- permettre à ses collaborateurs de se former régulièrement et de développer leurs compétences ;
- garantir des conditions de travail respectueuses de l'équilibre vie privée/vie professionnelle ; et
- promouvoir la diversité des profils, l'inclusivité et l'égalité des chances.

Il est néanmoins à noter que depuis plusieurs mois et au regard de la situation du marché dans son ensemble, la rétention observée parmi les collaborateurs du Groupe est plus forte. Par ailleurs, le recrutement récent de nouveaux talents à la tête de certaines entités du Groupe en démontre son attractivité.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « modéré ».

3.2.2. Risques liés à la gestion de l'intégration des acquisitions et de la transformation du Groupe

Nature des risques et impacts potentiels

Dans le cadre de la stratégie de la Société visant notamment à améliorer son *business model* (i) en augmentant la part de jeux dont elle détient ou codétient la propriété intellectuelle au sein de son portefeuille et (ii) en se diversifiant vers des activités plus récurrentes, la Société a procédé au cours de ces dernières années à plusieurs acquisitions de sociétés tierces susceptibles d'exposer le Groupe aux risques financiers suivants :

- dépréciation des écarts d'acquisition (*goodwills*) ;
- non-réalisation par les cibles de leur *business plan* d'acquisition ; et
- révélation de faits ou d'événements défavorables affectant les cibles malgré les travaux de due diligence menés lors des acquisitions.

Par exemple, certains jeux de certaines cibles acquises par le Groupe n'ont pas eu la performance attendue au vu du business plan, le problème étant lié à la difficulté de prédire précisément leur performance commerciale lors de l'acquisition.

Ainsi, d'éventuelles difficultés rencontrées dans le cadre de la stratégie de transformation du Groupe pourraient affecter défavorablement son activité, ses résultats, sa situation financière et/ou ses perspectives de développement.

Enfin, toute opération de croissance externe comporte des risques quant à l'intégration de ses collaborateurs. Un collaborateur mécontent pourrait ainsi quitter l'entreprise en emmenant son savoir-faire et son expérience

pour rejoindre un concurrent, ce qui aurait un impact défavorable sur les perspectives de développement du Groupe.

Mesures de gestion des risques

Afin de diminuer l'impact et la probabilité d'occurrence des risques susvisés, le Groupe peut notamment bénéficier, en vertu d'une convention conclue le 10 décembre 2020, de l'assistance de la société FLCP & Associés en vue d'accompagner la Société dans la détermination de la stratégie de croissance externe et sa mise en œuvre tout au long des processus d'acquisition (se référer à la section 10.1. du Document d'Enregistrement). Le Groupe s'appuie également sur l'expertise de diverses sociétés de conseil de premier rang (audit, juridique, etc.) qui, dans le cadre de travaux de due-diligence, et en collaboration avec FLCP & Associés, mènent une analyse détaillée et approfondie de chaque opportunité de croissance externe.

Par ailleurs, le Groupe mène une politique d'intégration qui évite, dans la mesure du possible, tout bouleversement susceptible de déstabiliser les nouveaux collaborateurs. Dans le cadre de la structuration des acquisitions réalisées, le Groupe a privilégié le maintien de position d'actionnaires dans les cibles pour les managers clés de ces entités, permettant d'assurer un alignement d'intérêts. Il est également mis en place au sein du Groupe des politiques d'*incentives* au travers de plans d'attribution d'actions gratuites de la Société au bénéfice des managers clés des sociétés acquises (se référer à la section 12.1. du Document d'Enregistrement).

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « modéré ».

3.3 RISQUES JURIDIQUES LIES NOTAMMENT AUX DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLE ET AUX CONTRATS DE LICENCES

3.3.1. Risques liés à la remise en cause des droits d'exploitation sur un territoire

Nature des risques et impacts potentiels

Une politique de protection est mise en place par le Groupe lorsqu'il détient les droits (en pleine propriété ou en copropriété) sur un jeu vidéo. Cette politique vise à préserver la marque du jeu en fonction des risques identifiés sur les territoires de distribution, de la nature du jeu vidéo et des perspectives de ventes futures.

Outre la protection au titre du droit des marques, il existe dans de nombreux pays dans lesquels le Groupe a son activité, des dispositions légales au titre du droit d'auteur et de la concurrence déloyale dont le jeu vidéo bénéficie afin de garantir leur protection.

La survenance de revendications portant sur un jeu vidéo commercialisé par le Groupe pourrait avoir un impact défavorable sur l'activité du Groupe, sa situation financière, ses résultats et/ou ses perspectives de développement.

Mesures de gestion des risques

À la date du Document d'Enregistrement, aucun des droits sur les jeux vidéo exploités par le Groupe n'a été revendiqué sur un quelconque territoire par un tiers. Le Groupe dispose d'un service juridique interne veillant à la protection de ses droits de propriété intellectuelle et à la sécurisation de ses contrats de licence sur l'ensemble des territoires où les produits du Groupe sont commercialisés.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « faible ».

3.3.2. Risques liés au renouvellement du portefeuille de droits

Nature des risques et impacts potentiels

Compte tenu de son activité, le Groupe est directement concerné par la gestion d'un portefeuille de droits concédés par les studios de développement ou autres détenteurs de droits de propriété intellectuelle.

Les droits d'exploitation sur les jeux obtenus par le Groupe auprès des studios, à travers des droits d'édition et de reproduction, lui sont conférés pour un territoire et une durée déterminée (durée qui peut être variable en fonction des contrats). Le Groupe dispose donc d'un droit limité dans le temps sur les jeux vidéo développés par les studios.

Dans l'hypothèse où le Groupe ne parviendrait pas à acquérir de nouveaux droits, le Groupe verrait son catalogue d'exploitation diminuer, ce qui aurait un impact défavorable sur son activité, sa situation financière, ses résultats et/ou ses perspectives de développement.

Mesures de gestion des risques

La stratégie du Groupe d'augmenter la part de jeux dont les droits de propriété intellectuelle sont détenus en pleine ou en copropriété a vocation à réduire le niveau d'exposition du Groupe à ces risques.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « faible ».

3.4 RISQUES LIES A LA SITUATION FINANCIERE

3.4.1. Risques de liquidité

Nature des risques et impacts potentiels

Le risque de liquidité correspond au risque que le Groupe ne soit pas en mesure de faire face à des besoins de trésorerie en fonction de ses ressources disponibles à court terme. L'objectif de la Société pour gérer ce risque est de s'assurer en permanence qu'elle disposera des liquidités suffisantes pour honorer ses passifs lorsqu'ils arriveront à échéance dans des conditions normales.

Le Groupe a notamment obtenu des financements d'un montant total de 140 millions d'euros lors de l'exercice 2021-2022, dont 130 millions d'euros dans le cadre d'un crédit syndiqué, et a sécurisé des lignes de crédit complémentaires de 40 millions d'euros en novembre 2023. Au 31 mars 2024, le Groupe dispose toujours de 30 millions d'euros de lignes confirmées non tirées, incluant 15 millions d'euros d'un crédit *revolving* et prévoit de respecter le *covenant* financier (se référer au risque spécifique décrit à la section 3.4.3., ainsi qu'à la section 14 du Document d'Enregistrement pour le détail des contrats de financement).

L'échéancier de l'endettement au 31 mars 2024 (chiffres non audités) est le suivant :

Consolidé (en milliers d'euros)	TOTAL	< 1 an	De 1 à 5 ans	> 5 ans
Emprunts bancaires et intérêts courus	155 976	24 853	130 248	875
Compléments de prix/Paiements différés liés aux acquisitions	3 870	2 071	1 799	
Total des emprunts et dettes financières et complément de prix	159 846	26 924	132 047	875
Trésorerie disponible	17 871	17 871		
Trésorerie nette	(141 976)	(9 054)	(132 047)	(875)

Mesures de gestion des risques

Le Groupe revoit régulièrement ses sources de financement afin de maintenir une liquidité suffisante à tout moment en tenant compte de sa trésorerie brute disponible (s'élevant à 17 871 milliers d'euros au 31 mars 2024) ainsi que :

- des sommes éventuellement mobilisées dans les placements ;
- du plan de remboursement de la dette financière existant à cette même date ;
- du niveau d'activité actuel ; et
- des engagements hors bilan.

Le Groupe a procédé à une revue spécifique de son risque de liquidité et considère, à la date du Document d'Enregistrement, être en mesure de faire face à ses échéances pour les douze mois à venir.

Le degré de criticité net de ce risque est ainsi jugé comme « modéré ».

3.4.2. Risques de change

Nature des risques et impacts potentiels

En exerçant ses activités à l'international, le Groupe demeure sujet au risque de change provenant de différentes expositions en devises autre que l'Euro, et surtout en dollars américains. Le Groupe réalise 94% de son chiffre d'affaires à l'international.

Au titre de l'exercice clos le 31 mars 2023, la part des factures libellées en dollars américains s'est élevée à environ 50% du chiffre d'affaires consolidé. Le résultat d'exploitation ainsi que les liquidités du Groupe sont donc soumis à des fluctuations des cours de change.

Mesures de gestion des risques

Le Groupe bénéficie d'un mécanisme d'adossement mécanique entre les dépenses engagées en dollars américains (à savoir principalement les coûts de fabrication des supports physiques des jeux vidéo pour consoles à destination du territoire américain, mais aussi certaines redevances studios) et les revenus libellés en dollars américains.

Le Groupe parvient également à maintenir un équilibre sur plusieurs exercices entre ses encaissements et décaissements en dollars américains.

Enfin, le Groupe s'est organisé pour limiter l'impact de la variation des taux de change sur ses comptes en s'assurant du règlement rapide des factures libellées en devises et en maintenant un niveau très bas de trésorerie libellée en devises.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « faible ».

3.4.3. Risques liés à l'existence de covenants financiers

Nature des risques et impacts potentiels

Le Groupe a conclu un contrat de financement le 20 juillet 2021 portant sur un montant de 130 millions d'euros (se référer à la section 14 du Document d'Enregistrement), lequel prévoit le suivi d'un ratio financier déterminé⁴ et calculé tous les ans au 31 mars permettant de fixer le niveau du taux d'intérêt de l'année suivante.

En cas de non-respect de ce ratio, une série de mesures de remédiation est prévue au titre du contrat de financement. L'échec de ces mesures de remédiation entraînerait l'exigibilité immédiate de tout ou partie des sommes avancées au Groupe ainsi que les intérêts courus.

Mesures de gestion des risques

A la date du Document d'Enregistrement, ce covenant financier a toujours été respecté par la Société et la gestion opérationnelle et financière du Groupe intègre ce covenant financier comme une donnée dans l'ensemble des prises de décisions. Le Groupe estime qu'il respectera ce covenant financier au titre de l'exercice clos le 31 mars 2024.

Le degré de criticité net de ces risques est ainsi jugé comme « faible ».

⁴ Ce ratio financier est déterminé comme étant le rapport entre :
les **dettes financières nettes consolidées** retraitées

(1) des crédits de production auto-liquidatifs dans la limite de 25 M€,

(2) des compléments de prix incertains, notamment ceux basés sur la performance future,

(3) des titres auto-détenus, appréciés comme des quasi-liquidités,

Et

l'**EBITDA consolidé** retraité de la date d'acquisition quand une acquisition est intervenue pendant l'exercice pour appréhension pro forma sur 12 mois.

4. INFORMATIONS CONCERNANT L'EMETTEUR

4.1. DENOMINATION SOCIALE DE LA SOCIETE

La Société a pour dénomination sociale : PulluP Entertainment.

4.2. SIEGE SOCIAL DE LA SOCIETE, FORME JURIDIQUE, LEI ET LEGISLATION APPLICABLE

Le siège social de la Société est situé Parc de Flandre « Le Beauvaisis » Bâtiment 28, 11 rue de Cambrai, 75019 Paris.

Téléphone : + 33 (0) 1 55 26 85 00

Site internet : www.pullupent.com

Identifiant d'entité juridique (LEI) : 969500GLMRELZ61HJS76

La Société est immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Paris sous le numéro 399 856 277.

Le code NAF de la Société est 5821Z et son numéro SIRET est le 399 856 277 00021.

La Société est une société anonyme à conseil d'administration.

La Société, régie par le droit français, est principalement soumise pour son fonctionnement aux articles L. 225-1 et suivants du Code de commerce.

Les actions de la Société sont inscrites aux négociations sur le marché Euronext Growth Paris depuis février 2015 (code mnémonique ALPUL).

Les informations figurant sur le site web ne font pas partie du Document d'Enregistrement, sauf si ces informations sont incorporées par référence dans le Document d'Enregistrement.

5. APERÇU DES ACTIVITES

5.1. PRINCIPALES ACTIVITES CLES

Créée en 1995, PulluP Entertainment, anciennement Focus Home Interactive puis Focus Entertainment, est l'un des leaders européens de l'édition et du développement de jeux vidéo iii – AA⁵ sur PC et Consoles.

Le Groupe est aujourd'hui organisé autour de trois grands métiers :

Un métier historique d'éditeur de licences fortes, sous la marque Focus Entertainment Publishing, reconnu pour ses services de suivi de production premium et du support marketing et communication sur mesure adapté à chaque projet et audience. Focus Entertainment Publishing édite des succès internationaux tels que la franchise *A Plague Tale*, *SnowRunner*, *The Surge*, *Atomic Heart* ou encore *Evil West*.

Un deuxième métier d'éditeur et développeur dans le segment des jeux indépendants et du *retrogaming* sous la marque Dotemu qui a notamment édité avec grand succès *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* et *Street of Rage 4*.

Un troisième métier de développeur de jeux iii – AA sous la marque PulluP Studios, qui regroupe sept studios de création bénéficiant de communautés de joueurs fidèles et engagées comme :

- Dovetail Games, studio anglais, leader mondial des jeux de simulation ferroviaires avec sa franchise *Train Sim World* ;
- BlackMill Games, studio néerlandais, créateur de la franchise des jeux de tir multi-joueurs WW1 Game Series dont *Verdun*, *Tannenberg* et *Isonzo* ;
- Deck 13 Interactive, élu meilleur studio de développement de jeux vidéo en Allemagne en 2023 et créateur de la franchise à succès *The Surge* ;
- Leikir Studio, Stream On Studio, Douze Dixièmes et Carpool Studio.

Aux côtés de ces trois entités dédiées à l'édition et au développement, la société Scripteam complète l'expertise du Groupe depuis décembre 2023.

Le Groupe compte 616 collaborateurs au 31 mars 2024.

5.2. CHANGEMENTS NOTABLES DEPUIS LA FIN DE LA PERIODE COUVERTE PAR LES DERNIERS ETATS FINANCIERS

Le 20 avril 2023, le Groupe a annoncé l'acquisition à 98,26% de Railsimulator.com, société mère du groupe Dovetail Games (DTG), aux côtés de ses cadres dirigeants. Basé au Royaume-Uni, ce développeur et éditeur reconnu est devenu une référence incontournable des jeux de simulation ferroviaire, et possède une solide expertise dans la création d'expériences de simulation. L'acquisition de ce studio britannique, aux marques propres reconnues et générant un revenu récurrent, est en adéquation avec la stratégie du Groupe et constitue une nouvelle étape dans la remontée de la chaîne de valeur.

⁵ La nomenclature repose sur le budget affecté à la production des jeux vidéo, la profondeur de jeu (le *gameplay*) ainsi que l'indépendance du studio qui produit le jeu. Les jeux vidéo « iii » sont les jeux produits par des studios indépendants sans le soutien d'un grand éditeur de jeu (par exemple *Electronic Arts*), avec un budget compris entre 0 et 5 millions d'euros. Les jeux dits « AA » sont ceux produits avec un budget compris entre 5 et 20 millions d'euros. Enfin, les jeux dits « AAA » bénéficient d'un budget égal ou supérieur à 20 millions d'euros, avec une profondeur de jeu très élevée.

Le 15 juin 2023, le Groupe a annoncé la signature de trois nouveaux jeux avec Saber Interactive, dont une nouvelle franchise codéveloppée et codétenue avec Saber. Ces trois jeux, édités par FOCUS ENTERTAINMENT, seront multijoueurs et bénéficieront de contenus additionnels dès le lancement.

Lors de la publication de ses résultats annuels pour l'exercice 2022-2023 clos le 31 mars 2023, le Groupe a annoncé son objectif de commercialiser 46 jeux au cours des 3 prochaines années, avec des revenus croissants provenant de 24 jeux en pleine propriété ou copropriété, et être confiant dans l'exécution de son line-up pour l'exercice 2023-2024. Après le lancement réussi de *Warhammer 40,000: Boltgun* (23 mai 2023, score de 93 sur Steam Userscore), d'autres lancements ont été prévus, notamment en juin 2023 avec *Aliens : Dark Descent* développé par Tindalos, puis avec l'IP en pleine propriété, *Atlas Fallen* (studio Deck 13) prévu pour août 2023, et plus tard au cours de la seconde moitié de l'exercice avec des titres majeurs comme *Banishers: Ghosts of New Eden*, nouvelle franchise codétenue avec Don't Nod, et *Warhammer 40,000: Space Marine 2*.

En parallèle, le Groupe a annoncé le même jour la création de Focus Production, une nouvelle structure de production de films et de séries, dont l'objectif est d'offrir un nouveau service pour exploiter les propriétés intellectuelles des studios internes et externes en s'associant à des sociétés de production de premier plan qui produiront également des projets autonomes. Focus Production a été rebaptisée Scripteam en décembre 2023.

Le 26 septembre 2023, après analyse des retours de la presse et des joueurs, la Société a annoncé que les équipes sont engagées dans un programme de corrections de bugs et d'amélioration des performances du jeu *Atlas Fallen*, lancé le 10 août 2023.

La Société a annoncé, le 18 décembre 2023, le partenariat, au travers de prises de participations par Scripteam, avec deux studios de production audiovisuelle expérimentés : Make it Happen Studio (à hauteur de 65%) et Marvelous Productions (à hauteur de 66,67%). Le Groupe vise ainsi à adapter les propriétés intellectuelles développées et détenues en propre, en séries ou longs métrages, ainsi qu'à explorer le développement de jeux vidéo, basés sur des séries et films produits par Scripteam. Des projets pourront également être conçus nativement pour l'univers du jeu vidéo et audiovisuel. Enfin, Marvelous Productions et Make It Happen Studio continueront à produire des projets audiovisuels autonomes. La consolidation des deux entités dans les comptes du Groupe est intervenue le 15 décembre 2023. La contribution, entre le 15 décembre 2023 et le 31 mars 2024, est attendue autour de 1,5 million d'euros d'EBITA⁶.

Le 20 décembre 2023, la Société a annoncé l'arrivée de Monsieur Geoffroy Sardin au poste de Directeur Général Délégué (non-mandataire social) du Groupe en remplacement de Monsieur Christophe Nobileau. Fort de ses 25 ans d'expérience au sein d'Ubisoft Entertainment, aux postes successifs de direction des ventes et du marketing, direction générale France jusqu'à devenir Senior Vice-Président Publishing du groupe, Monsieur Geoffroy Sardin apportera au Groupe sa forte expertise dans le secteur du jeu vidéo.

La Société a également procédé au lancement de deux nouveaux produits annoncés en début d'année 2023, *Banishers: Ghosts of New Eden* et *Expeditions: A MudRunner Game*.

Le 13 février 2024, *Banishers: Ghosts of New Eden* est sorti sur PlayStation 5, Xbox Series X|S et PC. Cette nouvelle franchise du studio primé DON'T NOD, détenue en copropriété avec FOCUS ENTERTAINMENT, a rencontré un succès critique immédiat avec une notation presse de 80/100 sur Metacritic (site américain agréant les critiques et notations de films, séries TV, albums musicaux et jeux vidéo), et une réception joueur à 87% positive sur Steam. Distingué par la qualité de sa narration et la richesse de son univers, *Banishers: Ghosts*

⁶ Le Groupe définit l'EBITA comme le résultat courant des sociétés intégrées :

- avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition ;
- avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprises ; et
- majoré du crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo.

of *New Eden* est notamment qualifié de « RPG 4 extrêmement confiant avec d'excellents combats, des personnages et un monde riche en traditions à explorer » par le quotidien britannique The Mirror. En France, Le Monde décrit un « un voyage captivant parmi les fantômes et les dilemmes ».

Expeditions: A MudRunner Game, de Saber Interactive, a été lancé le 5 mars 2024 sur PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X|S et PC. Développé par les créateurs de *SnowRunner*, comptant plus de 15 millions de joueurs à travers le monde, *Expeditions* fait évoluer la célèbre franchise vers une nouvelle expérience de simulation off-road aux mécaniques de jeu uniques.

Le Conseil d'administration de la Société, réuni le 27 février 2024, a autorisé la conclusion d'un projet de traité d'apport partiel d'actif, prévoyant que la Société (société apporteuse) apporte à FOCUS ENTERTAINMENT DEVELOPPEMENT (société bénéficiaire détenue à 100% qui sera ensuite rebaptisée FOCUS ENTERTAINMENT PUBLISHING), l'ensemble des actifs et passifs liés à son activité historique, l'activité Publishing. Monsieur Fabrice Larue, en sa qualité de Président Directeur Général de la Société et ayant reçu du Conseil d'Administration tous les pouvoirs à cet effet, a signé le projet de traité d'apport le 27 février 2024.

L'Assemblée Générale des actionnaires, réunie le 28 février 2024, a décidé la modification de la dénomination sociale de la Société, FOCUS ENTERTAINMENT devenant PulluP Entertainment au 1^{er} avril 2024, et ce dans un objectif de cohérence en mettant en avant les piliers et valeurs de la Société. Les actionnaires ont également voté en faveur :

- du changement d'objet social de la Société pour que celui-ci soit cohérent avec l'activité de prestation de services supports aux filiales du Groupe PulluP Entertainment ;
- de la nomination de Monsieur Didier Crespel en tant que nouvel administrateur indépendant de la Société.

Le 12 mars 2024, la Société a annoncé l'arrivée de Monsieur Lars Janssen au poste de Président-Directeur Général de Deck 13 Interactive. Président-Directeur Général de Travian Games de 2015 à 2019, puis Vice-Président, Worldwide Studios & Talents chez PLAION depuis 2019 et Président du Conseil de *game*, l'association allemande de l'industrie vidéoludique qui a pour vocation de rassembler les entreprises allemandes de jeux vidéo, Monsieur Lars Janssen va mettre à profit sa forte expertise en production et publishing pour accompagner les talentueuses équipes de Deck 13.

Le 1^{er} avril 2024, l'apport partiel de l'activité Publishing détaillé ci-dessus a pris effet.

Enfin, la Société a publié, le 18 avril 2024, le chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre ainsi que le chiffre d'affaires annuel de l'exercice clos le 31 mars 2024. Le chiffre d'affaires pour le 4^{ème} trimestre 2023-2024 s'élève à 59,0 millions d'euros, pour 52,6 millions d'euros réalisé sur la même période de l'exercice 2022-2023, soit une croissance de 12%. Le chiffre d'affaires annuel est de 187,3 millions d'euros (chiffres non audités). En excluant la contribution de DOVETAIL GAMES, de SCRIPTEAM, ainsi que l'autre acquisition réalisée sur le second semestre 2022, le chiffre d'affaires à périmètre constant sur l'ensemble de l'exercice 2023-2024, s'établit à 159,6 millions d'euros. A noter que la contribution de DOVETAIL GAMES sur l'exercice a été significative grâce à l'ensemble de la franchise Train Sim World qui fait partie des meilleures ventes du Groupe en 2023-2024.

Dans le même communiqué, la Société a annoncé l'arrivée de Monsieur Ahmed Boukhelifa le 15 avril 2024, en tant que directeur général délégué de PulluP Studios.

5.3. INVESTISSEMENTS

Le Groupe n'a pas réalisé d'investissement important depuis le 30 septembre 2023.

6. INFORMATIONS SUR LES TENDANCES

Au 30 septembre 2023, le chiffre d'affaires du Groupe s'est établi à 85 millions d'euros, ou 72,5 millions d'euros à périmètre constant (c'est-à-dire hors Black Soup et Dovetail Games), sur l'exercice 2023-2024, contre 65,5 millions d'euros au titre du premier semestre de l'exercice précédent.

Les comptes semestriels au 30 septembre 2023 du Groupe sont présentés à la section 11.1.1. du Document d'Enregistrement.

Le semestre du 31 mars 2023 au 30 septembre 2023 a bénéficié du lancement réussi de plusieurs nouveaux jeux depuis le début de l'exercice : *Warhammer 40 000 : Boltgun*, *Aliens: Dark Descent*, *Chants of Sennaar* ou encore *Train Sim World 4*. Ces quatre nouveaux jeux ont bénéficié d'un accueil très favorable des joueurs avec respectivement une note de 95/100, 92/100, 98/100 et 82/100 sur Steam au 12 décembre 2023.

Le démarrage réussi de *Train Sim World 4*, lancé fin septembre 2023, et la contribution de la franchise *Train Sim World* dans son ensemble matérialisent la capacité de la Société à identifier des studios capables d'alimenter le catalogue en franchises fortes générant des revenus récurrents.

En revanche, *Atlas Fallen*, lancé le 10 août 2023, développé par Deck 13, n'a pas eu le succès escompté dans un contexte concurrentiel très intense. Le jeu possède des qualités réelles et indiscutables, telles qu'un système de combat riche et un univers fantastique unique. Toutefois, l'analyse des retours de la presse et des joueurs met en avant des faiblesses sur la première heure de jeu.

Ainsi, les équipes sont engagées dans un programme de corrections de bugs et d'amélioration des performances qui donnera lieu à une version améliorée à horizon du premier semestre 2024. En attendant, d'ici la fin de l'exercice 2023-2024, en termes de chiffre d'affaires, le Groupe attend une contribution très limitée d'*Atlas Fallen*.

Sur le premier semestre de l'exercice 2023-2024, les ventes ont aussi été portées par la dynamique des titres lancés sur l'exercice précédent *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* (dont la sortie d'un DLC et celle du film ont permis de dynamiser les ventes), *A Plague Tale: Requiem* ou *Atomic Heart*, mais aussi par *SnowRunner* ou *Insurgency: Sandstorm* lancés il y a plus de 3 ans et qui bénéficient régulièrement de contenus additionnels.

La trésorerie s'élève à 10,4 millions d'euros à fin septembre 2023, à comparer avec 72,2 millions d'euros à fin mars 2023. L'endettement net comprenant la trésorerie et assimilé, la dette financière et les compléments de prix estimés hautement probables, s'établit à 118,5 millions d'euros au 30 septembre 2023 contre 27,3 millions d'euros au 31 mars 2023.

La Société a sécurisé en novembre 2023 des lignes de crédit complémentaires de 30 millions d'euros auprès du pool bancaire existant et de 10 millions d'euros auprès de Bpifrance. Le Groupe dispose par ailleurs toujours d'un crédit revolving de 15 millions d'euros.

Au second semestre de l'exercice 2023-2024, le Groupe prévoit de mobiliser 25 millions d'euros du fait des décalages de *Banishers : Ghosts of New Eden* et *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, alors que les investissements dans le line up se poursuivent.

Le chiffre d'affaires pour le troisième trimestre de l'exercice 2023-2024 s'élève à 43,3 millions d'euros, en baisse de 43%, comme anticipé et annoncé par le Groupe lors de la publication des résultats semestriels.

Aucune sortie de jeux majeurs n'a été réalisée sur ce trimestre. À noter par ailleurs que ce trimestre souffrira d'une base de comparaison défavorable, le troisième trimestre de l'exercice 2022-2023 ayant bénéficié des lancements réussis des jeux *A Plague Tale: Requiem* et *Evil West*.

Le dernier trimestre de l'exercice 2023-2024 a été marqué par la sortie de *Banishers : Ghost of New Eden*, le 13 février 2024, et d'*Expeditions: A MudRunner Game*, de SABER Interactive, le 5 mars 2024.

Dans le cadre de l'annonce du chiffre d'affaires annuel de l'exercice 2023-2024 (se référer à la section 5.2. du Document d'Enregistrement), le Groupe a précisé que sur l'année, le chiffre d'affaires du *back-catalogue* (les jeux sortis au cours des années précédentes) s'élève à 123,5 millions d'euros, en hausse de 89 %, grâce aux jeux *Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge* (Dotemu), *Evil West*, *Atomic Heart*, les franchises *A Plague Tale* et *Train Sim World* (Dovetail Games) ou encore *SnowRunner* et *Insurgency : Sandstorm*. Le *back-catalogue* a ainsi représenté 66% du chiffre d'affaires sur l'ensemble de l'année. Le chiffre d'affaires des nouvelles sorties atteint 53,6 millions d'euros, impacté notamment par le décalage de deux lancements de jeux importants : *Banishers: Ghost of New Eden* et *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, jeu basé sur une licence emblématique Games workshop et dont le Groupe a confié le développement au studio Saber Interactive.

Concernant l'endettement du Groupe, la situation est conforme aux projections indiquées lors de la présentation des résultats du premier semestre, à savoir une mobilisation de trésorerie de 25 millions d'euros sur le second semestre, pour un endettement net ainsi en phase avec le consensus des analystes, estimé par la Société à 132,4 millions d'euros⁷, à comparer à 118,5 millions d'euros à fin septembre 2023. Enfin, la Société prévoit de respecter le covenant bancaire à fin mars 2024, preuve d'une gestion financière responsable et de la solidité de l'entreprise.

Récapitulatif des sorties annoncées et des tendances pour l'exercice 2024-2025

L'exercice 2024-2025 verra notamment la sortie, au premier semestre, de la version améliorée d'*Atlas Fallen* développé par le studio Deck13 Interactive, récemment élu meilleur studio de développement en Allemagne, ainsi que l'ajout de nouveaux contenus proposés aux joueurs tout au long de l'année sur *Expeditions: A MudRunner Game*, *Void Crew* et *Atomic Heart*. L'exercice bénéficiera d'autres titres importants dont *John Carpenter's Toxic Commando*, développé par Saber Interactive, mêlant humour, frissons et action du cinéma hollywoodien 80's. Enfin, *The Arcade Crew*, label de publishing de Dotemu, poursuivra l'accès anticipé à *Cross Blitz*.

Du côté de Dovetail Games, l'exercice sera marqué par le lancement de plusieurs nouveaux jeux et aussi par la poursuite de la croissance des séries primées *Train Sim World* et *Train Simulator Classic* grâce à la livraison régulière de contenus additionnels. Le studio Blackmill Games continuera à investir dans sa dernière création sur le segment des jeux inspirés des batailles emblématiques de la Première Guerre Mondiale avec *Isonzo*, dont la feuille de route promet de nombreux contenus additionnels pour les joueurs.

Une adaptation de la célèbre franchise *Metal Slug*, éditée par Dotemu et développée par Leikir Studio, membre du Groupe, *Metal Slug Tactics* sera lancée en 2024.

Édité par Focus Entertainment Publishing, le très attendu *Warhammer 40,000 : Space Marine 2*, licence culte de Games Workshop, sortira le 9 septembre 2024. Le jeu se classe déjà 13^{ème} des listes de souhaits sur la plateforme Steam (classement Steam DB et Game popularity) et obtient déjà les premières places des jeux les plus recommandés sur la plateforme Amazon.

La Société indique s'attendre pour le second semestre de l'exercice clos au 31 mars 2024 (i) à un EBITDA en forte progression par rapport au 1er semestre 2023/24 et (ii) malgré l'ajustement de la valeur de son portefeuille, à un EBITA légèrement positif grâce à l'excellente performance de son back-catalogue soutenu par du contenu additionnel régulier, la bonne performance d'un nombre certain de titres ainsi que la contribution positive des acquisitions⁸.

⁷ Il est rappelé que le communiqué de presse publié le 18 avril 2024 par la Société indiquait un endettement aux environs de 130 millions d'euros.

⁸ Il est rappelé que dans le communiqué de presse publié le 18 avril 2024, le Groupe indiquait s'attendre à un EBITA légèrement négatif sur le second semestre après ajustement de la valeur du portefeuille. Cet ajustement à la hausse intègre la comptabilisation en exceptionnel de certaines charges comptabilisées en courant initialement.

7. PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE

7.1. PREVISIONS DE LA SOCIETE ET HYPOTHESES

La Société ne fait ni de prévisions ni d'estimations du bénéfice.

7.2. ATTESTATIONS DE LA SOCIETE SUR LES PREVISIONS

Néant.

8. ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION, DE SURVEILLANCE ET DIRECTION GENERALE

8.1. INFORMATIONS GENERALES RELATIVES AUX MEMBRES DES ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION OU DE SURVEILLANCE

8.1.1. Composition des organes d'administration et de direction générale de la Société

A la date du Document d'Enregistrement, le conseil d'administration de la Société (le « **Conseil d'administration** ») est composé de 7 membres, dont 4 hommes et 3 femmes (en tenant compte des représentants permanents des personnes morales administrateurs).

Aux termes d'un communiqué de presse publié le 17 mai 2023, le Groupe a annoncé la démission de Monsieur Sean Brennan de son poste de Directeur Général de la Société. Dans le cadre de cette évolution de la gouvernance et afin de poursuivre le développement de la stratégie du Groupe, le Conseil d'administration, réuni le 16 mai 2023, a pris la décision de réunir les fonctions de Président du Conseil d'administration et Directeur Général et de nommer Monsieur Fabrice Larue au poste de Président Directeur Général de la Société.

Administrateur	Fonctions exercées dans la Société	Durée du mandat dans la Société	Compétences apportées au Conseil	Autres mandats actuellement exercés dans d'autres sociétés	
				Nature du mandat	Société
M. Fabrice Larue	Président Directeur Général	Date de cooptation en qualité d'administrateur et de nomination en qualité de Président du Conseil d'administration : 5 janvier 2023 Date d'échéance du mandat : Assemblée générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026 (la durée des fonctions du Directeur Général ne pouvant excéder, le cas échéant, la durée de son mandat d'administrateur), étant rappelé que M. Fabrice Larue exerce les fonctions de Directeur Général depuis le 16 mai 2023 à la suite de la réunion du Conseil d'administration ayant décidé de réunir les fonctions de Président du Conseil d'administration et Directeur Général.	Finance, investissements, connaissance de l'industrie du divertissement	Président de FIFL, elle-même Président de Président Délégué Administrateur Administrateur Représentant permanent de FLCP & Associés Invest (administrateur personne morale)	FIFL FLCP FLCP & Associés MCFL SAM Monaco MediAx Monte-Carlo Société des Bains de Mer Les Amis des Cahiers

Neology Holding , représentée par son représentant permanent, M. Tanguy de Franclieu	Administrateur	Date de nomination : 1 ^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : Assemblée générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	Finance, investissements, connaissance de l'industrie du divertissement	M. Tanguy de Franclieu : Gérant, Représentant légal de Financière Beauvau, elle-même Directeur Général de	Financière Beauvau FLCP FLCP Associés FLCP & Associés Invest
FLCP & Associés , représentée par son représentant permanent, Mme Tiphonie Lamy	Administrateur	Date de nomination : 1 ^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : Assemblée générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	Finance, investissements	FLCP & Associés : Président de Mme Tiphonie Lamy :	FLCP & Associés Invest Neology Invest Neology Holding Néant
FLCP & Associés Invest , représentée par son représentant permanent, M. Romain Heller	Administrateur	Date de nomination : 1 ^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : Assemblée générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	Finance, connaissance de l'industrie du jeu vidéo	FLCP & Associés Invest : membre du Comité de Surveillance M. Romain Heller :	Les Amis des Cahiers Néant
Mme Virginie Calmels	Administrateur indépendant	Date de nomination : 1 ^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : Assemblée générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	Finance, connaissance de l'industrie du divertissement, appartenance à des conseils d'administration de grands groupes	Présidente Administrateur Administrateur indépendant Administrateur indépendant Présidente Conseil Stratégique Présidente Fonds Dotation	SHOWer Company ILIAD IPSOS* ASSYSTEM* OUI CARE OUI CARE
Mme Irit Hillel	Administrateur indépendant	Date de nomination : 1 ^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : Assemblée générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	Expérience internationale, investissements, connaissance de l'industrie technologique	Néant	Néant
M. Didier Crespel	Administrateur indépendant	Date de nomination : 28 février 2024 Date d'échéance du mandat : Assemblée générale statuant sur les	Connaissance de l'industrie du jeu vidéo, entrepreneur, appartenance à des conseils	Président Directeur Général Président Directeur Général	Groupe Mecamen AMPMP

		comptes de l'exercice clos le 31 mars 2028	d'administration de grands groupes	Président Directeur Général Président Directeur Général	AMS Mecamen Polska
--	--	--	------------------------------------	--	---------------------------

* : société cotée

Liste des mandats ayant été exercés à l'extérieur du Groupe et échus au cours des 5 dernières années

Administrateur	Nature du mandat	Société
M. Fabrice LARUE	Co-gérant Président Directeur Général	Sarl FIVL Pull Up Digital
Neology Holding, représentée par son représentant permanent, M. Tanguy de Franclieu	M. Tanguy de Franclieu Administrateur	Pull Up Digital
FLCP & Associés, représentée par son représentant permanent, Mme Tiphonie Lamy	Mme Tiphonie Lamy Administrateur	Pull Up Digital
FLCP & Associés Invest, représentée par son représentant permanent, M. Romain Heller	Néant	Néant

Mme Virginie Calmels	Présidente du Conseil de surveillance Censeur Administrateur indépendant Administrateur Vice-présidente Présidente Présidente du Conseil d'Administration Administrateur Administrateur Administrateur Administrateur Administrateur Première Adjointe Vice-présidente Présidente Conseillère régionale	Eurodisney S.C.A. et Eurodisney Associés S.C.A. Technicolor S.A.* Technicolor S.A.* MEDEF Paris Centre d'Étude et de Prospective Stratégique (CEPS) Barnes SAS, Paris Résidence & Club et Barnes Support Services SAEML Régaz SAEML SBEPE Aéroport de Bordeaux Mérignac BGI Bordeaux Gironde Investissement Aerospace Valley Bordeaux Aéroparc SPL Mairie de Bordeaux Bordeaux Métropole Établissement Public d'Aménagement Bordeaux Euratlantique Région Nouvelle Aquitaine
Mme Irit Hillel	<i>Board Observer</i> <i>Board Observer</i> <i>Board Observer</i> <i>Board Member</i>	Deep Instinct Twine Solutions Copprint Radcom*
M. Didier Crespel	Administrateur référent	Ubisoft*

* : société cotée

Pour les besoins de leurs fonctions, les mandataires sociaux susvisés sont domiciliés au siège de la Société.

8.1.2. Déclarations relatives aux membres des organes d'administration et de la direction générale

A la connaissance de la Société et à la date du Document d'Enregistrement, aucune des personnes visées à la section 8.1.1 :

- n'a fait l'objet d'une condamnation pour fraude prononcée au cours des cinq dernières années au moins ;
- n'a été associée à une faillite, mise sous séquestre ou liquidation au cours des cinq dernières années au moins ;
- n'a fait l'objet d'une mise en cause ou d'une sanction publique officielle par des autorités statutaires ou réglementaires ;

- n'a été empêchée par un tribunal d'agir en qualité de membre d'un organe d'administration, de direction ou de surveillance d'un émetteur ou d'intervenir dans la gestion ou la conduite des affaires d'un émetteur au cours des cinq dernières années au moins.

8.2. CONFLITS D'INTERETS AU NIVEAU DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GENERALE

A la date du Document d'Enregistrement et sous réserve des conventions conclues avec des parties liées (se référer à la section 10.1 du Document d'Enregistrement), il n'existe pas, à la connaissance de la Société, de conflit d'intérêts actuel ou potentiel entre les devoirs des membres du Conseil d'administration et de la direction générale à l'égard de la Société et leurs intérêts privés ou autres fonctions.

A la date du Document d'Enregistrement, et à la connaissance de la Société, il n'existe pas de pacte ou accord quelconque conclu avec des actionnaires, clients, fournisseurs ou autres en vertu duquel l'un des membres du Conseil d'administration ou de la direction générale a été nommé en cette qualité.

A la date du Document d'Enregistrement, et à la connaissance de la Société, il n'existe aucune restriction acceptée par les membres du Conseil d'administration ou de la direction générale concernant la cession de leur participation dans le capital social de la Société, à l'exception des règles relatives à la prévention des délits d'initiés.

8.3. CODE DE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE

A la date du Document d'Enregistrement, la Société se réfère au code de gouvernement d'entreprise pour les valeurs moyennes et petites, tel que publié en septembre 2021 par Middlednext (le « **Code Middlednext** »).

Le tableau ci-après dresse le bilan des recommandations du Code Middlednext auxquelles la Société se conforme depuis le 1^{er} avril 2022, date de modification du mode d'administration et de direction de la Société par l'adoption de la formule à Conseil d'administration, et de celles qu'elle envisage de suivre à l'avenir :

Recommandations du Code Middlednext	Appliqué	Non appliqué
I. Le pouvoir de surveillance		
R1 : Déontologie des membres du conseil	X	
R2 : Conflits d'intérêts	X	
R3 : Composition des membres du conseil – Présence de membres indépendants au sein du conseil	X	
R4 : Information des membres du conseil	X	
R5 : Formation des membres du conseil		X ⁹
R6 : Organisation des réunions du conseil et des comités	X	
R7 : Mise en place de comités		X
R8 : Mise en place d'un comité spécialisé sur la Responsabilité Sociale/sociétale et environnementale des Entreprises (RSE)		X
R9 : Mise en place d'un règlement intérieur du conseil	X	
R10 : Choix de chaque administrateur	X	
R11 : Durée des mandats des membres du conseil		X ¹⁰
R12 : Rémunération des administrateurs	X ¹¹	
R13 : Mise en place d'une évaluation des travaux du conseil	X	
R14 : Relations avec les actionnaires	X	
II. Le pouvoir exécutif		
R15 : Politique de diversité et d'équité au sein de l'entreprise	X ¹²	
R16 : Définition et transparence de la rémunération des dirigeants mandataires sociaux	X	
R17 : Préparation de la succession des dirigeants	X	
R18 : Cumul contrat de travail et mandat social	X	

⁹ A la date du Document d'Enregistrement, aucun plan de formation n'est en place au sein du Conseil d'administration. Celui-ci prévoit une réflexion ultérieure afin d'apprécier l'opportunité de se conformer à cette recommandation.

¹⁰ La Société a modifié son mode de gouvernance le 1^{er} avril 2022 pour devenir une société anonyme à conseil d'administration. Les mandats en cours des membres du conseil de surveillance sont devenus des mandats d'administrateurs débutant le même jour en raison de ce changement. Le dernier administrateur nommé, Monsieur Didier Crespel, a une date de fin de mandat différente de celle des autres administrateurs (jusqu'en 2028).

¹¹ La rémunération globale maximale à répartir entre les administrateurs est de 230 000 euros par an, étant précisé que Monsieur Fabrice Larue a renoncé à sa quote-part de rémunération pour l'exercice clos le 31 mars 2024. La rémunération versée est fonction de l'assiduité de chaque administrateur. Les administrateurs qui président les réunions du conseil d'administration tenues sous forme de comités perçoivent une rémunération supplémentaire.

¹² La politique de diversité et d'équité et les mesures déployées par le Groupe sont présentées en détail dans le rapport sur la responsabilité sociétale des entreprises (RSE) contenu dans le rapport financier annuel 2022-2023, disponible sur le site internet de la Société. Notamment, être un employeur attractif et responsable constitue l'un des trois axes de la stratégie RSE du Groupe. Également, le conseil d'administration de la Société comprend trois femmes sur sept administrateurs au total.

R19 : Indemnités de départ	X	
R20 : Régimes de retraite supplémentaires	X	
R21 : Stock-options et attribution gratuite d'actions	X	
R22 : Revue des points de vigilance	X	

A la date du Document d'Enregistrement, le Conseil d'administration est composé de 3 membres indépendants, en la personne de Mesdames Virginie Calmels et Irit Hillel et de Monsieur Didier Crespel, soit 43% du nombre total des membres du Conseil d'administration. Le Conseil d'administration a considéré que ces administrateurs répondent depuis leur nomination à la recommandation n°3 du Code Middlednext, à savoir :

- ne pas être salarié ni mandataire social dirigeant de la Société ou d'une société de son Groupe et ne pas l'avoir été au cours des cinq dernières années ;
- 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, 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 ; et
- ne pas avoir été commissaire aux comptes de la Société au cours des six dernières années.

Concernant les recommandations 7 et 8 relatives à la mise en place de comités spécialisés¹³, dont un comité RSE, le Conseil d'administration, lors de sa réunion du 1^{er} avril 2022, a décidé, compte tenu de la taille de l'entreprise et du nombre d'administrateurs, de ne pas constituer de comités mais de se réunir, selon le cas, en formation de Comité d'audit, en formation de Comité des Nominations et des Rémunérations, en formation de Comité Stratégique de Croissance Externe et en formation de Comité RSE.

Madame Virginie Calmels, administratrice indépendante, préside les réunions du Conseil d'Administration, lorsque celui-ci statue en formation de Comité d'audit et en formation de Comité des Nominations et des Rémunérations. Madame Irit Hillel, administratrice indépendante, préside les réunions du Conseil d'Administration, lorsque celui-ci statue en formation de Comité RSE. Monsieur Didier Crespel, administrateur indépendant, a été désigné pour présider les réunions du Conseil d'Administration, lorsque celui-ci statuerait en formation de Comité Stratégique de Croissance Externe.

Cette décision permet ainsi à l'ensemble des administrateurs de contribuer à la préparation des travaux et des décisions du Conseil d'administration sur ces matières.

¹³ En ce qui concerne la mise en place du comité d'audit, le Conseil décide, conformément à la législation en vigueur, de créer un comité d'audit ou d'en assurer lui-même la mission dans les conditions définies par les textes. S'il se réunit en formation de comité d'audit, au moins un des membres indépendants du Conseil doit posséder des compétences particulières en matière financière, comptable ou de contrôle légal des comptes. Si le Conseil décide de créer un comité des nominations et/ou des rémunérations, il ne comporte aucun dirigeant mandataire social exécutif et est présidé par un membre indépendant. Le comité RSE est présidé par un membre indépendant.

9. PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

9.1. REPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE

Actionnariat sur une base non diluée

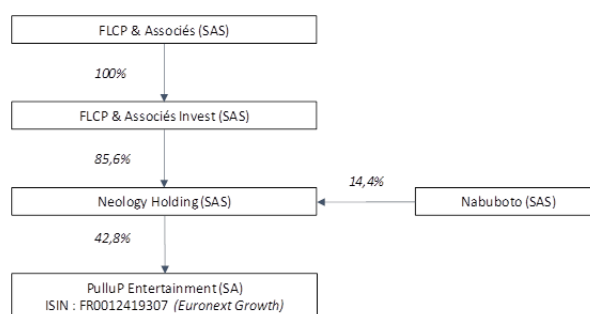
A la date du Document d'Enregistrement, le capital social de la Société est de 7.795.831,20 euros, divisé en 6.496.526 actions de 1,20 euro de valeur nominale, réparti comme suit à la connaissance de la Société :

Actionnaires	Nombre d'actions (en %)	Droits de vote théoriques ⁽¹⁾ (en %)	Droits de vote exerçables ⁽²⁾ (en %)
Neology Holding ⁽³⁾	2.782.803 ⁽⁴⁾ 42,84%	3.690.581 48,53%	3.690.581 50,70%
Auto-détention	325.080 5,00%	325.080 4,27%	- 0,00%
Membres du Comex et salariés du Groupe	159.038 2,45%	270.399 3,56%	270.399 3,71%
Flottant	3.229.605 49,71%	3.318.967 43,64%	3.318.967 45,59%
TOTAL	6.496.526 100%	7.605.027 100%	7.279.947 100%

(1) Nombre de droits de vote servant de base au calcul des franchissements des seuils. Ce nombre tient compte des droits de vote double (se référer à la section 9.2. du Document d'Enregistrement).

(2) Nombre de droits de vote exerçables en assemblée générale. Ce nombre résulte de la neutralisation des actions auto-détenues par la Société.

(3) Neology Holding est contrôlée par M. Fabrice Larue qui détient indirectement, au travers de FIFL et FLCP, le contrôle en droit de vote de FLCP & Associés, elle-même détenant 100% du capital et des droits de vote de FLCP & Associés Invest, qui détient 85,6% du capital et des droits de vote de Neology Holding. L'organigramme simplifié des liens capitalistiques entre FLCP, Neology Holding et la Société figure ci-après :



(4) En ce compris 1.118.423 actions prêtées à la BRED Banque Populaire et assimilées aux actions détenues par Neology Holding conformément à l'article L. 233-9, I. 6° du Code de commerce. Ce prêt s'inscrit dans le cadre d'un contrat de prêt REPO d'un montant de 17 millions d'euros conclu entre la BRED Banque Populaire et Neology Holding le 18 février 2021.

A la date du Document d'Enregistrement, la Société n'a connaissance d'aucun autre actionnaire ayant franchi le seuil de participation de 5%. Par ailleurs, à la date du Document d'Enregistrement, la Société n'a connaissance d'aucune action de concert.

Actionnariat sur une base diluée

A la date du Document d'Enregistrement et à la connaissance de la Société, le capital social serait réparti comme suit en cas d'exercice de l'intégralité instruments dilutifs émis par la Société (se référer à la section 12.1. du Document d'Enregistrement) :

Actionnaires	Nombre d'actions (en %)	Droits de vote théoriques (en %) ⁽¹⁾	Droits de vote exerçables (en %) ⁽²⁾
Neology Holding	2.782.803 41,44%	3.690.581 47,18%	3.690.581 49,22%
Auto-détention	325.080 4,84%	325.080 4,16%	- 0,00%
Membres du Comex et salariés du Groupe	377.101 5,62%	488.462 6,24%	488.462 6,51%
Flottant	3.229.605 48,10%	3.318.967 42,43%	3.318.967 44,26%
TOTAL	6.714.589 100%	7.823.090 100%	7.498.010 100%

(1) Nombre de droits de vote servant de base au calcul des franchissements des seuils. Ce nombre tient compte des droits de vote double (se référer à la section 9.2. du Document d'Enregistrement).

(2) Nombre de droits de vote exerçables en assemblée générale. Ce nombre résulte de la neutralisation des actions auto-détenues par la Société.

9.2. DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

Chaque action de la Société confère un droit de vote. A ce jour, la Société n'a émis aucun titre sans droit de vote.

Conformément à l'article L. 225-123 du Code de commerce et à l'article 11 des statuts de la Société, un droit de vote double de celui conféré aux autres actions, eu égard à la quotité de capital social qu'elles représentent, est applicable à toutes les actions entièrement libérées pour lesquelles il est justifié d'une inscription nominative depuis deux ans au moins au nom du même actionnaire.

9.3. CONTROLE DE LA SOCIETE

Monsieur Fabrice Larue détient indirectement, par l'intermédiaire de la société Neology Holding, 42,84% du capital, représentant 48,53% des droits de vote théoriques et 50,70% des droits de vote exerçables de la Société à la date du Document d'Enregistrement. Il contrôle donc la Société au sens des dispositions de l'article L. 233-3 du Code de commerce.

Aucune mesure spécifique n'a été prise afin de s'assurer que ce contrôle ne soit pas exercé de manière abusive. Toutefois, trois administrateurs, sur un nombre total de sept administrateurs, sont indépendants au sens du Code Middenext.

9.4. ACCORDS POUVANT ENTRAÎNER UN CHANGEMENT DE CONTROLE

A la date du Document d'Enregistrement et à la connaissance de la Société, il n'existe aucun accord dont la mise en œuvre serait susceptible d'entraîner ou d'empêcher un changement de contrôle de la Société.

10. TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES

10.1. CONVENTIONS AVEC DES PARTIES LIEES

Les transactions avec les parties liées sont exposées dans la note 3.28 des comptes consolidés semestriels au 30 septembre 2023 (se référer à la section 11.1.1. du Document d'Enregistrement).

Notamment, une convention de prestation de services a été conclue le 10 décembre 2020 entre la Société et FLCP & Associés (se référer à la section 9.1. du Document d'Enregistrement pour une description des liens capitalistiques entre la Société et FLCP & Associés) après autorisation du conseil de surveillance de la Société. Celle-ci a pour objet la fourniture de conseils en matière de croissance externe et en stratégie relative aux fusions-acquisitions. FLCP & Associés assure auprès de la Société un rôle de consultant technique dans les domaines liés à des prestations de services dites « M&A », en vue d'accompagner la Société dans la détermination de la stratégie de croissance externe et sa mise en œuvre au travers d'une assistance de la Société tout au long des processus d'acquisition.

Les prestations sont principalement réalisées par trois personnes, un Directeur Général, une Directrice Générale Adjointe M&A et un Directeur d'Investissement. Ces trois personnes ont chacune entre 10 et 27 ans d'expérience en M&A et levée de financements en France et à l'international.

Après autorisation du Conseil d'administration réuni le 14 mars 2024, un avenant à cette convention a été conclu le 18 avril 2024, afin de faire passer le montant de la rémunération fixe annuelle de 250 k€ HT à 500 k€ HT, étant précisé que cet avenant est entré en vigueur avec effet rétroactif à compter du 1^{er} avril 2024. Cet avenant ne porte que sur la partie fixe de la rémunération annuelle. Les *success fees* prévues, de 0,3% à 0,5% n'ont pas été modifiées. Monsieur Fabrice Larue, FLCP & Associés, FLCP & Associés Invest et Neology Holding n'ont pas pris part à la délibération et au vote.

La partie fixe de la rémunération annuelle, relative aux travaux d'assistance de la société (définition de sa stratégie de croissance externe, analyse et suivi de cette stratégie, ainsi que les travaux de *screening* de cibles et d'analyse sur les dossiers de croissance externe étudiés) reste due à FLCP & Associés y compris en l'absence d'opération de croissance externe, dans la mesure où FLCP & Associés réalise des travaux sur des dossiers dont la plupart ne vont pas jusqu'à leur terme.

Compte tenu de la réalité des prestations fournies, du temps passé par les équipes de FLCP & Associés et de la séniorité des équipes de FLCP & Associés mises à disposition, le Conseil d'administration de la Société, a estimé que cette convention et son avenant étaient conformes à l'intérêt social et conclus à des conditions normales. Depuis la mise en place de la convention, la Société a procédé, avec l'assistance de FLCP & Associés, à 9 acquisitions dont 3 à l'étranger.

L'augmentation de la partie fixe de la rémunération annuelle est justifiée d'une part par le renforcement des moyens humains mis à disposition par FLCP & Associés dans le cadre cette convention (recrutement et mise à disposition à compter de mai 2022 d'un Directeur d'Investissement expérimenté) et toutes choses égales par ailleurs, par l'augmentation du temps alloué par les équipes en place de FLCP & Associés dans l'exécution de cette convention compte tenu des demandes et des besoins de la Société.

Par ailleurs, après autorisation du Conseil d'administration réuni le 19 octobre 2023, un contrat de cession de la marque Pullup a été signé le 23 janvier 2024 entre FLCP & Associés et la Société pour un prix de cession de 51,2k€ HT. Monsieur Fabrice Larue, FLCP & Associés, FLCP & Associés Invest et Neology Holding n'ont pas pris part à la délibération et au vote.

A l'exception de ce qui précède, il n'y a pas eu de nouvelle convention conclue et les conventions existantes se sont poursuivies dans les mêmes conditions.

11. INFORMATIONS FINANCIERES CONCERNANT L'ACTIF ET LE PASSIF, LA SITUATION FINANCIERE ET LES RESULTATS DE L'EMETTEUR

11.1. ETATS FINANCIERS

11.1.1. Comptes consolidés semestriels du 1^{er} avril 2023 au 30 septembre 2023

Le rapport financier semestriel 2023-2024 intégrant les comptes consolidés semestriels du 1^{er} avril 2023 au 30 septembre 2023 a été publié le 20 décembre 2023 et peut être consulté sur le site internet de la Société (www.pullupent.com).

COMPTES CONSOLIDÉS SEMESTRIELS PÉRIODE DU 1^{ER} AVRIL AU 30 SEPTEMBRE 2023

[en milliers d'euros]

I. BILAN CONSOLIDÉ

	Note	30/09/2023			31/03/2023	Variation nette
		Brut	Amortissement / Dépréciation	Net	Net	
Immobilisations incorporelles	3.2	431 108	(173 881)	257 227	190 088	67 139
<i>Dont écarts d'acquisition</i>	3.1	109 682	(17 488)	92 194	71 826	20 368
Immobilisations corporelles	3.3	5 489	(3 745)	1 744	667	1 077
Immobilisations financières	3.4	1 256		1 256	1 228	28
Titres mis en équivalence		689		689	2	688
Total Actif immobilisé		438 543	(177 626)	260 917	191 985	68 932
Stocks et en-cours	3.5	1 434	(454)	980	873	107
Clients et comptes rattachés	3.6	23 432	(116)	23 317	27 409	(4 093)
Autres créances et comptes de régularisation (*)	3.7	25 734		25 734	14 209	11 525
Instruments financiers à terme	3.7	641		641	494	147
Disponibilités	3.8	10 387		10 387	72 151	(61 764)
Total Actif		500 172	(178 196)	321 976	307 122	14 855

	Note	30/09/2023	31/03/2023	Variation nette
Capital	3.9	7 794	7 794	0
Primes liées au capital		90 284	90 275	9
Réserves		42 957	34 966	7 992
Résultat de l'exercice		(11 490)	7 312	(18 802)
Capitaux propres part Groupe		129 545	140 346	(10 801)
Intérêts minoritaires		6 327	5 654	673
Total Capitaux propres		135 872	146 000	(10 128)
Provisions	3.11	809	843	(33)
Emprunts et dettes financières	3.12	126 161	83 086	43 075
Fournisseurs et comptes rattachés	3.13	25 506	35 155	(9 649)
Instruments financiers à terme	3.14		34	(34)
Autres dettes et comptes de régularisation (**)	3.14	33 627	42 003	(8 376)
Total Passif		321 976	307 122	14 855

(*) dont 3 483 K€ d'impôts différés actifs au 30/09/2023 et 1 213 K€ au 31/03/2023.

(**) dont 422 K€ d'impôts différés au 30/09/2023 et 269 K€ au 31/03/2023.

II. COMPTE DE RÉSULTAT CONSOLIDÉ

	Note	30/09/2023		30/09/2022		Variation	Variation %
Chiffre d'affaires	3.15	85 011	100 %	65 492	100 %	19 519	30 %
Coût des ventes	3.16	(38 784)		(32 933)		(5 850)	18 %
Coût de développement de jeux	3.16	(25 392)		(8 721)		(16 671)	191 %
Autres produits		(618)		28		(645)	- 2 343 %
Coût de production	3.17	(7 164)		(5 344)		(1 820)	34 %
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(10 837)		(4 946)		(5 891)	119 %
Frais généraux et administratifs	3.19	(6 537)		(4 439)		(2 098)	47 %
Autres produits & charges d'exploitation		819		548		271	49 %
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		(3 502)	- 4 %	9 685	15 %	(13 187)	- 136 %
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		(5 460)		(3 702)		(1 757)	47 %
Résultat courant des sociétés intégrées		(8 963)	- 11 %	5 983	9 %	(14 946)	- 250 %
Résultat financier	3.22	(2 615)		(575)		(2 040)	355 %
Résultat exceptionnel	3.23	(4)		(112)		108	- 97 %
Impôts sur les résultats	3.25	515		(2 179)		2 693	- 124 %
Résultat des sociétés mises en équivalence		(62)		11		(73)	
Résultat net de l'ensemble consolidé		(11 129)	- 13 %	3 128	5 %	(14 257)	- 456 %
Intérêts minoritaires		(360)		(1 723)		1 363	
Résultat net (part du Groupe)		(11 490)	- 14 %	1 405	2 %	(12 895)	- 918 %
Résultat par action	3.24	(1,86)		0,23			
Résultat dilué par action	3.24	(1,82)		0,22			

III. TABLEAU DE VARIATION DES CAPITAUX PROPRES

	Capital	Primes liées au capital	Réserves consolidées	Résultat	Capitaux propres part du Groupe	Intérêts minoritaires	Capitaux propres
Capitaux propres au 31/03/22	7 779	90 192	32 697	2 980	133 646	1 630	135 277
Affectation en réserves			2 980	(2 980)	0		0
Distributions de dividendes					0		0
Résultat de l'exercice				7 313	7 313	2 948	10 260
Augmentation de capital	15	83			98		98
Variation de périmètre						1 096	1 096
Actions propres			(735)		(735)		(735)
Réserve de conversion			34		34		34
Autres			(10)		(10)	(21)	(31)
Capitaux propres au 31/03/23	7 794	90 275	34 966	7 313	140 346	5 654	146 000
Capitaux propres au 31/03/23	7 794	90 275	34 966	7 313	140 346	5 654	146 000
Affectation en réserves			7 313	(7 313)	0		0
Distributions de dividendes					0	(452)	(452)
Résultat de l'exercice				(11 490)	(11 490)	319	(11 171)
Augmentation de capital		8			8	727	735
Variation de périmètre						24	24
Actions propres			(187)		(187)		(187)
Réserve de conversion			911		911	0	911
Autres			(45)		(45)	54	9
Capitaux propres au 30/09/23	7 794	90 284	42 957	(11 490)	129 545	6 327	135 873

La ligne « Distributions de dividendes » concerne le versement de dividendes de la société BlackMill, détenue à 66,67 % et générant un impact de (452 K€) sur les intérêts minoritaires.

Les « Augmentations de capital » incluent l'exercice de stock-options et l'acquisition définitive d'actions gratuites pour 9 K€.

L'impact de 727 K€ sur les intérêts minoritaires est relatif à l'augmentation de capital de Dovetail Games Holding, détenue à 98,26 %.

La ligne « Actions propres » concerne l'annulation de celles-ci dans le cadre du contrat de liquidité et du programme de rachat d'actions, ainsi que le paiement en actions dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games Group.

La ligne « Variation de périmètre » concerne l'acquisition de la société Dovetail Games Holding, détenue à 98,26 % et générant un impact de 24 K€ sur les intérêts minoritaires.

IV. TABLEAU DE FLUX DE TRÉSORERIE CONSOLIDÉ

	Note	30/09/2023	31/03/2023
Résultat net des sociétés intégrées		(11 129)	10 261
- Variations nettes des amortissements et provisions ⁽¹⁾		25 935	33 192
- Amortissement écart d'acquisition		5 460	7 957
- Élimination des charges d'intérêts		2 604	2 817
- Variation des impôts différés	3.7	753	(253)
- Élimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		62	5
- Élimination des plus ou moins-values de cession		0	226
- Autres éléments sans impact cash		0	(130)
Marge brute d'autofinancement		23 685	54 073
- Variation du BFR d'exploitation		(20 901)	13 137
Dont variation des stocks	3.5	(99)	(10)
Dont variation des créances d'exploitation	3.6 / 3.7	3 422	(2 337)
Dont variation des dettes d'exploitation	3.13 / 3.14	(24 223)	15 484
Flux nets d'exploitation		2 784	67 210
Acquisitions des immobilisations	3.2 / 3.3	(45 069)	(65 512)
Acquisitions nettes de cession des immobilisations financières	3.4	38	(7)
Incidence des variations de périmètre ⁽²⁾		(56 458)	(5 538)
Flux nets d'investissement		(101 489)	(71 057)
Dividendes versés		(452)	0
Augmentation de capital	3.9	737	44
Émissions d'emprunts	3.12	45 500	20 000
Remboursement des emprunts, dettes financières et intérêts	3.12	(8 755)	(5 828)
Contrats de liquidité		(999)	(850)
Flux nets de financement		36 030	13 365
Incidence des écarts de change		909	40
Variation de trésorerie		(61 767)	9 558
Trésorerie à l'ouverture ⁽³⁾		72 151	62 595
Trésorerie à la clôture ⁽³⁾	3.8	10 387	72 151
Variation de trésorerie		(61 767)	9 558

(1) À l'exclusion des provisions sur actifs circulants.

(2) Au 30 septembre 2023, il s'agit des acquisitions de Dovetail Games Group et de Carpool Studio. Le montant correspond au coût d'acquisition payé diminué de la trésorerie acquise. Cela comprend également le paiement des compléments de prix de BlackMill et Dotemu au 30/09/2023.
Au 31 mars 2023, il s'agit des acquisitions de BlackMill Games B.V et de Black Soup GmbH. Le montant correspond au coût d'acquisition payé diminué de la trésorerie acquise.

(3) La trésorerie correspond aux disponibilités nettes des concours bancaires courants.

ANNEXE AUX COMPTES CONSOLIDÉS

A. PRÉSENTATION DU GROUPE

Créé en 1995, le groupe FOCUS ENTERTAINMENT est un éditeur et développeur français de jeux vidéo dont la vocation est de développer, produire et lancer des jeux vidéo à succès originaux, multiplateformes, internationaux.

Le Groupe est une Société Anonyme depuis le 6 janvier 2015, ayant exercé comme Société par Actions Simplifiée avant cette date. Son siège social se situe au Parc de Flandre « le Beauvaisis » bâtiment 28 – 11, rue Cambrai, 75019 Paris, France. Elle est immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 399 856 277.

Le Groupe est coté sur le marché Euronext Growth depuis février 2015 (code mnémonique ALFOC).

Les comptes consolidés du Groupe au 30 septembre 2023 présentent une activité du Groupe sur 6 mois.

B. BASE DE PRÉPARATION

Les comptes consolidés du groupe FOCUS ENTERTAINMENT sont établis conformément aux dispositions des règlements CRC n° 2016-08 du 2 décembre 2016, n° 2015-07 du 23 novembre 2015 et n° 2005-10 du 3 novembre 2005 afférents au nouveau règlement ANC n° 2020-01 du 9 octobre 2020 relatif aux comptes consolidés des sociétés commerciales et entreprises publiques.

1. PRINCIPES ET MÉTHODES COMPTABLES

Les conventions générales comptables ont été appliquées, dans le respect du principe de prudence, conformément aux hypothèses de base :

- Continuité d'exploitation
- Permanence des méthodes comptables d'un exercice à l'autre
- Indépendance des périodes

Et conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes consolidés.

Sauf indication contraire, les chiffres sont présentés en milliers d'euros.

1.1. Changement de méthode comptable

Néant.

1.2. Changement d'estimation et de présentation

Changement d'estimation

1/ Coût global des immobilisations - jeux

FOCUS ENTERTAINMENT a décidé d'inclure dans le coût global des immobilisations, en plus des contributions au développement versées aux studios, les charges externes de production directement rattachables aux jeux à compter du 1^{er} avril 2023. Cette décision découle i) de la volonté du Groupe de refléter de manière plus précise l'investissement total nécessaire à la création de ses actifs immatériels et ii) de la possibilité de lier précisément ces charges à chaque jeu en comptabilité analytique.

Ces charges externes de production comprennent notamment les frais de localisation, de labélisation, les tests de contrôle de qualité et tout autre service externe nécessaire pour finaliser et optimiser le développement du jeu avant son lancement.

Au 30 septembre 2023, ce changement d'estimation vient diminuer les charges externes de production à hauteur de 1,4 M€.

2/ Durée d'amortissement des jeux

FOCUS ENTERTAINMENT a réalisé une analyse de la durée de vie de son portefeuille de jeux.

En tenant compte de l'historique des jeux, des tendances du marché et des autres facteurs pertinents, le Groupe a pris la décision de modifier la durée d'amortissement des immobilisations incorporelles liées aux jeux pour que cette durée reflète les dernières analyses réalisées par le Groupe.

Ainsi, à compter du 1^{er} avril 2023, la durée de l'amortissement des jeux a été révisée. Elle est désormais comprise entre 12 et 36 mois en fonction des typologies de jeux, contre 24 mois auparavant. Cette mise à jour reflète plus précisément la durée de vie constatée des jeux du Groupe et permet une meilleure adéquation entre les charges d'amortissement et les revenus générés par ces actifs.

Le Groupe continuera à suivre de près l'évolution des jeux de son portefeuille, ainsi que les tendances du marché et les facteurs économiques pertinents, et se réserve donc la possibilité de revoir cette estimation dans le futur.

Au 30 septembre 2023, ce changement d'estimation vient augmenter le coût de développement des jeux à hauteur de 0,3 M€.

Changement de présentation

Suite au règlement ANC 2020-01 concernant le traitement crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo, le crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo a été reclassé en déduction des impôts sur le résultat dans le compte de résultat consolidé. Au 30 septembre 2023, il s'élève à hauteur de 1 605 K€ contre 168 K€ au 30 septembre 2022.

1.3. Indicateurs de performance suivis par le management

Définition de la marge brute

Le Groupe définit sa marge brute comme étant la différence entre : le chiffre d'affaires, le coût des ventes et les coûts de développement des jeux. Les coûts des ventes et de développement des jeux sont définis en note 1.17. La charge d'amortissement des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise n'est pas comprise dans la marge brute.

Définition de l'EBIT

Le Groupe définit l'EBIT comme étant le résultat courant des sociétés intégrées.

Définition de l'EBITA

Le Groupe définit un EBIT ajusté (« EBITA ») comme le résultat courant des sociétés intégrées :

- avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition,
- avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprises
- et majoré du crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeu vidéo.

	Note	30/09/2023	30/09/2022
Chiffre d'affaires		85 011	65 492
Marge brute		20 656	25 114
Coût de production	3.17	(7 164)	(5 344)
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(10 837)	(4 946)
Frais généraux et administratifs	3.19	(6 537)	(4 439)
Autres produits & charges d'exploitation - Hors CIR/CIJV		819	380
CIR/CIJV	1.2 & 3.25	1 605	168
EBITA		(1 458)	10 933
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprises	3.1 & 3.21	(5 901)	(4 951)
CIR/CIJV	3.25	(1 605)	-
EBIT		(8 963)	5 982

Suite au règlement ANC 2020-01 concernant le traitement crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeu vidéo, le crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeu vidéo a été reclassé en déduction des impôts sur le résultat dans le compte de résultat consolidé. Au 30 septembre 2023, il s'élève à hauteur de 1 605 K€ contre 168 K€ au 30 septembre 2022.

Définition de l'EBITDA

L'EBITDA (« Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization ») se définit comme l'EBITA avant dotation et reprise aux amortissements et provisions d'exploitation.

	Note	30/09/2023	30/09/2022
EBITA		(1 458)	10 934
Dotation et reprise aux amortissements et aux provisions - Frais de développement	3.21	24 971	7 472
Dotation et reprise aux amortissements et aux provisions - Autres	3.21	408	483
EBITDA		23 921	18 889

Définition du cash-flow opérationnel

Le cash-flow opérationnel se définit comme les flux nets d'exploitation auxquels ont été ajoutées les acquisitions d'immobilisations incorporelles nettes des dettes fournisseurs liées (cf. tableau de flux de trésorerie consolidé).

	Note	30/09/2023	30/09/2022
Résultat net des sociétés intégrées		(11 129)	3 128
- Variations nettes des amortissements et provisions		25 935	9 275
- Amortissement écart d'acquisition		5 460	3 702
- Intérêts courus		2 604	1 025
- Variation des impôts différés	3.7	753	(137)
- Élimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		62	(11)
- Plus ou moins-values de cession		0	0
Marge brute d'autofinancement		23 685	16 982
- Variation du BFR d'exploitation		(20 901)	11 177
- Acquisitions d'immobilisations incorporelles	3.2	(44 044)	(37 531)
Cash-flow opérationnel		(41 260)	(9 372)

1.4. Événements significatifs de la période

Acquisition de Dovetail Games Group

Le 20 avril 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 98,26% du capital social de Railsimulators.com pour un prix de 40 M€ hors complément de prix à travers la création de Dovetail Games Holding détenue à 98%. Les comptes de ces entités sont consolidés au niveau du Groupe à partir du 1^{er} avril 2023, en intégration globale.

Des compléments de prix ont également été mis en place.

Changement de gouvernance

Le 16 mai 2023, en accord avec le Conseil d'Administration, Monsieur Sean BRENNAN a présenté sa démission du poste de Directeur Général de FOCUS ENTERTAINMENT avec effet immédiat. Dans le cadre de cette évolution de la gouvernance et afin de poursuivre le développement de la stratégie de la Société, le Conseil d'Administration, réuni le 16 mai, annonce avoir pris la décision de réunir les fonctions de Président du Conseil d'Administration et Directeur Général et de nommer Fabrice LARUE au poste de Président-Directeur Général du groupe FOCUS ENTERTAINMENT. Les autres membres de l'équipe de Direction du Groupe restent en place et sont concentrés sur la livraison de son line up ambitieux.

Contrat de crédit

Un tirage complémentaire de 45 millions d'euros de la ligne de crédit a été effectué au courant de ce semestre.

Par ailleurs, afin de respecter ses obligations dans le cadre de ce contrat, FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de premier rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 juin 2023.

Prise de participation minoritaire dans Carpool Studio

FOCUS ENTERTAINMENT s'associe à des vétérans de l'industrie, François ALAUX, Olivier BLIN et Thomas PAINÇON, pour créer le studio Carpool Studio, dédié au développement d'un jeu ambitieux multijoueur, et « Game as Service » (GaaS), basé sur une nouvelle propriété intellectuelle.

À ce titre, le 26 mai 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 35 % du capital social de Carpool Studio pour un prix de 2,1 M€. Le Groupe exerçant une influence notable sur la société, cette dernière a été consolidée par mise en équivalence.

Création de l'entité Scripteam

Dans le cadre du projet Focus Production annoncé le 15 juin 2023 dont l'objectif est d'offrir un nouveau service pour exploiter les propriétés intellectuelles des studios internes et externes en s'associant à des sociétés de production de premier plan qui produiront également des projets autonomes, FOCUS ENTERTAINMENT a créé la société Scripteam, détenue à 100 %, dont le capital social est de 1 000 € le 29 septembre 2023.

1.5. Événements postérieurs au 30 septembre 2023

Augmentation de capital de Scripteam et prise de participation dans deux studios

Le 14 décembre 2023, le capital social de Scripteam a été augmenté à hauteur de 8 M€, dont 88,79 % détenus par FOCUS ENTERTAINMENT. La société Scripteam a acquis, à cette même date, deux studios de production : Make it Happen Studio à hauteur de 65 % et Marvelous Productions à hauteur de 66,67 %.

Contrat de crédit

Le 14 novembre 2023, le Groupe a obtenu la confirmation de la ligne de crédit à hauteur de 30 M€ auprès du pool bancaire dans le cadre de son contrat de crédit. Dans le cadre de cette confirmation, FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de second rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 novembre 2023.

Le 16 novembre 2023, le Groupe a obtenu la confirmation d'un financement à hauteur de 10 M€ auprès de la BPI France.

Le Groupe a effectué un tirage de 25 M€ depuis le 30 septembre 2023.

1.6. Utilisation d'estimations

La préparation des états financiers nécessite l'utilisation d'estimations et d'hypothèses qui peuvent avoir un impact sur la valeur comptable de certains éléments du bilan ou du compte de résultat, ainsi que sur les informations données dans certaines notes de l'annexe.

Le Groupe revoit ces estimations et appréciations de manière régulière pour prendre en compte l'expérience passée et les autres facteurs jugés pertinents au regard des conditions économiques.

Ces estimations, hypothèses ou appréciations sont établies sur la base d'informations ou situations existantes à la date d'établissement des comptes, qui peuvent se révéler, dans le futur, différentes de la réalité.

Les principales estimations et hypothèses se rapportent notamment à :

- l'évaluation des actifs incorporels, en particulier des jeux et de la durée de vie de l'écart d'acquisition ;
- l'allocation des prix d'acquisition pour les acquisitions réalisées ;
- l'évaluation des compléments de prix à verser et l'estimation de la probabilité de les verser dans le cadre des acquisitions de sociétés faites par le Groupe ;
- la détermination des provisions pour risques et charges ;
- les provisions pour dépréciations des stocks.

1.7. Immobilisations incorporelles et corporelles

Les immobilisations incorporelles sont composées majoritairement des investissements réalisés auprès des studios dans le cadre des contrats d'acquisitions de droits d'édition et de distribution des jeux, et autres investissements dans les jeux, que la propriété intellectuelle « IP » soit acquise par le Groupe ou non. Ces contrats peuvent inclure des garanties de redevances minima et/ou le versement de financement selon un échéancier prédéfini et dont les paiements sont conditionnés par la livraison des étapes de développement dites « Milestones ».

Lors du lancement des jeux, le montant total investi est amorti sur la durée de vie estimée des jeux, comprise entre 12 et 36 mois. Cet amortissement peut être modifié dans le cas où les ventes attendues ne permettent pas de recouper le minimum garanti. Dans le cas où les royalties à payer dépassent le minimum garanti, FOCUS ENTERTAINMENT paie des royalties complémentaires qui sont enregistrées en compte de résultat.

Figurent également en immobilisations incorporelles les développements de jeux réalisés par les filiales.

Les autres immobilisations sont évaluées à leur coût d'acquisition, frais accessoires directement attribuables inclus. Les amortissements pour dépréciation sont calculés en fonction de la durée de vie prévue :

- Concessions, brevets, licences : linéaire 3 ans
- Droit de propriété intellectuelle : dégressif sur 12 mois
- Installations générales, agencements et aménagements : linéaire 7 ans – 10 ans
- Matériel de bureau et informatique : linéaire 3 à 5 ans
- Mobilier de bureau : linéaire 3 à 8 ans

Les immobilisations incorporelles comprennent également la valorisation des marques acquises dans le cadre de regroupement d'entreprises. Au 30 septembre 2023, il s'agit de la marque sur le jeu « Train Sim World » de Dovetail Games Group.

Des tests de dépréciation sont réalisés sur les marques à la clôture de chaque exercice ou, plus régulièrement, dans le cas d'indice de perte de valeur.

Les actifs immobilisés incorporels et corporels peuvent faire l'objet d'une dépréciation lorsque, du fait d'événements ou de circonstances intervenus au cours de l'exercice, leur valeur économique apparaît durablement inférieure à leur valeur nette comptable.

1.8. Immobilisations financières

Les immobilisations financières comprennent notamment :

- les dépôts et cautionnements liés aux emprunts et aux baux en-cours,
- le compte de liquidité disponible auprès de la société Gilbert Dupont (dans le cadre du contrat de liquidité) qui n'a pas, à la date de clôture, été investi en actions propres.

Lorsque la valeur d'inventaire est inférieure à la valeur brute, une provision pour dépréciation est constituée du montant de la différence. Dans le cadre de programme de rachat d'action, la provision pour dépréciation est éliminée en consolidation.

1.9. Stocks

Les stocks sont évalués selon la méthode du « coût moyen pondéré » (CUMP).

La valeur brute des produits finis et des marchandises comprend le prix de fabrication ou d'achat et les frais accessoires, y compris les droits de fabrication payés aux consociers.

Une provision pour dépréciation est éventuellement constituée et est calculée référence par référence, en fonction de l'obsolescence, du taux de rotation et de la potentialité de vente des stocks. Chaque semestre, le Groupe procède à la reprise de la totalité de la provision précédente et au calcul de la nouvelle provision.

S'agissant des ventes en dépôt dans certains pays à l'étranger, les jeux en dépôt demeurent la propriété de FOCUS ENTERTAINMENT et figurent donc dans son stock jusqu'à la réalisation de la vente par le distributeur dépositaire.

1.10. Créances client

Les créances client sont valorisées à la valeur nominale. Une provision pour dépréciation est comptabilisée lorsque la valeur d'inventaire des créances présente un risque d'irrécouvrabilité. La valeur d'inventaire est appréciée au cas par cas en fonction de l'ancienneté de la créance et de la situation dans laquelle se trouve le client.

1.11. Autres créances

Les autres créances sont composées majoritairement des autres créances sociales et fiscales.

1.12. Opérations en devises et instruments financiers de couverture

Le Groupe a appliqué la réglementation ANC 2015-05 relative aux instruments financiers à terme et aux opérations de couverture.

Les opérations réalisées en devises sont comptabilisées au taux moyen mensuel du mois précédent au cours duquel elles sont réalisées.

Les créances et dettes exprimées en devises au bilan sont converties au taux de change en vigueur à la date de clôture. Les écarts de conversion ainsi constatés sont comptabilisés à l'actif ou au passif du bilan.

Dans le cadre du contrat de crédit et afin de respecter les obligations de ce dernier, deux opérations de couverture de taux ont été conclues et leurs versements sont comptabilisés dans les comptes au 30 septembre 2023. La juste valeur de ces instruments est de 135 K€ et 32 K€ au 30 septembre 2023.

1.13. Provision pour risques

Une provision est reconnue lorsque les trois conditions suivantes sont réunies :

- s'il existe une obligation actuelle (juridique ou implicite) résultant d'un événement passé,
- s'il est probable qu'une sortie de ressources représentatives d'avantages économiques sera nécessaire pour éteindre l'obligation,
- et si le montant de l'obligation peut être estimé de manière fiable.

Une provision pour risques est constituée pour faire face au risque de retour de marchandises des clients. Cette provision est évaluée en neutralisant la marge réalisée sur les ventes de jeux présentant un risque d'écoulement et restant en stock chez les principaux clients en fonction d'un taux de retour évalué pour chaque titre selon la performance des ventes.

1.14. Provision pour charges

La provision pour charges concerne notamment les engagements de retraite. La provision pour indemnité de départ à la retraite est comptabilisée conformément à la méthode de référence.

Les salariés français du Groupe bénéficient des prestations de retraites prévues par la réglementation française :

- obtention d'une indemnité de départ à la retraite, versée par le Groupe, lors de leur départ en retraite (régime à prestations définies) ;
- versement de pensions de retraite par les organismes de Sécurité sociale, lesquels sont financés par les cotisations des entreprises et des salariés (régime à cotisations définies).

Les régimes de retraite, les indemnités assimilées et autres avantages sociaux qui sont analysés comme des régimes à prestations définies (régime dans lequel le Groupe s'engage à garantir un montant ou un niveau de prestation défini) sont comptabilisés au bilan sur la base d'une évaluation actuarielle des engagements à la date de clôture, diminuée de la juste valeur des actifs du régime y afférent qui leur sont dédiés.

Cette évaluation repose notamment sur des hypothèses concernant l'évolution des salaires, l'âge de départ à la retraite et sur l'utilisation de la méthode des unités de crédit projetées, prenant en compte la rotation du personnel et des probabilités de mortalité.

Les paiements du Groupe pour les régimes à cotisations définies sont constatés en charges au compte de résultat de la période à laquelle ils sont liés.

La méthode de calcul appliquée est la méthode rétrospective : méthode des unités de crédit projetées avec salaires de fin de carrière (droits à indemnité à la date actuelle avec salaires en fin de carrière actualisés).

Cette indemnité est calculée sur la base d'un départ volontaire des salariés à l'âge de 65 ans en accord avec les dispositifs de la convention collective en vigueur dans le Groupe.

Les principales hypothèses sont les suivantes :

- le taux de rotation des personnels et l'évolution annuelle des salaires sont propres à chaque entreprise;
- le taux de charges sociales est de 43% pour les sociétés de droit français;
- le taux d'actualisation est de 4,21%;
- la convention collective : Synthec;
- la table de mortalité : Table INSEE TV/TD 2011-2013.

1.15. Produits constatés d'avance

Les produits constatés d'avance sont composés des avances versées par les clients au titre des jeux en cours de lancement. Les produits sont reconnus en chiffres d'affaires lors du lancement de la commercialisation du jeu dans le territoire du contrat de distribution au titre duquel les avances sont versées.

1.16. Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires du Groupe est exclusivement composé de ventes de jeux vidéo sur support physique ou dématérialisé.

- Produits physiques (ventes retail)** : les ventes de produits physiques sont comptabilisées à la date de transfert de propriété aux clients, nettes des remises, ristournes et commissions accordées aux distributeurs.
- Produits dématérialisés (ventes digitales)** : les ventes de jeux en téléchargement sont comptabilisées lors du téléchargement par le consommateur final du jeu sur les sites Internet du Groupe ou sur les plateformes de téléchargement tierces (distributeurs digitaux), nettes des remises, ristournes et commissions accordées aux distributeurs.

1.17. Coût des ventes et coûts de développement des jeux

Le coût des ventes comprend les coûts externes suivants :

- les redevances dues aux studios de développement par jeu vidéo comprenant les redevances complémentaires correspondant à un pourcentage de la rentabilité d'un titre, une fois les investissements dans les jeux et les coûts de fabrication recouverts,
- le coût de fabrication des produits vendus, y compris les droits de fabrication versés aux consociers,
- les royalties sur licences dues à des tiers dès lors que la propriété de la licence n'appartient pas aux studios de développement,
- les provisions sur stocks,
- les coûts de transport,
- les provisions pour risque retour clients et dépréciation sur jeu (cf. note 1.13),
- les coûts liés aux jeux cédés : le Groupe peut être amené à céder des droits sur jeux pour lesquels il a déjà investi.

La charge correspondant aux sommes engagées est alors comptabilisée en coûts liés aux jeux cédés.

Les coûts de développement des jeux sont constitués de la charge d'amortissement des financements prévus contractuellement et versés aux studios avant ou après le lancement des jeux. Le Groupe peut parfois investir des sommes dans des maquettes ou débuts de production de jeux. Si la valeur commerciale du jeu ne justifie pas l'investissement dans son développement, le jeu n'est pas commercialisé et la charge correspondant aux sommes engagées est alors comptabilisée en coûts liés aux jeux annulés.

Se référer à la note 1.7 concernant les modalités d'amortissement des coûts de développement pour les jeux commercialisés.

1.18. Frais de production

Cette destination comprend les coûts externes de production (traduction, labélisation et tests de contrôle de qualité), les dépenses des équipes de suivi de production (y compris les salaires, charges et accessoires) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés.

1.19. Frais de marketing & commercialisation

Cette destination comprend toutes les dépenses de marketing et de commercialisation (y compris les salaires, charges et frais accessoires des équipes dédiées) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés.

1.20. Frais généraux et administratifs

Cette destination comprend toutes les dépenses administratives et de frais généraux (y compris les salaires et charges des équipes dédiées) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés.

1.21. Résultat financier

Le résultat financier comprend les produits et charges liés à la trésorerie et les flux bancaires (y compris les escomptes obtenus ou accordés), les charges d'intérêts sur les emprunts et les gains et pertes de change.

Conformément au règlement ANC n° 2020-01, les frais d'émission des emprunts ont été étalés sur la durée des emprunts. Le solde résiduel à la clôture est présenté dans le poste « autres créances ».

1.22. Résultat exceptionnel

Le résultat exceptionnel est composé des autres opérations non récurrentes et non liées aux investissements dans les jeux.

1.23. Résultat de base et résultat dilué par action

Le résultat de base par action est calculé en divisant le résultat attribuable aux porteurs d'actions du Groupe par le nombre moyen pondéré d'actions ordinaires en circulation au cours de la période.

Le résultat dilué par action est déterminé en ajustant le résultat attribuable aux porteurs d'actions ordinaires et le nombre moyen pondéré d'actions ordinaires en circulation des effets de toutes les actions ordinaires potentielles dilutives.

2. PRINCIPES ET MÉTHODES DE CONSOLIDATION

2.1. Critères de consolidation

L'entrée dans le périmètre de consolidation résulte de la prise de contrôle par le Groupe, quelles que soient les modalités juridiques de l'opération ou de la création d'une filiale.

Au cours de ce semestre, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 100 % de la société RailSimulators.com Limited (via la création de l'entité Dovetail Games Holding Ltd, détenue à 98,26 %), qui elle-même détient la société Dovetail Games Scotland Limited (cf. note 1.4) ci-après Dovetail Games Group.

FOCUS ENTERTAINMENT a également fait l'acquisition de 35 % de la société Carpool Studio (cf. note 1.4).

Entreprise	Siège	N° Siret	Contrôle	Intérêt	Méthode*
Black Soup GmbH	Husemannstraße 33, 10435 Berlin	N/A	60,00 %	60,00 %	IG
BlackMill games B.V	Limmerhoek 43, 1811 BA, Alkmaar, The Netherlands	N/A	66,67 %	66,67 %	IG
Carpool Studio	35, rue des Trois Bornes – 75011 Paris	92272148500014	35,00 %	35,00 %	MEE
Deck 13 Interactive GmbH	Gervinusstr. 18-22 · 60322 Frankfurt am Main	N/A	100,00 %	100,00 %	IG
Deck 13 Production GmbH	Gervinusstr. 18-22 · 60322 Frankfurt am Main	N/A	100,00 %	100,00 %	IG
Deck 13 Studio Montréal Inc.	630 René-Lévesque Blvd. West - Suite 280 H3B1S6 Montréal (Québec) Canada	N/A	100,00 %	100,00 %	IG
Dotemu	79, rue du Faubourg Poissonnière – 75009 Paris	53535584600028	77,50 %	77,50 %	IG
Douze Dixièmes	79, cité Jouffroy Renault – 92110 Clichy	82872451800026	50,01 %	50,01 %	IG
Dovetail Games (Scotland) Limited	C/O 10 th Floor, 133 Finnieston Street, Glasgow, Scotland, G3 8HB	NA	100,00 %	98,26 %	IG
Dovetail Games Holding Ltd	Redwood House, St Julian's Avenue, St Peter Port, Guernsey GY1 1WA	N/A	98,26 %	98,26 %	IG
Focus Entertainment Développement	11, rue de Cambrai – 75019 Paris	89847217000015	100,00 %	100,00 %	IG
Focus Entertainment USA LLC	1617 JFK Blvd. Suite 555 Philadelphia, PA 19103 USA	N/A	100,00 %	100,00 %	IG
Just 2D Interactive GmbH	Wilhelm-Kobelt-Str. 4 - 39108 Magdeburg – Germany	N/A	30,00 %	30,00 %	MEE
Leikr Studio	30, rue Westermeyer – 94200 Ivry-Sur-Seine	78872138900039	70,00 %	70,00 %	IG
Peanut Butter & Jelly GmbH	Husemannstraße 33, 10435 Berlin	N/A	50,01 %	30,01 %	IG
Railsimulator.com Limited	3 rd Floor North, Fitted Rigging House, Anchor Wharf, The Historic Dockyard, Chatham, Kent, UK, ME4 4TZ	NA	100,00 %	98,26 %	IG
Scripteam	11, rue de Cambrai – 75019 Paris	98011623000015	100,00 %	100,00 %	IG
Stream On Studio	1, avenue de Lattre de Tassigny – 94130 Nogent-sur-Marne	49906163800049	60,00 %	60,00 %	IG

* IG = Intégration globale
MEE = Mise en équivalence

2.2. Méthode de consolidation

L'ensemble des filiales, à l'exception de Just 2D Interactive GmbH et de Carpool Studio, est consolidé selon la méthode d'intégration globale dans la mesure où FOCUS ENTERTAINMENT exerce sur ces entités un contrôle exclusif.

Les sociétés Just 2D Interactive GmbH et Carpool Studio sont consolidées par mise en équivalence, FOCUS ENTERTAINMENT exerçant une influence notable sur ces dernières.

2.3. Entrée de périmètre

Lors de la première consolidation d'une entreprise, la valeur d'entrée des éléments identifiables de son actif et de son passif est évaluée selon le principe de la juste valeur.

La différence constatée entre la valeur d'entrée dans le bilan consolidé et la valeur comptable du même élément dans le bilan de l'entreprise consolidée constitue un écart d'évaluation. Les écarts d'évaluation représentatifs d'actifs immobilisés sont amortis s'ils sont relatifs à des actifs amortissables.

Écart d'acquisition

La différence entre le coût d'acquisition des titres (qui comprennent les frais d'acquisition nets d'IS) et l'évaluation totale des actifs et passifs identifiables constitue un écart d'acquisition. Les écarts d'acquisition soit i) sont amortis linéairement sur leur durée d'utilisation s'ils ont une durée de vie limitée, soit ii) font l'objet de tests de dépréciation au moins une fois à chaque clôture s'ils ont une durée d'utilisation non limitée.

Des tests de dépréciation sont systématiquement mis en œuvre en cas d'indice de perte de valeur.

En cas de contrats d'acquisition disposant de clauses de compléments de prix, ces derniers sont estimés par la Direction à la date de première consolidation de la manière la plus fiable possible, conformément aux termes définis dans les accords. Si leur versement est jugé probable dans le cadre de l'arrêt des comptes, ils sont pris en compte dans le coût d'acquisition des titres.

Les estimations initiales des composantes variables du prix d'acquisition, effectuées à la date de première consolidation, sont révisées à chaque clôture annuelle par la Direction, ou lorsqu'elles deviennent mesurables de manière fiable pour la première fois après cette date. Le coût d'acquisition des titres est corrigé en conséquence.

Dovetail Games Group a été acquis le 20 avril 2023 et a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire au 30 septembre 2023 (cf. note 3.1).

La société Carpool Studio a été acquise le 26 mai 2023 et a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire non significatif au 30 septembre 2023.

L'acquisition de Dovetail Games Group au cours du semestre et celles de BlackMill B.V et de Black Soup GmbH au cours de l'exercice précédent sont assorties de clauses de compléments de prix conditionnées à des indicateurs multicritères. Il en est de même pour l'acquisition de Douze Dixièmes.

2.4. Homogénéisation

Les états financiers des sociétés du Groupe sont établis selon les règles comptables applicables en France et sont, le cas échéant, retraités afin que les méthodes comptables soient harmonisées.

2.5. Opérations internes

Toutes les opérations réciproques réalisées entre les sociétés intégrées du Groupe sont éliminées.

Les résultats internes sur cession d'actifs entre sociétés du Groupe sont éliminés.

2.6. Conversion des états financiers des sociétés étrangères

Les postes de l'actif net des sociétés étrangères sont convertis en euros sur la base des cours de change à la date de clôture. Les postes du compte de résultat sont convertis sur la base des cours journaliers.

La différence de conversion sur l'actif net d'ouverture et sur le compte de résultat est inscrite dans les capitaux propres sous la rubrique réserve de conversion.

	Taux moyen	Taux de clôture
€/USD	1,0886	1,0594
€/CAD	1,4608	1,4227
€/GBP	0,8644	0,8646

2.7. Opérations en crédit-bail

Les contrats de crédit-bail n'ont pas de caractère significatif et n'ont pas fait l'objet de retraitements spécifiques dans les comptes consolidés.

2.8. Impôts différés

L'impôt sur les résultats correspond au cumul, corrigé éventuellement de la fiscalité différée, des impôts sur les bénéfices des différentes sociétés du Groupe.

Les différences temporaires entre le résultat imposable et le résultat consolidé avant impôt donnent lieu à la constatation d'impôts différés selon la méthode du report variable.

Un actif d'impôt différé est comptabilisé s'il est probable que le Groupe disposera de bénéfices futurs imposables, appréciés sur la base des prévisions fiscales, sur lesquels cet actif pourra être imputé dans un horizon raisonnable.

2.9. Date de clôture des comptes

Le Groupe clôture ses comptes annuels au 31 mars, et ses comptes semestriels au 30 septembre.

Les autres filiales du Groupe clôturent également leurs comptes annuels au 31 mars.

3. EXPLICATIONS DES POSTES DE BILAN, DE COMPTE DE RÉSULTAT ET DE LEURS VARIATIONS

3.1. Écarts d'acquisition

Écart d'acquisition	30/09/2023	31/03/2023	Variation
Valeur brute	109 682	83 855	25 827
Amortissements	(17 488)	(12 028)	(5 459)
Valeur nette	92 194	71 826	20 368
<i>Dont Dotemu</i>	<i>48 833</i>	<i>51 850</i>	<i>(3 017)</i>
<i>Dont Dovetail</i>	<i>23 745</i>	<i>0</i>	<i>23 745</i>

L'acquisition de BlackMill B.V avait conduit à la constatation d'un actif incorporel de 2,3 M€ amorti à hauteur de 0,4 M€ au 30 septembre 2023.

L'acquisition de la société Carpool Studio acquise le 26 mai 2023 a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire de 1,4 M€ au 30 septembre 2023.

Le Groupe a fait l'acquisition de la société Railsimulator.com ce semestre (cf. Faits marquants). Les contrats d'acquisition prévoient des compléments de prix conditionnés à des indicateurs multicritères qui ont été estimés hautement probables et comptabilisés au 30 septembre 2023.

L'acquisition de Railsimulator.com a conduit à la constatation d'un écart d'acquisition provisoire de 25 M€ toujours en cours d'analyse.

	RailSimulators.com
Prix d'acquisition	52 331
Juste valeur de l'actif net acquis	27 787
Écart d'acquisition	24 544

Au 30 septembre 2023, la valorisation provisoire des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

	RailSimulators.com
Immobilisations incorporelles	7 033
Catalogue	411
Marque	15 904
Immobilisations corporelles	387
Immobilisations financières	65
Clients et comptes rattachés	106
Autres créances et comptes de régularisation	7 705
Trésorerie	2 830
Total Actif	34 441
Autres dettes et comptes de régularisation	1 599
Dettes financières	3 658
Dettes de personnel	1 398
Total Passif	6 655
Actif net	27 787
% détention	100,0 %
Actif net acquis	27 787

Le Management a estimé que l'ensemble des écarts d'acquisition avaient une durée de vie limitée, puisque les prises de participation ont permis d'acquérir un savoir-faire à durée de vie limitée. Ces durées de vie ne pouvant être estimées de manière fiable, ces écarts d'acquisitions sont amortis forfaitairement sur 10 ans en linéaire, comme le permet l'article 231-11 du règlement ANC 2020-01. Il en est de même pour les écarts d'acquisition de Dovetail Games Group et de Carpool Studio, puisque nous sommes toujours dans l'acquisition de savoir-faire et l'élargissement de notre communauté de joueurs.

Aucun indice de perte de valeur n'a été détecté au cours de l'exercice 2022-2023.

La valeur recouvrable des écarts d'acquisition inscrits au bilan ne pouvant être déterminée individuellement, le Groupe a identifié comme unique unité génératrice de trésorerie l'ensemble des actifs des activités de production et d'édition, ces deux activités étant interdépendantes et en raison des synergies qui vont se développer du fait de ces rachats. Cela s'explique par la collaboration des studios entre eux et avec FOCUS ENTERTAINMENT conformément à la stratégie d'édition et de co-production intégrée du Groupe et par la mutualisation de certains moyens de production et de back-office.

Dans le cadre de l'acquisition de Dovetail, le Groupe a réalisé une évaluation de la juste valeur de certains actifs incorporels à la date d'acquisition. Ce processus d'allocation du prix d'acquisition a emmené le Groupe à identifier et reconnaître la marque Train Sim World pour une valeur de 14 M€ (15,9 M€ au 30 septembre 2023).

Pour rappel, les normes françaises énoncent que, dans le cadre d'une prise de contrôle, un élément incorporel acquis doit être considéré comme un actif identifiable si la société peut l'évaluer séparément selon des critères objectifs et pertinents.

3.2. Immobilisations incorporelles

Les concessions, brevets, licences et logiciels comprennent essentiellement les montants versés aux studios prestataires au titre de jeux développés, mais aussi les investissements dans les outils de travail du Groupe.

Les immobilisations incorporelles en cours concernent essentiellement les montants versés aux studios prestataires au titre de jeux en cours de développement et non commercialisés à la date de clôture.

Le reclassement des « immobilisations incorporelles en cours » en « coûts de développement des jeux » correspond à la valeur des jeux qui ont démarré leur exploitation au cours de la période.

Les entrées de périmètre correspondent à la juste valeur des immobilisations de RailSimulator.com à la date d'acquisition, ainsi qu'à la valorisation de la marque.

	31/03/2023	Entrée périmètre	Acquisitions	Cessions	Reclassement	Impact du change	Dotations & amortissements	30/09/2023
Frais de recherche & développement	429	-	-	-	-	-	-	429
Coûts de développement des jeux	116 151	39 929	8 345	-	23 895	725	-	189 045
Concessions, brevets, logiciels	1 927	-	-	(63)	-	-	-	1 863
Marques	-	15 904	-	-	-	289	-	16 193
Autres immobilisations incorporelles	24	-	-	-	-	-	-	24
Coûts de développement des jeux en cours	97 636	-	40 132	-	(23 895)	-	-	113 873
Autres immobilisations incorporelles en cours	2	-	-	-	-	-	-	2
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES BRUTES	216 168	55 833	48 477	(63)	-	1 014	-	321 429
Amortissements et dépréciations des frais de recherche & développement	(429)	-	-	-	-	-	-	(429)
Amortissements et dépréciations des jeux	(95 852)	(32 485)	-	-	-	(590)	(25 404)	(154 330)
Amortissements et dépréciations brevets, licences, marques, logiciels	(1 602)	-	-	63	-	(0)	(74)	(1 613)
Amortissements et dépréciations autres immobilisations incorporelles	(24)	-	-	-	-	-	-	(24)
AMORT. IMMOS INCORPORELLES	(97 906)	(32 485)	-	63	-	(590)	(25 478)	(156 396)
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES NETTES	118 262	23 348	48 477	-	-	424	(25 478)	165 033

Les acquisitions de l'année concernent essentiellement des jeux en cours de développement.

Le poste Marques correspond à la valorisation des actifs identifiés dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games Group (cf. note 3.1).

3.3. Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles sont composées de matériel informatique et de travaux d'aménagement et d'agencement des locaux.

	31/03/2023	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	Impact du change	30/09/2023
Constructions et agencements	146	-	-	-	-	146
Autres immobilisations corporelles	2 694	1 718	922	(109)	31	5 256
Immobilisations corporelles en cours	-	-	87	-	-	87
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	2 840	1 718	1 009	(109)	31	5 489
Amort. constructions et agencements	(139)	-	(7)	-	-	(146)
Amort. Autres immobilisations corporelles	(2 033)	(1 330)	(319)	108	(24)	(3 599)
AMORT. IMMOS CORPORELLES	(2 172)	(1 330)	(326)	108	(24)	(3 745)
IMMOBILISATIONS CORPORELLES NETTES	667	387	683	(1)	7	1 744

Les acquisitions d'immobilisations corporelles sont composées majoritairement du réaménagement des locaux de FOCUS ENTERTAINMENT suite à un nouveau bail commercial.

3.4. Immobilisations financières

	31/03/2023	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	Impact de change	30/09/2023
Titres des sociétés non consolidées	-	0	1	-	0	1
Dépôt de garantie	1 114	65	171	(132)	1	1 220
Compte de liquidité - Gilbert Dupont	114	-	-	(78)	-	36
Contrats sur rachat d'actions propres	-	-	-	-	-	-
VALEUR BRUTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 228	65	172	(210)	1	1 256
Dépréciations des titres non consolidées	-	-	-	-	-	-
VALEUR NETTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 228	65	172	(210)	1	1 256

Les immobilisations financières sont composées des dépôts de garantie bancaire liés aux emprunts souscrits, y compris des intérêts courus, ainsi que du compte de liquidité disponible auprès de la société Gilbert Dupont qui n'a pas, à la date de clôture, été investi en actions propres.

3.5. Stocks

	30/09/2023			31/03/2023
	Brut	Provision	Net	Net
Produits finis	1 087	(439)	648	582
Marchandises	347	(15)	332	291
Total des stocks	1 434	(454)	980	873

À la clôture semestrielle, le Groupe procède à la reprise de toutes les dépréciations comptabilisées à la clôture précédente et calcule une nouvelle dépréciation. Au 30 septembre 2023, une dotation de 454K€ et une reprise de 410K€ ont été comptabilisées, représentant un impact négatif de -44K€ sur le résultat d'exploitation.

3.6. Clients et comptes rattachés

	30/09/2023			31/03/2023
	Brut	Provision	Net	Net
Clients et comptes rattachés	23 432	(116)	23 317	27 409
Clients et comptes rattachés	23 432	(116)	23 317	27 409

Les créances clients ont une échéance inférieure à un an.

3.7. Autres créances et comptes de régularisation et instruments financiers

	30/09/2023		31/03/2023	
	Brut	Provision	Net	Net
Avances et acomptes versés	1 602	-	1 602	726
Créances sociales et fiscales	13 389	-	13 389	5 528
Impôts différés actifs	3 483	-	3 483	1 213
Charges constatées d'avance	5 729	-	5 729	4 825
Instruments financiers à terme	641	-	641	494
Écart de conversion actif	54	-	54	275
Charges à répartir	1 477	-	1 477	1 641
Total Autres créances	26 375	0	26 375	14 703
<i>Dont :</i>				
- À moins d'un an	18 078	0	18 078	7 497
- À plus d'un an et moins de cinq ans	8 298		8 298	6 974
- À plus de cinq ans	0		0	232

Créances sociales et fiscales

Les créances sociales et fiscales concernent essentiellement les crédits de TVA, la TVA à régulariser sur les écritures de clôture (ex. TVA sur FNP) et les CIJV.

Impôts différés actifs

Les impôts différés se décomposent comme suit:

	31/03/2023	Entrée de périmètre	Variation	Conversion	30/09/2023
Différences temporaires	943	2 830	(753)	41	3 061
IDA	1 213	2 932	(705)	43	3 483
IDP	269	102	48	2	422
Impôts différés	943	2 830	(753)	41	3 061

L'entrée de périmètre correspond aux impôts différés comptabilisés dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games Group, notamment des IDA sur les frais d'acquisitions des titres, ainsi que la reconnaissance du stock de déficit de Railsimulators.com.

Parmi les impôts différés, 1 409K€ sont à échéance à plus d'un an et moins de cinq ans.

Instruments financiers

Les instruments financiers à terme correspondent aux couvertures mises en place dans le cadre du contrat de crédit (cf. note 1.12).

Charges constatées d'avance

Le montant des charges constatées d'avance par nature s'analyse comme suit:

	30/09/2023	31/03/2023
Abonnements et locations	418	120
Cotisations et autres frais	338	145
Jeux non sortis	4 972	4 560
Charges constatées d'avance	5 729	4 825

Le montant des charges constatées d'avance ne concerne que des charges d'exploitation.

Les dépenses sur les jeux en développement comprennent essentiellement les frais de marketing et de production (localisation et test) pour les jeux en cours de développement. Ces frais sont comptabilisés en charges lors du lancement des jeux. 4 729 K€ sont à échéance à plus d'un an et moins de cinq ans.

Charges à répartir

1 160 K€ sont à échéance à plus d'un an et moins de cinq ans.

3.8. Trésorerie

	30/09/2023	31/03/2023
Disponibilités	10 387	72 151
Trésorerie brute	10 387	72 151
Découvert bancaire	-	-
Trésorerie nette	10 387	72 151
Gain/Perte latente sur instruments financiers	-	-
Trésorerie y compris Gain/Perte latent sur instruments financiers	10 387	72 151

3.9. Capitaux propres consolidés

Au 30 septembre 2023, le capital de FOCUS ENTERTAINMENT est composé de 6 496 026 actions ordinaires au nominal de 1,20 € entièrement libérées.

Composition du capital social

	Nombre	Valeur nominale
En début d'exercice	6 494 926	1,2
Actions émises pendant l'exercice	1 100	1,2
En fin d'exercice	6 496 026	1,2

Actions propres

Les actions propres au 30 septembre 2023 s'élèvent à 313 111 actions, correspondant au programme de rachat d'actions propres pour 305 715 actions propres et aux titres achetés dans le cadre du programme de liquidité mis en place par le Groupe pour 7 396 actions.

3.10. Capital potentiel – Instruments dilutifs

Le Groupe a procédé à l'attribution/émission de différentes valeurs mobilières donnant accès au capital. Sont rappelées ci-après les évolutions concernant chacune des catégories de titres donnant accès au capital au cours de la période présentée.

a) Attribution Gratuite d'Actions (AGA)

	Attribution Gratuite d'Actions					
	11/10/2018	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	30/03/2022	17/01/2023
Date d'autorisation	11/10/2018	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	30/03/2022	17/01/2023
Date de vesting	Par 1/3 jusqu'en 2022	Variable jusqu'en 2023	Décembre 2024	Décembre 2024	Mars 2023	Par 1/2 jusqu'en 2024
Fin de période de rétention	jusqu'en 2023	jusqu'en 2024	jusqu'en 2026	jusqu'en 2026	30/03/2024	jusqu'à fin Oct. 2025
Quantités attribuées	48 600	5 600	70 000	75 375	6 000	53 460
Quantités annulées	4 400	1 000	26 733	30 685	0	3 240
Quantités encore en période d'acquisition au 30-09-2023	0	0	43 267	44 690	0	50 220
Quantités encore en période de rétention au 30-09-2023	1 400	600			6 000	

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 30 septembre 2023.

b) Options de souscription d'actions

Au cours de ce semestre, 500 options de souscription d'actions ont été exercées :

	Stock-options		
Date d'autorisation	26/06/2019	01/04/2022	05/01/2023
Date butoir d'exercibilité	26/06/2024	30/06/2027	31/12/2027
Prix d'exercice	18,53	44,00	47,95
Quantités autorisées	25 000	250 000	250 000
Quantités attribuées	15 750	42 500	85 000
Quantités annulées	2 500	42 500	85 000
Quantités exercées	4 500	0	0
Quantités résiduelles au 30-09-2023	8 750	0	0

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 30 septembre 2023.

c) Bons de souscription d'actions

Il n'existe aucun plan de BSA en vigueur au 30 septembre 2023.

3.11. Provisions pour risques et charges

	31/03/2023	Entrée périmètre	Dotations	Reprises utilisées	30/09/2023
Provision pour risques	560	-	58	(309)	309
Provision pour Indemnités de Fin de Carrière	282	-	218	-	500
Provisions pour risques et charges	843	-	276	(309)	809

Les provisions pour risques correspondent essentiellement à la provision pour risques de change, la provision pour risques de retours clients et la provision pour charges sociales sur actions gratuites.

3.12. Emprunts et endettement net

	31/03/2023	Nouveaux emprunts	Remboursements	Écarts de conversion	Variation de périmètre	30/09/2023
Emprunts bancaires (hors découvert)	82 477	45 500	(6 602)	67	3 658	125 100
- dont à moins d'un an	3 569					9 551
- dont à plus d'un an et moins de 5 ans	77 403					115 550
- dont à plus de 5 ans	1 505					
Autres emprunts et dettes assimilées	28	-	(9)	-	-	19
Intérêts courus (sur autres empr.& dettes assim.)	581	461	-	-	-	1 042
Endettement financier	83 086	45 961	(6 611)	67	3 658	126 161
Trésorerie	(72 151)					(10 387)
Titres auto-détenus						(8 768)
Trésorerie et assimilés (*)	(72 151)					(19 155)
Complément de prix	16 325	9 584	(14 409)			11 500
Endettement net	27 260					118 505

(*) La trésorerie et assimilés représente la trésorerie ainsi que les titres auto-détenus dans la limite de 5% du montant total des actions de la Société et qui sont destinés exclusivement à être remis en paiement dans le cadre d'opérations de croissance externe.

L'endettement financier brut hors découverts bancaires inclut principalement un prêt senior et quatre prêts BPI. Le Groupe a tiré deux tranches de son crédit pooling.

Les emprunts BPI sont libellés en euros et à taux fixe.

Le prêt senior et le crédit pooling sont libellés en euros avec des marges variables liées aux ratios de levier de FOCUS ENTERTAINMENT et indexées à Euribor. Ces emprunts sont assortis de covenants financiers.

Dans le cadre du contrat de crédit et afin de respecter les obligations de ce dernier, des opérations de couverture de taux ont été conclues et leurs versements sont comptabilisés dans les comptes au 30 septembre 2023 (cf. note 1.12).

L'endettement net inclut la trésorerie et assimilés, les dettes financières, ainsi que les dettes liées aux compléments de prix à verser estimés hautement probables à la clôture et les paiements différés dans le cadre des acquisitions de sociétés par le Groupe.

3.13. Dettes fournisseurs

Les dettes fournisseurs se présentent comme suit :

	30/09/2023	31/03/2023
Dettes fournisseurs	6 685	4 194
Factures non parvenues	3 595	7 893
Factures non parvenues - studios	15 226	23 068
Total Dettes fournisseurs	25 506	35 155

Les dettes fournisseurs ont une échéance inférieure à un an.

Au 30 septembre 2023, les factures non parvenues - studios ne concernent que les factures à recevoir au titre des royautés complémentaires relatives aux rapports de vente envoyés aux studios dans les 45 jours suivant la date de clôture.

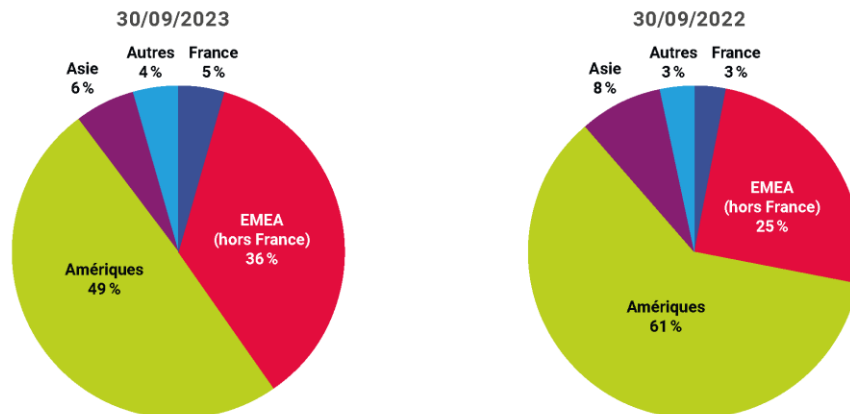
3.14. Autres dettes et instruments financiers

	30/09/2023	31/03/2023
Dettes sur immobilisations	5 318	3 096
Dettes fiscales et sociales	7 239	11 640
Impôts différés passifs	422	269
Autres dettes (dont avances et acomptes reçus)	16 678	24 550
Comptes courants - passif	2	2
Produits constatés d'avance	3 604	2 339
Écart de conversion passif	363	108
Instruments dérivés passifs	-	34
Total Autres dettes	33 626	42 038
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>32 840</i>	<i>39 101</i>
<i>Dont entre un an et cinq ans</i>	<i>787</i>	<i>2 937</i>

Les « Autres dettes (dont avances et acomptes reçus) » sont essentiellement composées des compléments de prix liés aux acquisitions du Groupe, ainsi que des avoirs à établir aux clients découlant de leurs conditions contractuelles. Les compléments de prix relatifs à Dotemu et BlackMill Games devenus certains lors de l'exercice précédent ont été versés au cours de ce semestre.

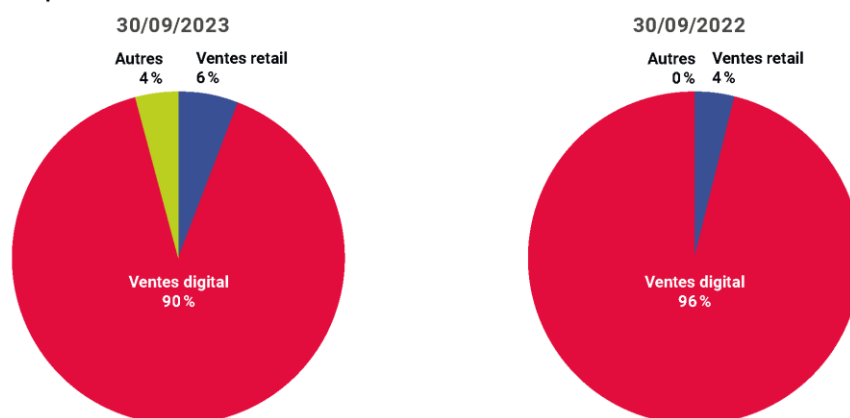
3.15. Ventilation du chiffre d'affaires

a) Répartition des ventes par zone géographique



Zone géographique	30/09/2023		30/09/2022		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
France	3 860	5 %	2 150	3 %	1 710	80 %
EMEA (hors France)	30 427	36 %	16 238	25 %	14 189	87 %
Amériques	42 028	49 %	39 744	61 %	2 284	6 %
Asie	5 007	6 %	5 332	8 %	(325)	- 6 %
Autres	3 689	4 %	2 028	3 %	1 661	82 %
Total	85 010	100 %	65 492	100 %	19 518	30 %

b) Répartition par canal de ventes



Canal de vente	30/09/2023		30/09/2022		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Ventes retail	5 388	6 %	2 710	4 %	2 678	99 %
Ventes digital	76 249	90 %	62 782	96 %	13 467	21 %
Autres	3 373	4 %	-	0 %	3 373	n.a.
Total	85 010	100 %	65 492	100 %	19 518	30 %

3.16. Coût des ventes et de développement des jeux

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Coût de fabrication & accessoires	5 363	984	4 379
Redevances studios	33 420	31 949	1 471
Coûts de développement de jeux	25 392	8 721	16 671
Total Coût des ventes & frais de développement	64 176	41 654	22 521

Se référer à la note 1.17 pour la définition de ces postes.

3.17. Frais de production

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Charges externes de production	1 251	1 636	(385)
Frais internes de production (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	5 913	3 708	2 205
Total Coût de production	7 164	5 344	1 820

(1) Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.18 pour la définition de ces postes.

3.18. Frais de marketing et de commercialisation

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Charges externes de marketing et de commercialisation	6 002	1 746	4 256
Frais internes de marketing et de commercialisation (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	4 835	3 200	1 635
Total Frais de marketing et de commercialisation	10 837	4 946	5 891

(1) Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.19 pour la définition de ces postes.

3.19. Frais généraux et administratifs

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Autres charges liées au personnel	38	(51)	89
Loyers, charges locatives et frais annexes	173	354	(181)
Frais informatiques & téléphoniques	237	176	61
Services bancaires	121	51	70
Taxes et impôts hors IS	245	258	(13)
Rémunération d'intermédiaires et honoraires	1 043	1 597	(554)
Frais internes administratifs (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	4 578	1 938	2 640
Dotations aux amortissements	103	115	(13)
Total Frais généraux et administratifs	6 537	4 439	2 098

(1) Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.20 pour la définition de ces postes.

3.20. Charges de personnel

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Frais de production	10 162	7 343	2 820
Frais de marketing et commercialisation	4 364	3 325	1 039
Frais généraux et administratifs	3 826	2 065	1 761
Charges de personnel avant activation	18 352	12 732	5 620
Activation liée au développement des jeux	(5 744)	(1 153)	(4 591)
Total Charges de personnel	12 608	11 579	1 029

3.21. Variation nette des amortissements et provisions

Variation nette des amortissements et provisions par nature	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur immobilisations incorporelles	25 478	8 791	16 688
- sur immobilisations corporelles	326	188	138
Total Dotations aux amortissements	25 804	8 978	16 826
Dotation aux provisions d'exploitation :			
- sur stocks	448	322	126
- sur actif circulant (hors stocks)	28	2	26
- sur risques et charges	33	115	(82)
- pour garantie	0	0	0
- sur risques et charges (hors risque retour)	218	60	158
Dotation aux provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	25	72	(47)
- sur amortissement des frais d'emprunts	164	162	2
Dotation aux provisions exceptionnelles :			
- sur risques et charges	0	0	0
Total Dotations aux provisions	915	733	182
Reprises de provisions d'exploitation :			
- sur stocks	410	176	234
- sur actif circulant (hors stocks)	69	25	44
- sur risques et charges	233	72	162
- pour garantie	0	0	0
- sur risques et charges (hors risque retour)	0	0	0
Reprise de provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	47	13	34
Reprise de provisions exceptionnelles :			
- sur risques et charges	8	49	(41)
Total Reprises de provisions	768	334	433
Total Dotations aux provisions nettes des reprises	147	399	(251)
Variations nettes des amortissements et des dépréciations	25 951	9 377	16 575

Variation nette des amortissements et provisions par destination	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur frais de production ⁽¹⁾	25 410	8 861	16 549
- sur frais de marketing et commercialisation	-	0	0
- sur frais généraux et administratifs ⁽²⁾	394	117	277
- sur coût des ventes	0	0	0
Total Dotations aux amortissements	25 804	8 978	16 826
Dotation aux provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement	476	305	171
- sur frais de production	97	75	22
- sur frais de marketing et commercialisation	88	103	(15)
- sur frais généraux et administratifs	36	15	21
- sur autres frais	54	73	(19)
- financières	164	162	2
- exceptionnelles	0	0	0
Total Dotations aux provisions	915	733	182
Reprises de provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement	449	176	273
- sur frais de production	12	23	(11)
- sur frais de marketing et commercialisation	83	69	14
- sur frais généraux et administratifs	16	5	11
- sur autres produits	163	13	151
- financières	0	0	0
- exceptionnelles	44	49	(5)
Total Reprises de provisions	768	334	434
Total Dotations aux provisions nettes des reprises	147	399	(252)
Variations nettes des amortissements et des dépréciations	25 951	9 377	16 574
(1) Dont dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprises	439		
(2) Dotation aux amortissements et aux provisions - Autres	394		

3.22. Résultat financier

Au 30 septembre 2023, le résultat financier de (2,6) M€ est principalement constitué de charges d'intérêts.

Au 30 septembre 2022, le résultat financier de (0,6) M€ était constitué de charges d'intérêts à hauteur de (1) M€.

Cette augmentation s'explique par le déclenchement de versements des intérêts dans le cadre du contrat de crédit et des couvertures de taux mises en place.

3.23. Résultat exceptionnel

Au cours du premier semestre 2023, le résultat exceptionnel du Groupe est non significatif (cf. Compte de résultat consolidé).

Au 30 septembre 2022, ce résultat était de (112) K€ et correspondait principalement aux dénouements des provisions du 31 mars 2022.

3.24. Résultat net par action

	30/09/2023	30/09/2022
Capital social	7 794	7 783
Nombre d'actions	6 496 026	6 485 576
Nombre d'actions diluées	6 310 042	6 426 978
Résultat net	(11 491)	1 405
Résultat net par action pondérée	(1,86)	0,23
Résultat net dilué par action	(1,82)	0,22

3.25. Impôt sur les bénéfices

	30/09/2023	30/09/2022
Actifs d'impôts différés	3 483	1 043
Passifs d'impôts différés	(422)	(102)
Impôts différés au bilan	3 061	940
Impôts exigibles	(1 268)	2 315
Impôts différés	753	(137)
Charge d'impôt	(515)	2 179

La charge d'impôt inclut un montant de 1,6 M€ de crédit d'impôt / crédit d'impôt jeux vidéo.

Tableau de rationalisation du taux effectif d'impôt

Résultat courant avant impôt et résultat des mises en équivalence	(11 582)
Impôts courants	1 268
Impôts différés	(753)
Charge d'impôt totale	515
Taux effectif d'impôt	4,44 %
Taux standard Groupe	25,82 %
Charge d'impôt théorique	2 991
Différence théorique / réelle	2 476
Éléments expliquant la différence entre la charge d'impôt théorique et réelle :	
Amortissement des écarts d'acquisition	(1 314)
Non-reconnaissance des impôts différés	(2 354)
Différences de taux	(62)
Crédit d'impôt jeux vidéo	1 605
Autres différences permanentes	(350)
Total des éléments de preuve d'impôt identifiés	(2 476)

3.26. Effectif

	30/09/2023	30/09/2022
Production	372	232
Marketing et commercial	125	71
Administratif	73	41
Total Effectif moyen	570	344

Au 30 septembre 2023, les effectifs moyens se composent de 207 employés au sein de FOCUS ENTERTAINMENT, de 87 employés au sein de Deck13 Interactive GmbH, de 23 employés au sein de Stream On Studio, de 43 employés au sein de Dotemu, de 25 employés au sein de Leikir, de 14 employés au sein de Douze Dixièmes, de 11 employés au sein de BlackSoup, de 7 employés au sein de BlackMill, et de 153 employés au sein de Dovetail Games Group.

3.27. Engagements hors bilan

1) Engagements donnés

a) Engagements donnés aux studios et ayant droits

Au 30 septembre 2023, le Groupe a signé des contrats d'acquisition de droits d'édition et de distribution avec les studios et des contrats de licence portant sur les droits d'adaptation d'une marque ou titre avec les ayant droits de la marque, titre ou franchise concernée.

Les sommes restantes à verser sont telles que :

	30/09/2023	31/03/2023
Engagements donnés aux studios et ayant droits	125 593	152 398
<i>Dont aux studios</i>	<i>125 024</i>	<i>151 332</i>
<i>Dont aux ayant droits</i>	<i>569</i>	<i>1 066</i>
	30/09/2023	31/03/2023
Engagements donnés aux studios et ayant droits	125 593	152 398
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>55 013</i>	<i>68 311</i>
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	<i>70 580</i>	<i>84 087</i>

Une fois versées, ces sommes seront comptabilisées au poste Immobilisations à l'actif du Bilan et seront recyclées en compte de résultat selon le principe décrit en note 1.7.

b) Engagements de locations simples

Les locations comprennent principalement des baux immobiliers pour le siège du Groupe et des baux pour les filiales.

	30/09/2023	31/03/2023
Engagements sur baux immobiliers (loyers et charges)	8 440	9 134
<i>Dont à moins d'un an</i>	2 123	2 195
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	6 317	5 429
<i>Dont à plus de 5 ans</i>		1 510

c) Autres contrats de location

Le Groupe loue également certains équipements sous des contrats de location résiliables.

d) Crédit-baux

Le Groupe a des contrats de location en crédit-bail sur du matériel, mais qui ne relèvent pas d'un caractère significatif.

e) Covenants bancaires

Dans le cadre du financement, la Société doit calculer un ratio de levier au 31 mars de chaque année, qui ne doit pas dépasser le seuil fixé par le contrat, signé le 20 juillet 2021. Ce ratio est constitué par le rapport entre les dettes nettes consolidées et l'EBITDA consolidé.

f) Couvertures de change

L'exposition du Groupe au risque de change se porte principalement sur deux devises, les USD et les GBP.

Le Groupe est donc amené à se positionner de manière ponctuelle sur des achats de devises pour satisfaire à ses obligations contractuelles.

g) Engagements de rachats des participations minoritaires

Les associés minoritaires de Dotemu et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Streum On Studio et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé mutuellement des promesses unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces promesses sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Leikir Studio et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Douze Dixièmes et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé une option unilatérale de vente relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par un minoritaire. Les conditions et prix d'exercice de cette option sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de BlackMill BV et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé sur une option unilatérale de vente relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par un minoritaire. Les conditions et prix d'exercice de cette option sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Black Soup et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Dovetail Games Group et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

Dans le cadre de l'acquisition de Carpool Studio, une prise de participation majoritaire par FOCUS ENTERTAINMENT est potentiellement possible en vertu de la mise en œuvre des clauses du pacte d'actionnaire.

h) Nantissements donnés

FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de premier rang et de second rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 juin 2023.

2) Engagements reçus

Le Groupe bénéficie d'engagements de la part de ses banques et partenaires financiers sur les lignes de crédits confirmés mais non tirés pour 15 M€, correspondant au crédit revolving au 30 septembre 2023. En novembre 2023, le Groupe a obtenu la confirmation d'un financement à hauteur de 40 M€ (cf. note 1.5).

3.28. Transactions avec les parties liées

Le Groupe rémunère ses mandataires, dont les membres du Conseil d'Administration.

Rémunérations	30/09/2023	30/09/2022
Prestations de services	466	247
Jetons de présence ⁽¹⁾	96	99
Total	562	346

(1) Jetons de présence dus aux membres du Conseil d'Administration

Contrat de prestations de services entre la Société et FLCP & Associés

Le 10 décembre 2020, un contrat de prestation de services entre la Société et FLCP & Associés a été autorisé par le Conseil de Surveillance.

Ce contrat de prestations prévoit :

- la fourniture de conseils en matière de croissance externe et en stratégie relative aux fusions-acquisitions ;
- une rémunération fixe de 250 000 € HT annuelle ainsi qu'une rémunération sous forme de success fees, pouvant aller de 0,3 % à 0,5 % hors taxe de la « portion de la valeur d'entreprise à 100 % de la société acquise » ;
- une durée de convention démarrant au moment de la signature du contrat et s'achevant au 31 mars 2022, et se poursuivant par tacite reconduction d'année en année, pour une période d'un an, courant du 1^{er} avril au 31 mars de chaque année, sauf dénonciation exprimée par l'une ou l'autre des parties.

À l'Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire du 16 avril 2021, le Conseil de Surveillance a motivé cette convention de la manière suivante : FLCP & Associés assurera auprès de la Société un rôle de consultant technique dans les domaines liés à des prestations de services dites « M&A », en vue d'accompagner la Société dans la détermination de la stratégie de croissance externe et sa mise en œuvre au travers d'une assistance de la Société tout au long des processus d'acquisition. Ces éléments de rémunération sont estimés par le Conseil de Surveillance comme bas par rapport aux « retainers » et « success fees » proposés par les banques d'affaires dans le cadre de recherche de cibles et de mandat à l'achat.

Les montants relatifs à ce contrat de prestation de services sur la période du 1^{er} avril au 30 septembre 2023 s'élèvent à 466 k€.

Engagement de non-concurrence entre la Société et Monsieur Sean Brennan, Directeur Général de la Société jusqu'en mai 2023

Suite au départ de Monsieur Sean Brennan, l'engagement de non-concurrence s'est traduit par le versement d'indemnités sur une période donnée.

Le Groupe n'a pas identifié au 30 septembre 2023 d'autres transactions conclues avec des parties liées non conclues à des conditions normales de marché ou ayant un impact matériel sur les comptes, à ce titre, aucune information complémentaire visée par l'article R.123-198 11 du Code de commerce n'est nécessaire.

11.1.2. Comptes consolidés annuels du 1^{er} avril 2022 au 31 mars 2023

Le rapport financier annuel 2022-2023 intégrant les comptes consolidés annuels du 1^{er} avril 2022 au 31 mars 2023 a été publié le 20 juillet 2023 et peut être consulté sur le site internet de la Société (www.pullupent.com).

COMPTES CONSOLIDÉS EXERCICE DE 12 MOIS CLOS LE 31 MARS 2023

[en milliers d'Euros]

I. BILAN CONSOLIDÉ

	Note	31/03/2023			31/03/2022	Variation nette
		Brut	Amt / Dépréciation	Net	Net	
Immobilisations incorporelles	3.2	300 020	(109 932)	190 088	149 811	40 277
<i>Dont écarts d'acquisition</i>	3.1	83 855	(12 028)	71 826	68 675	3 151
Immobilisations corporelles	3.3	2 840	(2 172)	667	829	(161)
Immobilisations financières	3.4	1 228	-	1 228	1 217	11
Titres mis en équivalence		2	-	2	-	2
Total Actif Immobilisé		304 090	(112 104)	191 985	151 857	40 129
Stocks et en-cours	3.5	1 284	(411)	873	855	18
Clients et comptes rattachés	3.6	27 566	(157)	27 409	13 367	14 043
Autres créances et comptes de régularisation (*)	3.7	14 209	-	14 209	22 354	(8 145)
Instruments financiers à terme	3.7	494	-	494	-	494
Valeurs mobilières de placement	3.8	-	-	-	600	(600)
Disponibilités	3.8	72 151	-	72 151	61 995	10 156
Total Actif		419 794	(112 672)	307 122	251 027	56 094

(*) dont 1 213 K€ d'impôt différés au 31/03/2023 et 1 022 K€ au 31/03/2022.

	Note	31/03/2023	31/03/2022	Variation nette
Capital	3.9	7 794	7 779	15
Primes liées au capital		90 275	90 192	83
Réserves		34 966	32 696	2 270
Résultat de l'exercice		7 312	2 980	4 332
Capitaux propres part Groupe	(*)	140 346	133 646	6 700
Intérêts minoritaires		5 654	1 630	4 024
Total Capitaux Propres		146 000	135 277	10 724
Provisions	3.11	843	940	(97)
Emprunts et dettes financières	3.12	83 086	66 097	16 989
Fournisseurs et comptes rattachés	3.13	35 155	18 995	16 160
Instruments financiers à terme	3.14	34	-	34
Autres dettes et comptes de régularisation (**)	3.14	42 003	29 719	12 285
Total Passif		307 122	251 027	56 094

(*) se référer au tableau de variation des capitaux propres

(**) dont 269 K€ d'impôt différés au 31/03/2023 et 45 K€ au 31/03/2022.

II. COMPTE DE RESULTAT CONSOLIDE

	Note	31/03/2023		31/03/2022		Variation	Variation %
Chiffre d'affaires	3.15	194 104	100%	142 558	100%	51 546	36%
Coûts des ventes	3.16	(90 388)		(71 686)		(18 702)	26%
Coûts de développement de jeux	3.16	(32 509)		(29 524)		(2 985)	10%
Autres produits		49		896		(847)	-95%
Frais de production	3.17	(12 269)		(7 677)		(4 592)	60%
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(23 571)		(13 143)		(10 427)	79%
Frais généraux et administratifs	3.19	(9 989)		(8 385)		(1 604)	19%
Autres produits & charges d'exploitation		787		117		670	
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		26 214	14%	13 155	9%	13 058	99%
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	3.1	(7 957)		(4 021)		(3 936)	
Résultat courant des sociétés intégrées		18 257	9%	9 135	6%	9 122	100%
Résultat financier	3.22	(3 339)		(1 724)		(1 615)	94%
Résultat exceptionnel	3.23	(203)		(1 317)		1 114	-85%
Impôts sur les résultats	3.25	(4 450)		(3 027)		(1 423)	47%
Résultat des sociétés mises en équivalence		(5)		-		(5)	
Résultat net de l'ensemble consolidé		10 261	5%	3 067	2%	7 194	235%
Intérêts minoritaires		(2 948)		(87)		(2 861)	
Résultat net (part du groupe)		7 313	4%	2 980	2%	4 333	145%
Résultat par action	3.24	1,18		0,48			
Résultat dilué par action	3.24	1,14		0,47			

III. TABLEAU DE VARIATION DES CAPITAUX PROPRES

	Capital	Primes liées au capital	Réserves consolidées	Résultat	Capitaux propres part du Groupe	Intérêts minoritaires	Capitaux propres
Capitaux propres au 31/03/21	6 396	22 369	26 492	13 278	68 537	0	68 537
Affectation en réserves			13 278	(13 278)	0		0
Distributions de dividendes					0		0
Résultat de l'exercice				2 980	2 980		2 980
Augmentation de capital	1 383	67 822	(110)		69 095		69 095
Variation de périmètre						1 630	1 630
Actions propres	0	(7 034)		0	(7 034)	0	(7 034)
Réserve de conversion			69		69		69
Capitaux propres au 31/03/22	7 779	90 192	32 697	2 980	133 646	1 630	135 277
Capitaux propres au 31/03/22	7 779	90 192	32 697	2 980	133 646	1 630	135 277
Affectation en réserves			2 980	(2 980)	0		0
Distributions de dividendes					0		0
Résultat de l'exercice				7 313	7 313	2 948	10 260
Augmentation de capital	15	83			98		98
Variation de périmètre						1 096	1 096
Actions propres			(735)		(735)		(735)
Réserve de conversion			34		34		34
Autres			(10)		(10)	(21)	(31)
Capitaux propres au 31/03/23	7 794	90 275	34 966	7 313	140 346	5 654	146 000

Les "augmentations de capital" incluent l'exercice de stock-options et l'acquisition définitive d'actions gratuites pour 15 K€ et pour 83 K€ de primes d'émission.

La ligne "Actions propres" concernent l'annulation de celles-ci dans le cadre du contrat de liquidité et du programme de rachat d'actions ainsi que le paiement en actions dans le cadre de l'acquisition de Black Soup GmbH.

La ligne "Variation de périmètre" concerne :

- l'affectation définitive du prix d'acquisition Dotemu détenue à 77,5%, générant un impact de (61) K€ sur les intérêts minoritaires ;
- l'acquisition de la société BlackMill Games B.V, détenue à 66,67% et générant un impact de 612 K€ sur les intérêts minoritaires ;
- l'acquisition de Black Soup GmbH, détenues à 60%, générant un impact de 613 K€ sur les intérêts minoritaires.

IV. TABLEAU DE FLUX DE TRESORERIE CONSOLIDE

En milliers d'euros	Note	31/03/2023	31/03/2022
Résultat net des sociétés intégrées		10 261	3 067
- Variations nettes des amortissements et provisions ⁽¹⁾		33 192	29 106
- Amortissement écart d'acquisition		7 957	4 021
- Elimination des charges d'intérêts ⁽⁴⁾		2 817	580
- Variation des impôts différés	3.7	(253)	288
- Elimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		5	0
- Elimination des plus ou moins values de cession		226	0
- Autres éléments sans impact cash		(130)	0
Marge brute d'autofinancement		54 073	37 060
- Variation du BFR d'exploitation		13 137	(9 275)
<i>Dont variation des stocks</i>	3.5	(10)	584
<i>Dont variation des créances d'exploitation</i>	3.6 / 3.7	(2 337)	(7 490)
<i>Dont variation des dettes d'exploitation</i>	3.13 / 3.14	15 484	(2 369)
Flux nets d'exploitation		67 210	27 785
Acquisitions des immobilisations	3.2 / 3.3	(65 512)	(36 793)
Acquisitions nette de cession des immobilisations financières	3.4	(7)	265
Incidence des variations de périmètre ⁽²⁾		(5 538)	(59 101)
Flux nets d'investissement		(71 057)	(95 630)
Augmentation de capital	3.9	44	68 797
Emissions d'emprunts	3.12	20 000	59 540
Remboursement des emprunts, dettes financières et intérêts	3.12	(5 828)	(9 560)
Contrats de liquidité		(850)	(7 866)
Flux nets de financement		13 365	110 911
Incidence des écarts de change		40	31
Variation de trésorerie		9 558	43 098
Trésorerie à l'ouverture ⁽³⁾		62 595	19 497
Trésorerie à la clôture ⁽³⁾	3.8	72 151	62 595
Variation de trésorerie		9 558	43 098

⁽¹⁾ A l'exclusion des provisions sur actifs circulants et des amortissements des écarts d'acquisition.

⁽²⁾ Il s'agit des acquisitions de BlackMill Games B.V et de Black Soup GmbH au 31/03/2023 et de DOTEMU, Stream On Studio, Leikir et Douze-Dixièmes au 31/03/2022 et correspond au coût d'acquisition diminué de la trésorerie nette acquise.

⁽³⁾ La trésorerie correspond aux disponibilités nettes des concours bancaires courants.

⁽⁴⁾ Il s'agit des charges d'intérêts alors que l'exercice précédent il s'agissait des intérêts courus.

ANNEXE AUX COMPTES CONSOLIDÉS POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2022

A. PRÉSENTATION DU GROUPE

Créée en 1995, le groupe FOCUS ENTERTAINMENT est un éditeur et développeur français de jeux vidéo dont la vocation est de développer, produire et lancer des jeux vidéo à succès originaux, multiplateformes, internationaux.

Le Groupe est une société anonyme depuis le 6 janvier 2015, ayant exercé comme société par actions simplifiée avant cette date. Son siège social se situe au Parc de Flandre "le Beauvaisis" bâtiment 28 - 11, rue Cambrai, 75019 Paris, France. Elle est immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 399 856 277.

Le Groupe est coté sur le marché Euronext Growth depuis février 2015 (code mnémonique ALFOC).

Les comptes consolidés du groupe au 31 mars 2023 présentent une activité du groupe sur 12 mois.

B. BASE DE PRÉPARATION

Les comptes consolidés du groupe Focus Entertainment sont établis conformément aux dispositions des règlements CRC n°2016-08 du 2 décembre 2016, n°2015-07 du 23 novembre 2015 et n°2005-10 du 3 novembre 2005 afférents au nouveau règlement ANC n°2020-01 du 9 octobre 2020 relatif aux comptes consolidés des sociétés commerciales et entreprises publiques.

1. PRINCIPES ET MÉTHODES COMPTABLES

Les conventions générales comptables ont été appliquées, dans le respect du principe de prudence, conformément aux hypothèses de base : Continuité d'exploitation

- Permanence des méthodes comptables d'un exercice à l'autre
- Indépendance des périodes
- Et conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes consolidés.

Suite au règlement ANC 2020-01 concernant le traitement crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo, le crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo a été reclassé en déduction des impôts sur le résultat à hauteur de 872K€ au 31 mars 2023. Au 31 mars 2022, il était dans le poste autre produits et charges d'exploitation à hauteur de 203K€.

Sauf indication contraire, les chiffres sont présentés en milliers d'Euros.

1.1. Changement de méthode comptable

Néant.

1.2. Changement d'estimation

Néant.

1.3. Définition et indicateurs de performance suivis par le management

Les indicateurs décrits ci-dessous sont des indicateurs de performance alternatifs, leurs paramètres essentiels n'étant pas définis par une norme comptable. Ces indicateurs sont les indicateurs de performance suivis par le Groupe.

Définition de la Marge Brute :

Le Groupe définit sa marge brute comme étant la différence entre: le chiffre d'affaires, le coût des ventes et les coûts de développement des jeux. Le coût des ventes et de développement des jeux sont définis en note 1.17. La charge d'amortissement des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise n'est pas comprise dans la marge brute.

Définition de l'EBIT :

Le Groupe définit l'EBIT comme étant le résultat courant des sociétés intégrées.

Définition de l'EBITA :

Le Groupe définit un EBIT ajusté ("EBITA") comme le résultat courant des sociétés intégrées

- avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition,
- avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprises
- et majoré du crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo.

	Note	31/03/2023	31/03/2022
Chiffre d'affaires		194 104	142 558
Marge brute		72 590	42 244
Coût de production	3.17	(12 269)	(7 677)
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(23 571)	(13 143)
Frais généraux et administratifs	3.19	(9 989)	(8 385)
Autres produits & charges d'exploitation		787	(86)
CIR/CIJV		872	203
EBITA		28 419	13 155
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et Dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	3.1 et 3.21	(9 291)	(4 021)
CIR/CIJV		(872)	
EBIT		18 257	9 135

Définition de l'EBITDA :

L'EBITDA ("Earnings Before Interest, Taxes, Dépréciation and Amortization ") se définit comme l'EBITA avant dotation aux amortissements et provisions d'exploitation.

EBITA	Note	31/03/2023	31/03/2022
		28 419	13 156
Dotation aux amortissements et aux provisions - Frais de développement	3.21	31 178	26 025
Dotation aux amortissements et aux provisions - Autres	3.21	689	2 951
EBITDA		60 286	42 132

Définition du cash-flow opérationnel :

Le cash-flow opérationnel se définit comme les flux nets d'exploitation auxquels ont été ajoutés les acquisitions d'immobilisations incorporelles nettes des dettes fournisseurs liées (cf. tableau de flux de trésorerie consolidé).

En milliers d'euros	Note	31/03/2023	31/03/2022
Résultat net des sociétés intégrées		10 261	3 067
- Variations nettes des amortissements et provisions		33 192	29 106
- Amortissement écart d'acquisition		7 957	4 021
- Intérêts courrus		2 817	580
- Variation des impôts différés	3.7	(253)	288
- Elimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		5	0
- Plus ou moins values de cession		96	0
Marge brute d'autofinancement		54 073	37 061
- Variation du BFR d'exploitation		13 137	(9 275)
- Acquisitions d'immobilisations incorporelles	3.2	(65 148)	(36 411)
Cash-flow opérationnel		2 062	(8 625)

1.4. Evènements significatifs de la période

Changement de dénomination sociale

L'Assemblée Générale des actionnaires, réunie le 1^{er} avril 2022, a décidé la modification de la dénomination sociale de la Société, FOCUS HOME INTERACTIVE devenant à compter de cette date FOCUS ENTERTAINMENT, et ce dans un objectif de cohérence en mettant en avant les piliers et valeurs de la Société. En effet, la dénomination "Entertainment" porte l'ambition d'offrir aux joueurs du monde entier des expériences uniques avec une ligne éditoriale se démarquant grâce à des concepts innovants, des gameplays alternatifs et des univers originaux qui transcendent les frontières du jeu vidéo.

Fin du contrôle fiscal

Le 22 juin 2021, FOCUS ENTERTAINMENT a été notifié d'un contrôle fiscal commençant début juillet 2021 et portant sur la période du 1^{er} avril 2017 au 31 mars 2020. Ce contrôle est terminé depuis le 1^{er} juin 2022 et a donné lieu à un redressement dont l'impact est non significatif et déjà provisionné à fin mars 2022.

Croissance externe

Le 5 septembre 2022, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 66.67% du capital de WW1 Game Series B.V, renommé depuis BlackMill Games B.V pour un prix de 5.5m€ y compris les frais d'acquisition hors complément de prix. Ses comptes sont consolidés au niveau groupe à partir de cette même date. Basé aux Pays-Bas et composé d'une quinzaine de créateurs passionnés, BlackMill Games devient ainsi le 6^{ème} studio de développement à rejoindre le groupe Focus. Jos Hoebe fondateur et Directeur Créatif de BlackMill Games détiendra les 33.33% restant du capital et des droits de vote et continuera de diriger le studio.

Le 16 novembre 2022, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 60% du capital de Black Soup GmbH pour un prix de 2.7m€ y compris les frais d'acquisition ; Ses comptes sont consolidés au niveau groupe à partir de cette même date.

Changement de gouvernance

Le 5 Janvier 2023, le Conseil d'Administration de FOCUS ENTERTAINMENT a décidé de nommer Sean Brennan au poste de Directeur Général à compter du même jour. Il s'appuiera sur deux Directeurs Généraux Délégués, Christophe Nobileau en charge des aspects Corporate et John Bert, en charge des sujets opérationnels. Cette nomination s'accompagne d'une évolution de la gouvernance du Conseil d'Administration qui confie la présidence du Conseil à M. Fabrice Larue, M. Frank Sagnier étant nommé Vice-Président.

Guerre en Ukraine

La guerre en Ukraine qui a débuté le 24 février 2022 a des impacts très limités pour FOCUS ENTERTAINMENT. À ce jour, le chiffre d'affaires issu de ventes à des joueurs basés en Ukraine ou en Russie représentent moins de 1% du revenu du Groupe en 2022/23.

FOCUS ENTERTAINMENT n'a qu'un seul partenaire, établi de longue date en Russie, dont les opérations de développement de jeux sont en parties gérées depuis la Russie, l'Ukraine et le Belarus.

Ce partenaire, qui possède un grand nombre de studios à travers l'Europe et le reste du monde, a pris des mesures permettant soit d'assurer la relocalisation et la sécurité d'un grand nombre de ses employés étant prêts à partir, soit de transférer certaines tâches dans d'autres studios. FOCUS ENTERTAINMENT n'anticipe à ce stade aucun impact significatif sur les délais et la qualité, sur les jeux en développement par ce partenaire.

Si malgré toutes les actions mises en place par son partenaire des délais devaient apparaître, ceux-ci pourraient se traduire par des dépenses de développement non prévues initialement, un décalage dans le temps des revenus attendus, un impact sur la réalisation du budget et l'atteinte des objectifs commerciaux.

1.5. Evènements postérieurs à la clôture

Acquisition de Dovetail Games Group

Le 20 avril 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 98% du capital social de Dovetail Games Group à travers la création de Dovetail Games Holding détenue à 98%. Les comptes de ces entités sont consolidés au niveau groupe à partir de cette même date.

Contrat de crédit

Dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games Group, un tirage complémentaire de 20 millions d'euros de la ligne de crédit a été effectué.

Par ailleurs, afin de respecter ses obligations dans le cadre de ce contrat, FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de premier rang de 50.1% des titres financiers DOTEMU au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 juin 2023.

Prise de participation minoritaire dans Carpool Studio

FOCUS ENTERTAINMENT s'associe à des vétérans de l'industrie François ALAUX, Olivier BLIN et Thomas PAINCON, pour créer le studio CARPOOL, dédié au développement d'un jeu ambitieux multijoueur et "Game as Service" (GaaS) basé sur une nouvelle propriété intellectuelle. A ce titre, le 26 mai 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 35% du capital social de Carpool Studio pour un prix de 2.1m€.

Changement de gouvernance

Le 16 mai 2023, en accord avec le Conseil d'Administration, Mr Sean Brennan a présenté sa démission du poste de Directeur Général de FOCUS ENTERTAINMENT avec effet immédiat. Dans le cadre de cette évolution de la gouvernance et afin de poursuivre le développement de la stratégie de la Société, le Conseil d'Administration réuni le 16 mai, annonce avoir pris la décision de réunir les fonctions de Président du Conseil d'Administration et Directeur Général et de nommer Fabrice Larue au poste de Président Directeur Général du groupe FOCUS ENTERTAINMENT.

En tant que Président de FOCUS ENTERTAINMENT et au nom du Conseil d'Administration, Monsieur Fabrice Larue confirme la volonté de poursuivre la stratégie initiée ces dernières années et d'accompagner les équipes du groupe FOCUS ENTERTAINMENT qui ont toute la confiance du Conseil.

Les autres membres de l'équipe de direction du groupe restent en place et sont concentrés sur la livraison de son line up ambitieux.

Partenariats

Des négociations en cours au 31 mars 2023 ont abouti par la signature de trois nouveaux jeux dont une nouvelle franchise co-développée et co-détenue avec Saber Interactive post clôture. Les éléments résultant de ces négociations sont inclus dans le Hors Bilan (cf note 3.27.1.a).

1.6. Utilisation d'estimations

La préparation des états financiers nécessite l'utilisation d'estimations et d'hypothèses qui peuvent avoir un impact sur la valeur comptable de certains éléments du bilan ou du compte de résultat, ainsi que sur les informations données dans certaines notes de l'annexe.

Le Groupe revoit ces estimations et appréciations de manière régulière pour prendre en compte l'expérience passée et les autres facteurs jugés pertinents au regard des conditions économiques.

Ces estimations, hypothèses ou appréciations sont établies sur la base d'informations ou situations existantes à la date d'établissement des comptes, qui peuvent se révéler, dans le futur, différentes de la réalité.

Les principales estimations et hypothèses se rapportent notamment à :

- L'évaluation des actifs incorporels en particulier des jeux et de la durée de vie de l'écart d'acquisition ;
- L'évaluation des compléments de prix à verser et l'estimation de la probabilité de les verser dans le cadre des acquisitions de sociétés faites par le groupe ;
- L'allocation des prix d'acquisition pour les acquisitions réalisées ;
- La détermination des provisions pour risques et charges ;
- Les provisions pour dépréciations des stocks.

1.7. Immobilisations incorporelles et corporelles

Les immobilisations incorporelles sont composées majoritairement des investissements réalisés auprès des studios dans le cadre des contrats d'acquisitions de droits d'édition et de distribution des jeux, et autres investissements dans les jeux, que la propriété intellectuelle "IP" soit acquise par le Groupe ou non. Ces contrats peuvent inclure des garanties de redevances minima et/ou le versement de financement selon un échéancier prédéfini et dont les paiements sont conditionnés par la livraison des étapes de développement dites "Milestones".

Lors du lancement des jeux, le montant total investi est amorti sur la durée de vie estimée des jeux, comprise entre 12 et 24 mois. Cet amortissement peut être modifié dans le cas où les ventes attendues ne permettront pas de recouper le minimum garanti. Dans le cas où les royalties à payer dépassent le minimum garanti, FOCUS ENTERTAINMENT paie des royalties complémentaires qui sont enregistrés en compte de résultat.

Figurent également en immobilisations incorporelles les développements de jeux réalisés par les filiales.

Les autres immobilisations sont évaluées à leur coût d'acquisition, frais accessoires directement attribuables inclus.

Les amortissements pour dépréciation sont calculés en fonction de la durée de vie prévue :

- Concessions, brevets, licences : Linéaire 3 ans
- Droit de propriété intellectuelle : Dégressif sur 12 mois
- Installations générales, agencements et aménagements : Linéaire 8 ans – 10 ans
- Matériel de bureau et informatique : Linéaire 3 à 5 ans
- Mobilier de bureau : Linéaire 5 à 8 ans

Les actifs immobilisés incorporels et corporels peuvent faire l'objet d'une dépréciation lorsque, du fait d'événements ou de circonstances intervenus au cours de l'exercice, leur valeur économique apparaît durablement inférieure à leur valeur nette comptable.

1.8. Immobilisations financières

Les immobilisations financières comprennent notamment :

- les dépôts et cautionnements liés aux emprunts et aux baux encours,
- le compte de liquidité disponible auprès de la société Gilbert Dupont (dans le cadre du contrat de liquidité) qui n'a pas, au 31 mars 2023, été investi en actions propres.

Lorsque la valeur d'inventaire est inférieure à la valeur brute, une provision pour dépréciation est constituée du montant de la différence. Dans le cadre de programme de rachat d'action, la provision pour dépréciation est éliminée en consolidation.

1.9. Stocks

Les stocks sont évalués selon la méthode du "coût moyen pondéré" (CUMP).

La valeur brute des produits finis et des marchandises comprend le prix de fabrication ou d'achat et les frais accessoires y compris les droits de fabrication payés aux consociers.

Une provision pour dépréciation est éventuellement constituée et est calculée référence par référence, en fonction de l'obsolescence, du taux de rotation et de la potentialité de vente des stocks. Chaque année, le Groupe procède à la reprise de la totalité de la provision précédente et au calcul de la nouvelle provision.

S'agissant des ventes en dépôt dans certains pays à l'étranger, les jeux en dépôt demeurent la propriété de Focus Entertainment et figurent donc dans son stock jusqu'à la réalisation de la vente par le distributeur dépositaire.

1.10. Créances clients

Les créances client sont valorisées à la valeur nominale. Une provision pour dépréciation est comptabilisée lorsque la valeur d'inventaire des créances présente un risque de recouvrabilité. La valeur d'inventaire est appréciée au cas par cas en fonction de l'ancienneté de la créance et de la situation dans laquelle se trouve le client.

1.11. Autres créances

Les autres créances sont composées majoritairement des autres créances sociales et fiscales.

1.12. Opérations en devises et instruments financiers de couverture

Le Groupe a appliqué la réglementation ANC 2015-05 relative aux instruments financiers à terme et aux opérations de couverture.

Les opérations réalisées en devises sont comptabilisées au taux moyen mensuel du mois précédent au cours duquel elles sont réalisées.

Les créances et dettes exprimées en devises au bilan sont converties au taux de change en vigueur à la date de clôture. Les écarts de conversion ainsi constatés sont comptabilisés à l'actif ou au passif du bilan.

Au 31 mars 2023, le Groupe a souscrit deux achats à terme d'un montant total de 26,5 millions de GBP pour couvrir le risque de change dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games réalisée en avril 2023. La juste valeur de ces instruments est de 115K€ au 31 mars 2023.

Dans le cadre du contrat de crédit et afin de respecter les obligations de ce dernier, deux opérations de couverture de taux ont été conclues et dont les versements sont comptabilisés dans les comptes au 31 mars 2023. La juste valeur de ces instruments est de 3 293K€ et 335K€ au 31 mars 2023. Une prime de CAP a été versée à hauteur de 494K€.

Des opérations de SWAP de devises en USD et en GBP ont été conclues et saisis dans les comptes au 31 mars 2023. La perte latente à la clôture a été constatée dans les comptes.

1.13. Provision pour risques

Une provision est reconnue lorsque les trois conditions suivantes sont réunies :

- s'il existe une obligation actuelle (juridique ou implicite) résultant d'un événement passé,
- s'il est probable qu'une sortie de ressources représentatives d'avantages économiques sera nécessaire pour éteindre l'obligation,
- et si le montant de l'obligation peut être estimé de manière fiable.

Une provision pour risques est constituée pour faire face au risque de retour de marchandises des clients. Cette provision est évaluée en neutralisant la marge réalisée sur les ventes de jeux présentant un risque d'écoulement et restant en stock chez les principaux clients en fonction d'un taux de retour évalué pour chaque titre selon la performance des ventes.

1.14. Provision pour charges

La provision pour charges concerne notamment les engagements de retraite.

Les salariés français du Groupe bénéficient des prestations de retraites prévues par la réglementation française :

- obtention d'une indemnité de départ à la retraite, versée par Le Groupe, lors de leur départ en retraite (régime à prestations définies) ;
- versement de pensions de retraite par les organismes de Sécurité Sociale, lesquels sont financés par les cotisations des entreprises et des salariés (régime à cotisations définies).

Les régimes de retraite, les indemnités assimilées et autres avantages sociaux qui sont analysés comme des régimes à prestations définies (régime dans lequel le Groupe s'engage à garantir un montant ou un niveau de prestation défini) sont comptabilisés au bilan sur la base d'une évaluation actuarielle des engagements à la date de clôture, diminuée de la juste valeur des actifs du régime y afférent qui leur sont dédiés. Cette évaluation repose notamment sur des hypothèses concernant l'évolution des salaires, l'âge de départ à la retraite et sur l'utilisation de la méthode des unités de crédit projetées, prenant en compte la rotation du personnel et des probabilités de mortalité.

Les paiements du Groupe pour les régimes à cotisations définies sont constatés en charges au compte de résultat de la période à laquelle ils sont liés.

La méthode de calcul appliquée est la méthode rétrospective : méthode des unités de crédit projetées avec salaires de fin de carrière (droits à indemnité à la date actuelle avec salaires en fin de carrière actualisés).

Cette indemnité est calculée sur la base d'un départ volontaire des salariés à l'âge de 65 ans en accord avec les dispositifs de la convention collective en vigueur dans le Groupe.

Les principales hypothèses sont les suivantes :

- le taux de rotation des personnels et l'évolution annuelle des salaires sont propres à chaque entreprise ;
- Le taux de charges sociales est de 45% pour les sociétés de droit français ;
- Le taux d'actualisation est de 3,60% ;
- Convention collective : Syntec ;
- La table de mortalité utilisée est INSEE TV/TD 2011-2013.

1.15. Produits constatés d'avance

Les produits constatés d'avance sont composés des avances versées par les clients au titre des jeux en cours de lancement. Les produits sont reconnus en chiffres d'affaires lors du lancement de la commercialisation du jeu dans le territoire du contrat de distribution au titre duquel les avances sont versées.

1.16. Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires du Groupe est principalement composé de ventes de jeux vidéo sur support physique ou dématérialisé.

a) Produits physiques (ventes retail) : Les ventes de produits physiques sont comptabilisées à la date de transfert de propriété aux clients, net des remises, ristournes et commissions accordées aux distributeurs.

b) Produits dématérialisés (ventes digitales) : Les ventes de jeux en téléchargement sont comptabilisées lors du téléchargement par le consommateur final du jeu sur les sites internet du Groupe ou sur les plateformes de téléchargement tierces (distributeurs digitaux), nettes des remises, ristournes et commissions accordées aux distributeurs.

1.17. Coût des ventes et coûts de développement des jeux

Le coût des ventes comprend les coûts externes suivants :

- les redevances dues aux studios de développement par jeu vidéo comprenant les redevances complémentaires correspondant à un pourcentage de la rentabilité d'un titre, une fois les investissements dans les jeux et les coûts de fabrication recoupés.
- le coût de fabrication des produits vendus, y compris les droits de fabrication versés aux consociers,
- les royalties sur licences dues à des tiers dès lors que la propriété de la licence n'appartient pas aux studios de développement,
- les provisions sur stocks,
- les coûts de transport,
- les provisions pour risque retour clients et dépréciation sur jeu (cf. 1.13).
- les coûts liés aux jeux cédés : le Groupe peut être amené à céder des droits sur jeux pour lesquels il a déjà investi. La charge correspondant aux sommes engagées est alors comptabilisée en coûts liés aux jeux cédés.

Les coûts de développement des jeux sont constitués de la charge d'amortissement des financements prévus contractuellement et versés aux studios avant ou après le lancement des jeux. Le Groupe peut parfois investir des sommes dans des maquettes ou débuts de production de jeux. Si la valeur commerciale du jeu ne justifie pas l'investissement dans son développement, le jeu n'est pas commercialisé et la charge correspondant aux sommes engagées est alors comptabilisée en coûts liés aux jeux annulés.

Se référer à la note 1.7 concernant les modalités d'amortissement des coûts de développement pour les jeux commercialisés.

1.18. Frais de production

Cette destination comprend les coûts externes de production (traduction, labélisation, et les tests de contrôle de qualité), les dépenses des équipes de suivi de production (y compris les salaires, charges et accessoires) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés.

1.19. Frais de marketing & commercialisation

Cette destination comprend toutes les dépenses de marketing et de commercialisation (y compris les salaires, charges et frais accessoires des équipes dédiées) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés.

1.20. Frais généraux et administratifs

Cette destination comprend toutes les dépenses administratives et de frais généraux (y compris les salaires et charges des équipes dédiées) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés.

1.21. Autres produits & charges d'exploitation

Cette destination comprend notamment les pertes et gains de change liés aux dettes et créances commerciales.

1.22. Résultat financier

Le résultat financier comprend les produits et charges liés à la trésorerie et les flux bancaires (y compris les escomptes obtenus ou accordés), les charges d'intérêts sur les emprunts et les gains et pertes de change.

Conformément au règlement ANC n°2020-01, les frais d'émission des emprunts ont été étalés sur la durée des emprunts. Le solde résiduel à la clôture est présenté dans le poste "autres créances".

1.23. Résultat exceptionnel

Le résultat exceptionnel est composé des autres opérations non-récurrentes et non-liées aux investissements dans les jeux.

1.24. Résultat de base et résultat dilué par action

Le résultat de base par action est calculé en divisant le résultat attribuable aux porteurs d'actions du Groupe par le nombre moyen pondéré d'actions ordinaires en circulation au cours de la période.

Le résultat dilué par action est déterminé en ajustant le résultat attribuable aux porteurs d'actions ordinaires et le nombre moyen pondéré d'actions ordinaires en circulation des effets de toutes les actions ordinaires potentielles dilutives.

2. PRINCIPES ET METHODES DE CONSOLIDATION

2.1. Critères de consolidation

L'entrée dans le périmètre de consolidation résulte de la prise de contrôle par le Groupe quelles que soient les modalités juridiques de l'opération ou de la création d'une filiale.

Au cours de cet exercice, Focus Entertainment a acquis une participation majoritaire dans la société BlackMill BV le 5 septembre 2022 et dans la société Black Soup GmbH, qui elle-même détient la société Peanut Butter and Jelly GmbH, le 16 novembre 2022 ; Et Deck 13 Interactive GmbH a pris une participation minoritaire dans la société Just 2D Interactive GmbH.

Les sociétés Deck 13 Studio Montréal Inc. et Focus Entertainment Développement (détenues toutes deux à 100% par le Groupe) ont été intégrées au périmètre de consolidation à partir du 1^{er} avril 2022.

Entreprise	Siège	N° Siret	Contrôle	Intérêt	Méthode *
Black Soup GmbH	Husemannstraße 33, 10435 Berlin,	N/A	60,00%	60,00%	IG
BlackMill Games B.V	Limmerhoek 43, 1811 BA, Alkmaar, The Netherlands	N/A	66,67%	66,67%	IG
Deck 13 Interactive GmbH	Gervinusstr. 18-22 · 60322 Frankfurt am Main	N/A	100,00%	100,00%	IG
Deck 13 Spotlight GmbH	Gervinusstr. 18-22 · 60322 Frankfurt am Main	N/A	100,00%	100,00%	IG
Deck 13 Studio Montréal Inc.	630 René-Lévesque Blvd. West - Suite 280 H3B1S6 Montréal (Québec) Canada	N/A	100,00%	100,00%	IG
Dotemu	79 Rue du Faubourg Poissonnière 75009 Paris	53535584600028	77,50%	77,50%	IG
Douze-Dixièmes	79 Cité Jouffroy Renault 92110 Clichy	82872451800026	50,01%	50,01%	IG
Focus Entertainment Développement	11 Rue de Cambrai 75019 Paris	89847217000015	100,00%	100,00%	IG
Focus Entertainment USA LLC	1617 JFK Blvd. Suite 555 Philadelphia, PA 19103 USA	N/A	100,00%	100,00%	IG
Just 2D Interactive GmbH	Wilhelm-Kobelt-Str. 4 - 39108 Magdeburg - Germany	N/A	30,00%	30,00%	MEE
Leikir Studio	30 Rue Westermeyer 94200 Ivry-Sur-Seine	78872138900039	70,00%	70,00%	IG
Peanut Butter & Jelly GmbH	Husemannstraße 33, 10435 Berlin	N/A	50,01%	30,01%	IG
Stream On Studio	1 avenue de Lattre de Tassigny, 94130 Nogent-sur-Marne	49906163800049	60,00%	60,00%	IG

* IG = Intégration globale

MEE = Mise en équivalence

2.2 Méthode de consolidation

L'ensemble des filiales, à l'exception de Just 2D Interactive GmbH, est consolidé selon la méthode d'intégration globale dans la mesure où Focus Entertainment exerce sur ces entités un contrôle exclusif. La société Just 2D Interactive GmbH est consolidée par mise en équivalence, Focus Entertainment exerçant une influence notable sur cette dernière.

2.3. Entrée de périmètre

Lors de la première consolidation d'une entreprise, la valeur d'entrée des éléments identifiables de son actif et de son passif est évaluée selon le principe de la juste valeur.

La différence constatée entre la valeur d'entrée dans le bilan consolidé et la valeur comptable du même élément dans le bilan de l'entreprise consolidée constitue un écart d'évaluation. Les écarts d'évaluation représentatifs d'actifs immobilisés sont amortis s'ils sont relatifs à des actifs amortissables.

Écart d'acquisition

La différence entre le coût d'acquisition des titres (qui comprennent les frais d'acquisition nets d'IS) et l'évaluation totale des actifs et passifs identifiables constitue un écart d'acquisition. Les écarts d'acquisition sont soit i) amortis linéairement sur leur durée d'utilisation s'ils ont une durée de vie limitée soit, ii) font l'objet de tests de dépréciation au moins une fois à chaque clôture s'ils ont une durée d'utilisation non limitée.

Des tests de dépréciation sont systématiquement mis en œuvre en cas d'indice de perte de valeur.

En cas de contrats d'acquisition disposant de clauses de compléments de prix, ces derniers sont estimés par la Direction à la date de première consolidation de la manière la plus fiable possible, conformément aux termes définis dans les accords. Si leur versement est jugé probable dans le cadre de l'arrêté des comptes, ils sont pris en compte dans le coût d'acquisition des titres.

Les estimations initiales des composantes variables du prix d'acquisition, effectuées à la date de première consolidation, sont révisées à chaque clôture annuelle par la Direction, ou lorsqu'elles deviennent mesurables de manière fiable pour la première fois après cette date. Le coût d'acquisition des titres est corrigé en conséquence.

La société BlackMill Games B.V a été acquise le 5 septembre 2022 et a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire au 31 mars 2023.

La société Black Soup GmbH a été acquise le 16 novembre 2022 et a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire au 31 mars 2023.

La société Just 2D Interactive, a été acquise le 11 mai 2022. L'écart d'acquisition non significatif n'a pas été constaté dans les comptes consolidés au 31 mars 2023.

Les acquisitions de BlackMill B.V et de Black Soup GmbH de l'exercice et celles de Streum On Studio, Dotemu, Leikir et Douze-Dixièmes au cours de l'exercice précédent sont assorties de clauses de compléments de prix conditionnées à des indicateurs multicritères.

Les compléments de prix de Dotemu, de Streum On Studio et de Deck 13 sont devenus définitifs et sont comptabilisés dans les comptes.

2.4. Homogénéisation

Les états financiers des sociétés du Groupe sont établis selon les règles comptables applicables en France et sont, le cas échéant, retraités afin que les méthodes comptables soient harmonisées.

2.5. Opérations internes

Toutes les opérations réciproques réalisées entre les sociétés intégrées du Groupe sont éliminées.

Les résultats internes sur cession d'actifs entre sociétés du Groupe sont éliminés.

2.6. Conversion des états financiers des sociétés étrangères

Les postes de l'actif net des sociétés étrangères sont convertis en euros sur la base des cours de change à la date de clôture. Les postes du compte de résultat sont convertis sur la base d'un taux moyen des cours journaliers.

La différence de conversion sur l'actif net d'ouverture et sur le compte de résultat est inscrite dans les capitaux propres sous la rubrique réserve de conversion.

	Taux moyen	Taux de clôture
€/USD	1,0411	1,0875
€/CAD	1,3774	1,6268

2.7. Opérations en crédit-bail

Les contrats de crédit-bail n'ont pas de caractère significatif et n'ont pas fait l'objet de retraitements spécifiques dans les comptes consolidés.

2.8. Impôts différés

L'impôt sur les résultats correspond au cumul, corrigé éventuellement de la fiscalité différée, des impôts sur les bénéfices des différentes sociétés du Groupe.

Les différences temporaires entre le résultat imposable et le résultat consolidé avant impôt donnent lieu à la constatation d'impôts différés selon la méthode du report variable.

2.9. Date de clôture des comptes

Le groupe clôture ses comptes annuels au 31 mars et ses comptes semestriels au 30 septembre.

Les filiales BlackMill Games B.V, Black Soup GmbH et Just 2D clôturaient leurs comptes annuels au 31 décembre de chaque année, cependant après un exercice exceptionnel de 3 mois de janvier 2023 à mars 2023, ces sociétés vont décaler leur date de clôture au 31 mars.

Les autres filiales du groupe clôturent également leurs comptes annuels au 31 mars.

3. EXPLICATIONS DES POSTES DE BILAN, DE COMPTE DE RESULTAT ET DE LEURS VARIATIONS

3.1. Ecart d'acquisition

Ecart d'acquisition	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Valeur brute	83 855	72 747	11 108
Amortissements	(12 028)	(4 072)	(7 957)
Valeur nette	71 826	68 675	3 151
<i>Dont Dotemu</i>	<i>51 850</i>	<i>60 736</i>	<i>(8 886)</i>

Le groupe a fait l'acquisition le 5 septembre 2022 de 66,67% du capital de la société BlackMill Games BV et le 16 novembre 2022 de 60% des titres de la société Black Soup GmbH (Cf Faits marquants). Ces contrats d'acquisition prévoient des compléments de prix conditionnés à des indicateurs multicritères qui ont été estimés hautement probable et comptabilisés au 31 mars 2023.

L'acquisition de BlackMill B.V a conduit à la constatation d'un écart d'acquisition provisoire de 8.9m€ et d'un actif incorporel de 2.3m€ amorti à hauteur de 1.3m€ au 31 mars 2023. L'acquisition de Black Soup GmbH a conduit à la constatation d'un écart d'acquisition provisoire de 2m€. L'acquisition de Dotemu au cours de l'exercice précédent a conduit à la constatation d'un écart d'acquisition définitif de 60 990K€.

BlackMill Games BV	
Coût d'acquisition des titres	10 174
Juste valeur de l'actif net acquis	1 224
Ecart d'acquisition	8 950

Au 31 mars 2023, la valorisation des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

BlackMill Games BV	
Prix d'acquisition	9 829
Frais d'acquisition	465
Economie d'impôt relative aux frais d'acquisition	(120)
Prix d'acquisition	10 174
Juste valeur de l'actif net acquis	1 224
Ecart d'acquisition	8 950
Immobilisations incorporelles	2 300
Immobilisations corporelles	3
Immobilisations financières	-
Clients et comptes rattachés	126
Autres créances et comptes de régularisation	53
Trésorerie et équivalent de trésorerie	174
Total Actif	2 655
Autres dettes et comptes de régularisation	803
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	15
Total Passif	818
Actif net	1 836
% détention	66,67%
Actif net acquis	1 224

Le Management a estimé que ces écarts d'acquisition avaient une durée de vie limitée, puisque les prises de participation ont permis d'acquérir un savoir-faire à durée de vie limitée. Ces durées de vie ne pouvant être estimées de manière fiable, ces écarts d'acquisitions sont amortis forfaitairement sur 10 ans en linéaire, comme le permet l'article 231-11 du règlement ANC 2020-01. Il en est de même pour les écarts d'acquisition de BlackMill B.V et de BlackSoup puisque nous sommes toujours dans l'acquisition de savoir-faire

Aucun indice de perte de valeur n'a été détecté au cours de l'exercice 2022/2023.

La valeur recouvrable des écarts d'acquisition inscrits au bilan ne pouvant être déterminée individuellement, le Groupe a identifié comme unique unité génératrice de trésorerie, l'ensemble des actifs des activités de production et d'édition, ces deux activités étant interdépendantes et en raison des synergies qui vont se développer du fait de ces rachats. Cela s'explique par la collaboration des studios entre eux et avec FOCUS ENTERTAINMENT conformément à la stratégie d'édition et de co-production intégrée du Groupe et par la mutualisation de certains moyens de production et de back-office.

3.2. Immobilisations incorporelles

Les concessions, brevets, licences et logiciels comprennent essentiellement les montants versés aux studios prestataires au titre de jeux développés mais aussi les investissements dans les outils de travail du Groupe.

Les immobilisations incorporelles concernent essentiellement les coûts de développement des jeux commercialisés ou en cours de développement.

Le reclassement des "coûts de développement des jeux en cours" en "coûts de développement des jeux" correspond à la valeur des jeux qui ont démarré leur exploitation au cours de la période.

	31/03/2022	Entrée périmètre	Acquisitions	Cessions	Reclassement	Impact de change	Dotations & amortissements	31/03/2023
Frais de recherche & développement	429	-	-	-	-	-	-	429
Coûts de développement des jeux	72 088	2 300	12 069	-	29 693	-	-	116 151
Concessions, brevets, logiciels, marques	2 062	6	88	(217)	(8)	0	-	1 933
Autres immobilisations incorporelles	133	-	-	(109)	-	-	-	24
Coûts de développement des jeux en cours	70 356	-	55 987	-	(28 707)	-	-	97 636
Autres Immobilisations incorporelles en cours	1 119	-	-	-	(1 117)	-	-	2
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES BRUTES	146 186	2 306	68 144	(326)	(138)	1	-	216 174
Amortissements et dépréciations des frais de recherche & développement	(429)	-	-	-	-	-	-	(429)
Amortissements et dépréciations des jeux	(63 049)	-	-	-	(529)	-	(32 273)	(95 852)
Amortissements et dépréciations brevets, licences, marques, logiciels	(1 439)	(6)	-	217	-	(0)	(379)	(1 608)
Amortissements et dépréciations autres immobilisations incorporelles	(133)	-	-	109	-	-	-	(24)
AMORT IMMOS INCORPORELLES	(65 049)	(6)	-	326	(529)	(0)	(32 653)	(97 912)
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES NETTES	81 136	2 300	68 144	0	(668)	1	(32 653)	118 262

Les acquisitions de l'année concernent essentiellement des jeux en cours de développement.

3.3. Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles sont composées de matériel informatique et de travaux d'aménagement et d'agencement des locaux.

	31/03/2022	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	Reclassement	31/03/2023
Constructions et agencements	220	-	-	(28)	(46)	146
Autres immobilisations corporelles	2 567	12	392	(277)	-	2 694
Immobilisations corporelles en cours	-	-	-	-	-	-
Avances et acomptes s/imm. corp.	4	-	-	-	(4)	-
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	2 792	12	392	(305)	(50)	2 840
Amort constructions et agencements	(176)	-	(22)	13	46	(139)
Amort Autres immobilisations corporelles	(1 787)	(1)	(447)	197	5	(2 033)
AMORT IMMOS CORPORELLES	(1 963)	(1)	(469)	210	51	(2 172)
IMMOBILISATIONS CORPORELLES NETTES	829	10	(77)	(95)	0	667

Les acquisitions d'immobilisations corporelles sont composées majoritairement de matériel informatique.

3.4. Immobilisations financières

	31/03/2022	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	31/03/2023
Titres des sociétés non consolidées	2	-	-	(1)	-
Dépôt de garantie	1 162	5	11	(63)	1 114
Compte de liquidité - Gilbert Dupont	55	-	59	-	114
Contrats sur rachat d'actions propres					
VALEUR BRUTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 218	5	70	(64)	1 228
Dépréciations des titres non consolidées	(1)	-	-	1	-
VALEUR NETTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 217	5	70	(63)	1 228

Les immobilisations financières sont composées des dépôts de garantie bancaire liés aux emprunts souscrits, y compris des intérêts courus, ainsi que du compte de liquidité disponible auprès de la société Gilbert Dupont qui n'a pas, à la date de clôture, été investi en actions propres.

3.5. Stocks

	31/03/2023			31/03/2022
	Brut	Provision	Net	Net
Produits finis	978	(395)	582	73
Marchandises	306	(15)	291	783
TOTAL DES STOCKS	1 284	(411)	873	855

A la clôture, le Groupe procède à la reprise de toutes les dépréciations comptabilisées à la clôture précédente et calcule une nouvelle dépréciation. Au 31 mars 2023, une dotation de 736 K€ et une reprise de 493 K€ ont été comptabilisées, représentant un impact négatif de 244 K€ sur le résultat d'exploitation.

3.6. Clients et comptes rattachés

	31/03/2023			31/03/2022
	Brut	Provision	Net	Net
Clients et comptes rattachés	27 566	(157)	27 409	13 367
CLIENTS ET COMPTES RATTACHES	27 566	(157)	27 409	13 367

Les créances clients ont une échéance inférieure à un an.

3.7. Autres créances, comptes de régularisation et instruments financiers

	31/03/2023			31/03/2022
	Brut	Provision	Net	Net
Avances et acomptes versés	726	-	726	2 243
Créances sociales et fiscales	5 528	-	5 528	13 488
Impôts différés actif	1 213	-	1 213	1 022
Charges constatées d'avance	4 825	-	4 825	3 623
Instruments financiers à terme	494	-	495	0
Ecart de conversion actif	275	-	275	13
Charges à répartir	1 641	-	1 641	1 966
Total Autres Créances et Instruments Financiers	14 703	0	14 703	22 354
Dont :				
- A moins d'un an	7 497	0	7 497	18 977
- A plus d'un an et moins de cinq ans	6 974		6 974	3 144
- A plus de cinq ans	232		232	232

Les instruments financiers à terme correspondent aux couvertures mis en place dans le cadre du contrat de crédit. (Cf Note 1.12)

Impôts différés

Les impôts différés se décomposent comme suit :

	31/03/2022	Entrée de périmètre	Variation	31/03/2023
Différences temporaires	977	(286)	253	943
IDA	1 022	307	(116)	1 213
IDP	45	593	(369)	269
Impôt différé	977	(286)	253	943

Autres créances

Les autres créances ont une échéance à moins d'un an.

Les créances sociales et fiscales concernent essentiellement, les acomptes d'impôts sur les sociétés, les crédits de TVA et la TVA à régulariser sur les écritures de clôture (ex. TVA sur FNP).

Le montant des charges constatées d'avance par nature s'analyse comme suit

	31/03/2023	31/03/2022
Abonnements et locations	120	376
Cotisations et autres frais	145	446
Jeux non sortis	4 560	2 801
CHARGES CONSTATEES D'AVANCE	4 825	3 623

Le montant des charges constatées d'avance ne concerne que des charges d'exploitation.

Les dépenses sur les jeux en développement comprennent essentiellement les frais de marketing et de production (localisation et test) pour les jeux en cours de développement. Ces frais sont comptabilisés en charges lors du lancement des jeux.

3.8. Trésorerie

	31/03/2023	31/03/2022
VMP - Equivalents de trésorerie	-	600
Disponibilités	72 151	61 995
Trésorerie brute	72 151	62 595
Découvert bancaire	-	(27)
Trésorerie nette	72 151	62 567
Gain/Perte latente sur instruments financiers	-	-
Trésorerie y compris Gain/Perte latent sur instruments financiers	72 151	62 567

En mars 2022, les valeurs mobilières de placement étaient des comptes à terme. Aucune dépréciation n'avait été constatée.

3.9. Capitaux propres consolidés

Au 31 mars 2023, le capital de Focus Entertainment est composé de 6.494.926 actions ordinaires au nominal de 1,20 € entièrement libérées.

Composition du capital social

	Nombre	Valeur nominale
En début d'exercice	6 482 276	1,2
Actions émises pendant l'exercice	12 650	1,2
En fin d'exercice	6 494 926	1,2

Actions propres

Les actions propres au 31 mars 2023 s'élèvent à 316 527 actions, correspondant au programme de rachat d'actions propres pour 311 356 actions et aux titres achetés dans le cadre du programme de liquidité mis en place par le Groupe pour 5 171 actions.

3.10. Capital potentiel – Instruments dilutifs

Le Groupe a procédé à l'attribution/émission de différentes valeurs mobilières donnant accès au capital. Sont rappelées ci-après les évolutions concernant chacune des catégories de titres donnant accès au capital au cours de la période présentée.

a) Attributions d'actions gratuites (AGA)

	Attribution gratuite d'actions					
	11/10/2018	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	30/03/2022	17/01/2023
Date d'autorisation	11/10/2018	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	30/03/2022	17/01/2023
Date de vesting	Par 1/3 jusqu'en 2022	Variable jusqu'en 2023	Décembre 2024.	Décembre 2024.	Mars 2023.	Par 1/2 jusqu'en 2024
Fin de période de rétention	jusqu'en 2023	jusqu'en 2024	jusqu'en 2026	jusqu'en 2026	30/03/2024	jusqu'à fin Oct. 2025
Quantités attribuées	48 600	5 600	70 000	75 375	6 000	53 460
Quantités annulées	4 400	1 000	26 733	29 852	-	-
Quantités encore en période d'acquisition au 31/03/2023	-	600	43 267	45 523	-	53 460
Quantités encore en période de rétention au 31/03/2023	1 400	800			6 000	

Le tableau fait ainsi apparaître les seuls plans en vigueur au 31 mars 2023.

b) Options de souscription d'actions

Au cours de cet exercice, 4.250 options de souscription d'actions ont été exercées :

	Stock options			
	06/10/2017	26/06/2019	01/04/2022	05/01/2023
Date butoire d'exercabilité	06/10/2022	26/06/2024	30/06/2027	31/12/2027
Prix d'exercice	21,34	18,53	44,00	47,95
Quantités autorisées	25 000	25 000	250 000	250 000
Quantités attribuées	7 450	15 750	42 500	85 000
Quantités annulées	3 550	1 750	-	-
Quantités exercées	3 900	4 000	-	-
Quantités résiduelles au 31/03/2023	-	10 000	42 500	85 000

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 31 mars 2023.

c) Bons de souscription d'actions

Il n'existe aucun plan de BSA en vigueur au 31 mars 2023

3.11. Provisions pour risques et charges

	31/03/2022	Entrée périmètre	Dotations	Reprises utilisées	Reprises non utilisées	31/03/2023
Provision pour risques	525	111	226	(49)	(251)	560
Provision pour Indemnités de Fin de Carrière	415	-	43	-	(176)	282
PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES	940	111	269	(49)	(427)	843

Les provisions pour risques de la période concernent essentiellement la provision pour risques de retours clients et la provision pour charges sociales sur actions gratuites.

3.12. Emprunts et endettement net

	31/03/2022	Nouveaux emprunts	Remboursements	Variation de périmètre	31/03/2023
Emprunts bancaires (hors découvert)	65 447	20 000	(2 970)	-	82 477
- dont à moins d'un an	2 092				3 569
- dont à plus d'un an et moins de 5 ans	17 704				77 403
- dont à plus de 5 ans	45 651				1 505
Autres emprunts et dettes assimilées	38	-	(9)	-	28
Revolving	-				
Interets courus (sur autres empr.& dettes assim.)	585	(0)	(0)	(5)	581
Découvert bancaire et autres dettes court terme	27	(32)	-	5	-
Endettement financier	66 097	19 968	(2 979)	-	83 086
Trésorerie	(62 595)				(72 151)
Compléments de prix / Paiement différé	10 500	5 825			16 325
ENDETTEMENT NET	14 002				27 260

L'endettement financier brut hors découverts bancaires inclut principalement un prêt senior et quatre prêts BPI. Le groupe a tiré une tranche de son crédit pooling.

Les emprunts BPI sont libellés en Euros et à taux fixe.

Le prêt senior et le crédit pooling sont libellés en Euros avec des marges variables liées aux ratios de levier de Focus Entertainment et indexées à Euribor. Ces emprunts sont assortis de covenants financiers.

Dans le cadre du contrat de crédit et afin de respecter les obligations de ce dernier, des opérations de couverture de taux ont été conclues et dont les versements sont comptabilisés dans les comptes au 31 mars 2023 (cf Note 1.12).

L'endettement net inclut la trésorerie, les dettes financières ainsi que les dettes liées aux compléments de prix à verser estimés hautement probables à la clôture et les paiements différés dans le cadre des acquisitions de sociétés par le Groupe.

3.13. Dettes fournisseurs

Les dettes fournisseurs se présentent comme suit :

	31/03/2023	31/03/2022
Dettes fournisseurs	4 194	4 229
Factures non parvenues	7 893	7 670
Factures non parvenues - studios	23 068	7 096
TOTAL DETTES FOURNISSEURS	35 155	18 995

Au 31 mars 2023, les factures non parvenues- studios ne concernent que les factures à recevoir au titre des royalties complémentaires relative aux rapports de vente envoyés aux studios dans les 45 jours suivants la date de clôture.

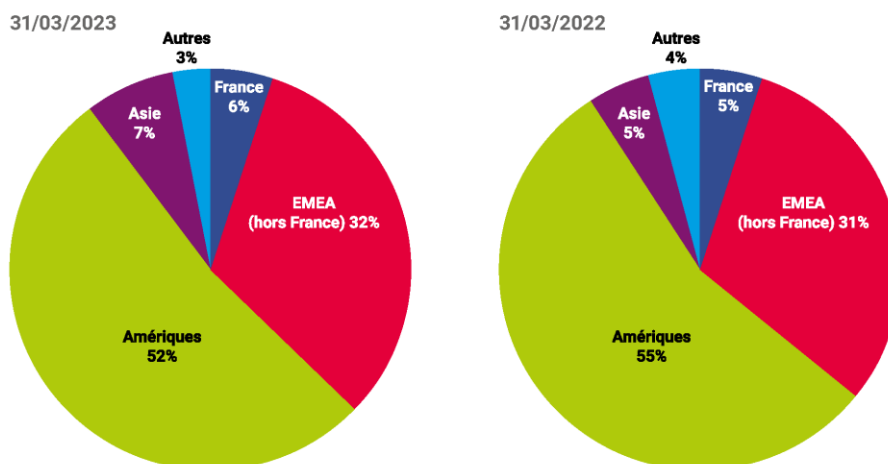
3.14. Autres dettes et instruments financiers

	31/03/2023	31/03/2022
Dettes sur immobilisations	3 096	2 430
Dettes fiscales et sociales	11 640	5 816
Impôts différés passif	269	45
Autres dettes (dont avances et acomptes reçus)	24 550	12 040
Comptes courants - passif	2	2
Produits constatés d'avance	2 339	9 170
Ecart de conversion passif	108	215
Instruments dérivés passifs	34	-
Total Autres Dettes et Instruments Financiers	42 038	29 719

Les "autres dettes (dont avances et acomptes reçus)" sont essentiellement composées des compléments de prix liés aux acquisitions du Groupe ainsi que des avoirs à établir aux clients découlant de leurs conditions contractuelles.

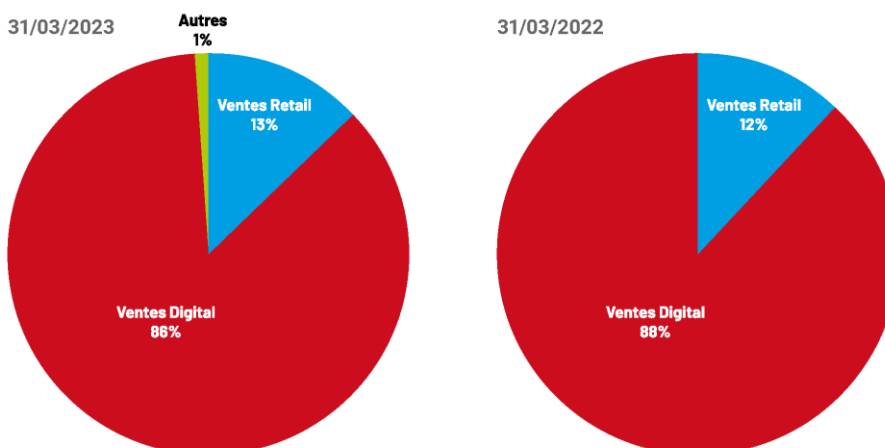
3.15. Ventilation du chiffre d'affaires

A. Répartition des ventes par zones géographiques



Zone géographique	31/03/2023		31/03/2022		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
France	10 479	6%	7 640	5%	2 839	37%
EMEA (hors France)	62 364	32%	44 822	31%	17 542	39%
Amériques	101 077	52%	77 111	55%	23 966	31%
Asie	13 823	7%	7 576	5%	6 248	82%
Autres	6 361	3%	5 410	4%	952	18%
Total	194 104	100%	142 558	100%	51 545	36%

B. Répartition par canal de ventes



Canal de vente	31/03/2023		31/03/2022		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Ventes retail	24 811	13%	17 640	12%	7 171	41%
Ventes digital	166 866	86%	124 918	88%	41 948	34%
Autres	2 426	1%	-	0%	2 426	n.a.
Total	194 104	100%	142 558	100%	51 546	36%

3.16. Coût des ventes et de développement des jeux

	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Coût de fabrication & accessoires	11 410	6 100	5 310
Redevances studios	78 977	65 586	13 391
Coûts de développement de jeux	32 509	29 524	2 985
TOTAL COUT DES VENTES & FRAIS DE DEVELOPEMENT	122 897	101 210	21 687

Se référer à la note 1.17 pour la définition de ces postes.

3.17. Frais de production

	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Charges Externes de Production	4 753	2 623	2 130
Frais Internes de production (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	7 516	5 054	2 461
TOTAL COUT DE PRODUCTION	12 269	7 677	4 591

⁽¹⁾ Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.18 pour la définition de ces postes.

3.18. Frais de marketing et de commercialisation

	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Charges Externes de Marketing & Commercialisation	16 621	7 387	9 234
Frais et charges liés aux créances	161	0	161
Frais Internes Marketing et Commercialisation (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	6 788	5 756	1 032
TOTAL FRAIS DE MARKETING & COMMERCIALISATION	23 571	13 143	10 427

⁽¹⁾ Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.19 pour la définition de ces postes.

3.19. Frais généraux et administratifs

	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Loyers, charges locatives et frais annexes	417	1 401	(984)
Frais Informatiques & Téléphoniques	534	789	(255)
Taxes et Impôts hors IS	522	548	(26)
Rémunération d'intermédiaires et honoraires	3 850	2 564	1 286
Frais Internes administratifs (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	4 448	2 667	1 781
Dotation aux Amortissements	219	416	(197)
TOTAL DES FRAIS GENERAUX ET ADMINISTRATIFS	9 989	8 385	1 604

⁽¹⁾ Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.20 pour la définition de ces postes.

3.20. Charges de personnel

	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Frais de production	14 653	9 398	5 255
Frais de marketing et commercialisation	6 749	5 775	975
Frais généraux et administratifs	4 553	2 539	2 015
Charges de personnel avant activation	25 956	17 711	8 245
Activation liée au développement des jeux	(6 730)	(5 007)	(1 723)
TOTAL CHARGES DE PERSONNEL	19 226	12 704	6 522

3.21. Variation nette des amortissements et provisions

VARIATION NETTE DES AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS PAR NATURE	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur immobilisations incorporelles	32 654	29 382	3 272
- sur immobilisations corporelles	421	304	117
Total dotation aux amortissements	33 075	29 686	3 389
Dotation aux provisions d'exploitation :			
- sur stocks	736	168	568
- sur actif circulant (hors stocks)	109	65	43
- sur risques et charges	189	186	3
- sur risques et charges (hors risque retour)	43	155	(112)
Dotation aux provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	35	0	35
- sur amortissement des frais d'emprunts	326	231	95
Dotation aux provisions exceptionnelles			
- risques et charges	0	0	0
Total dotation aux provisions	1 437	805	632
Reprise de provisions d'exploitation :			
- sur stocks	493	246	247
- sur actif circulant (hors stocks)	31	4	27
- sur risques et charges	252	855	(603)
- pour garantie	0	2	(2)
- sur risques et charges (hors risque retour)	176	177	(1)
Reprise de provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	0	153	(153)
Reprise de provisions exceptionnelles :			
- sur risques et charges	49	49	0
Total reprise de provisions	1 000	1 486	(487)
Total dotation aux provisions nettes des reprises	438	(681)	1 119
Variations nettes des amortissements et des dépréciations	33 512	29 005	4 507

VARIATION NETTE DES AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS PAR DESTINATION	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur frais de production ⁽¹⁾	32 512	29 270	0
- sur frais généraux et administratifs ⁽²⁾	563	416	147
Total dotations aux amortissements	33 075	29 686	3 389
Dotation aux provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement ⁽²⁾	748	431	317
- sur frais de production ⁽²⁾	40	52	(52)
- sur frais de marketing et commercialisation ⁽²⁾	115	61	(61)
- sur frais généraux et administratifs ⁽²⁾	0	28	(28)
- sur autres frais ⁽²⁾	174	0	174
- financier	361	231	130
- exceptionnelles	0	2	(2)
Total dotation aux provisions	1 437	805	632
Reprises de provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement ⁽²⁾	468	627	0
- sur frais de production ⁽²⁾	163	219	(56)
- sur frais de marketing et commercialisation ⁽²⁾	264	396	(132)
- sur frais généraux et administratifs ⁽²⁾	56	42	14
- sur autres produits	0	0	0
- financier	0	153	(153)
- exceptionnelles	49	49	(0)
Total reprises de provisions	1 000	1 486	(486)
Total dotations aux provisions nettes des reprises	438	(681)	1 119
Variations nettes des amortissements et des dépréciations	33 512	29 005	4 507
⁽¹⁾ dont dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	1 334		
⁽²⁾ Dotation aux amortissements et aux provisions - Autres	689		

3.22. Résultat financier

Au 31 mars 2023, le résultat financier de 3m€ est principalement constitué de 2.8m€ de charges d'intérêts contre 1.7m€ au 31 mars 2022.

3.23. Résultat exceptionnel

	31/03/2023	31/03/2022	Variation
Reprises d'amortissements et provisions	270	49	221
Autres produits exceptionnels	163	241	(78)
Produits exceptionnels	433	290	143
Dotations aux amortissements et provisions	2	0	2
Valeur nette des éléments d'actifs cédés	325	0	325
Autres charges exceptionnelles	309	1 607	(1 298)
Charges exceptionnelles	636	1 608	(972)
RESULTAT EXCEPTIONNEL	(203)	(1 317)	1 115

Au 31 mars 2023, les autres charges et produits exceptionnels correspondent principalement aux dénouements des provisions du 31 mars 2022.

Au 31 mars 2022, les autres charges exceptionnelles correspondent aux frais de due diligence relatifs à des projets d'acquisition avortés, ainsi qu'aux charges de restructuration de l'exercice. Au 31 mars 2023, elles ont été classées en Résultat opérationnel.

3.24. Résultat net par action

	31/03/2023	31/03/2022
Capital social	7 794	7 779
Nombre d'actions	6 494 926	6 482 276
Nombre d'actions diluées	6 438 949	6 342 386
Résultat net	7 313	2 980
Résultat net par actions pondérées	1,18	0,48
Résultat net dilué par actions	1,14	0,47

3.25. Impôt sur les bénéfices

	31/03/2023	31/03/2022
Actifs d'impôts différés	1 213	1 022
Passifs d'impôts différés	(269)	(45)
Impôts différés au bilan	943	977
Crédit d'impôt	872	
Impôt exigible	3 831	2 739
Impôt différés	(253)	288
Charge d'impôt	4 450	3 027

Tableau de rationalisation du taux effectif d'impôt

Résultat Courant avant Impôt et résultat des mises en équivalence	14 715
Impôts Courants	(3 831)
Impôts Différés	253
Charge d'Impôt Totale	(4 450)
Taux Effectif d'Impôt	30,24%
Taux Standard Groupe	25,82%
Charge d'Impôt Théorique	(3 799)
Différence Théorique / Réelle	650
Éléments expliquants la différence entre la charge d'impôt théorique et réelle :	
Amortissement des écarts d'acquisition	(1 975)
Non reconnaissance des impôts différés	160
Ajustements IS années antérieures	212
Différences de taux	14
Crédit d'impôt jeux vidéo	900
Autres différences permanentes	38
Total des éléments de preuve d'impôt identifiés	(650)

3.26. Effectif

	31/03/2023	31/03/2022
Production	269	201
Marketing et commercial	44	54
Administratif	85	52
Total Effectif moyen	398	307

Au 31 mars 2023, les effectifs moyens se composent de 191,06 employés au sein de Focus Entertainment, de 13,55 employés au sein de Deck13 Interactive GmbH, de 23,03 employés au sein de Streum On Studio, de 41,70 employés au sein de Dotemu, de 13,55 employés au sein de Douze-Dixièmes, de 19 employés au sein de Leikir Studio de 8 au sein de Blackmill et de 10 au sein de Black Soup GmbH.

3.27. Engagements hors bilan

1. Engagements donnés

a) Engagements donnés aux studios externes et ayants-droits.

Au 31 mars 2023, le Groupe a signé des contrats d'acquisition de droits d'édition et de distribution avec les studios et des contrats de licence portant sur les droits d'adaptation d'une marque ou titre avec les ayants-droits de la marque, titre ou franchise concernée.

Les sommes restantes à verser sont telles que :

	31/03/2023 ⁽¹⁾	31/03/2022
Engagements donnés aux studios et ayants-droit	152 398	120 786
<i>Dont aux studios</i>	<i>151 332</i>	<i>120 132</i>
<i>Dont aux ayant-droit</i>	<i>1 066</i>	<i>654</i>
	31/03/2023 ⁽¹⁾	31/03/2022
Engagements donnés aux studios et ayants-droit	152 398	120 786
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>68 311</i>	<i>59 183</i>
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	<i>84 087</i>	<i>61 603</i>

⁽¹⁾ des contrats en cours de négociation au 31 mars 2023 et dont la finalisation a eu lieu post clôture sont inclus dans les engagements présentés au 31 mars 2023

Une fois versées, ces sommes seront comptabilisées au poste immobilisations à l'actif du Bilan et seront recyclées en compte de résultat selon le principe décrit en note 1.7.

b) Engagements de Locations Simples

Les locations comprennent principalement des baux immobiliers pour le siège du Groupe et des baux pour les filiales.

	31/03/2023	31/03/2022
Engagements sur baux immobiliers (loyers et charges)	9 134	6 017
<i>Dont à moins d'un an</i>	2 195	1 718
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	5 429	4 299
<i>Dont à plus de 5 ans</i>	1 510	-

Le Groupe loue également certains équipements sous des contrats de locations résiliables.

c) Autres contrats de location

Le Groupe loue également certains équipements sous des contrats de locations résiliables.

d) Crédit-baux

Le Groupe a des contrats de location en crédit-bail sur du matériel d'un montant non significatif.

e) Covenants bancaires

La société doit calculer un ratio de levier au 31 mars de chaque année qui ne doit pas dépasser le seuil fixé par le contrat, signé le 20 juillet 2021. Ce ratio est constitué par le rapport entre les dettes nettes consolidées et l'EBITDA consolidé. Le ratio est respecté au 31 mars 2023.

f) Couvertures de change

L'exposition du Groupe au risque de change se porte principalement sur deux devises, les USD et les GBP.

Le Groupe est donc amené à se positionner de manière ponctuelle sur des achats de devises pour satisfaire à ses obligations contractuelles.

Au 31 mars 2023, le Groupe a souscrit deux achats à terme d'un montant total de 26,5 millions de GBP pour couvrir le risque de change dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games réalisée en avril 2023 (cf Note 1.12.).

g) Engagements de rachats des participations minoritaires

Les associés minoritaires de Dotemu et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordés mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Stream On Studio et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordés mutuellement des promesses unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces promesses sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Leikir Studio et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordés mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relative, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Douze Dixièmes et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordés une option unilatérale de vente relatives, pour partie aux actions restantes détenues par un minoritaire. Les conditions et prix d'exercice de cette option sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de BlackMill BV et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordés sur une option unilatérale de vente relative, pour partie aux actions restantes détenues par un minoritaire. Les conditions et prix d'exercice de cette option sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Black Soup et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordés mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

2. Engagements reçus

Le Groupe bénéficie d'engagements de la part de ses banques et partenaires financiers sur les lignes de crédits confirmés mais non tirées pour 60.500 K€

3.28. Transactions avec les parties liées

Le Groupe rémunère ses mandataires, dont les membres du Conseil d'Administration.

Rémunérations en milliers d'euros	31/03/2023	31/03/2022
Indemnités de mandat ⁽¹⁾	-	-
Prestations de services	393	517
Jetons de présence ⁽²⁾	226	75
TOTAL	619	592

⁽¹⁾ Indemnités de mandat au titre du mandat de Président du Conseil d'Administration

⁽²⁾ Jetons de présence dus aux membres du Conseil d'Administration

Contrat de prestations de services entre la Société et FLCP & Associés

Le 10 décembre 2020, un contrat de prestation de services entre la Société et FLCP & Associés a été autorisé par le Conseil de Surveillance.

Ce contrat de prestations prévoit :

- La fourniture de conseils en matière de croissance externe et en stratégie relative aux fusions acquisitions ;
- Une rémunération fixe de 250.000€ HT annuelle ainsi qu'une rémunération sous forme de success fees, pouvant aller de 0,3% à 0,5% hors taxe de la "portion de la valeur d'entreprise à 100% de la société acquise" ;
- La durée de la convention démarre au moment de la signature du contrat jusqu'au 31 mars 2022 et se poursuivra par tacite reconduction d'année en année, pour une période d'un an courant du 1^{er} avril au 31 mars de chaque année, sauf dénonciation exprimée par l'une ou l'autre des parties.

A l'Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire du 16 avril 2021, le Conseil de surveillance a motivé cette convention de la manière suivante : FLCP & Associés assurera auprès de la Société un rôle de consultant technique dans les domaines liés à des prestations de services dit "M&A", en vue d'accompagner la Société dans la détermination de la stratégie de croissance externe et sa mise en œuvre au travers d'une assistance de la Société tout au long des processus d'acquisition. Ces éléments de rémunération sont estimés par le Conseil de surveillance comme bas par rapport aux "retainers" et "success fees" proposés par les banques d'affaires dans le cadre de recherche de cibles et de mandat à l'achat.

Les montants relatifs à ce contrat de prestation de services sur la période du 1^{er} avril 2022 au 31 mars 2023 s'élevaient à 388 K€.

Le Groupe n'a pas identifié au 31 mars 2023 d'autres transactions conclues avec des parties liées non conclues à des conditions normales de marché ou ayant un impact matériel sur les comptes, à ce titre aucune information complémentaire visée par l'article R.123-198 11 du Code de commerce n'est nécessaire.

3.29. Honoraires CAC

Rémunérations en milliers d'euros	Deloitte	Finexsi Audit	Autres	31/03/2023 K€	%
Commissariat aux comptes, certification des comptes individuels et consolidés:					
- Emetteur	133	124		257	
- Filiales intégrées globalement		20	21	41	
Total mission légale des contrôleurs légaux des comptes	133	144	21	298	93%
Autres prestations rendues par le réseau aux filiales intégrées globalement					
- Emetteur		22		22	
- Filiales intégrées globalement					
Total autres prestations	0	22	0	22	7%
Total	133	166	21	320	100%

11.2. AUDIT DES INFORMATIONS FINANCIERES ANNUELLES

11.2.1. Rapports d'audit

Finexsi Audit
14, rue de Bassano
75116 Paris

Deloitte & Associés
6, place de la Pyramide
92908 Paris-La Défense Cedex

FOCUS ENTERTAINMENT
Société Anonyme au capital de 7 795 231,20 euros
Parc de Flandre « Le Beauvaisis » – Bâtiment 28
11, rue de Cambrai – 75019 Paris
RCS Paris B 399 856 277

RAPPORT D'EXAMEN LIMITÉ DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS SEMESTRIELS PÉRIODE DU 1^{ER} AVRIL AU 30 SEPTEMBRE 2023

Au Président-Directeur Général,

En notre qualité de Commissaires aux Comptes de la société FOCUS ENTERTAINMENT et en réponse à votre demande, nous avons effectué un examen limité des comptes consolidés semestriels de celle-ci relatifs à la période du 1^{er} avril au 30 septembre 2023, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Ces comptes consolidés semestriels ont été établis sous la responsabilité du Conseil d'Administration. Il nous appartient, sur la base de notre examen limité, d'exprimer notre conclusion sur ces comptes consolidés semestriels.

Nous avons effectué notre examen limité selon les normes d'exercice professionnel applicables en France et la doctrine professionnelle de la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes relative à cette intervention. Un examen limité consiste essentiellement à s'entretenir avec les membres de la Direction en charge des aspects comptables et financiers et à mettre en œuvre des procédures analytiques. Ces travaux sont moins étendus que ceux requis pour un audit effectué selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. En conséquence, l'assurance que les comptes consolidés semestriels, pris dans leur ensemble, ne comportent pas d'anomalies significatives obtenues dans le cadre d'un examen limité est une assurance modérée, moins élevée que celle obtenue dans le cadre d'un audit.

Sur la base de notre examen limité, nous n'avons pas relevé d'anomalies significatives de nature à remettre en cause, au regard des règles et principes comptables français, le fait que les comptes consolidés semestriels présentent sincèrement le patrimoine et la situation financière de l'ensemble constitué par les personnes et entités comprises dans la consolidation au 30 septembre 2023, ainsi que le résultat de ses opérations pour le semestre écoulé.

Ce rapport est régi par la loi française. Les juridictions françaises ont compétence exclusive pour connaître de tout litige, réclamation ou différend pouvant résulter de notre lettre de mission ou du présent rapport, ou de toute question s'y rapportant. Chaque partie renonce irrévocablement à ses droits de s'opposer à une action portée auprès de ces tribunaux, de prétendre que l'action a été intentée auprès d'un tribunal compétent, ou que ces tribunaux n'ont pas compétence.

Paris et Paris-La Défense, 20 décembre 2023
Les Commissaires aux Comptes

Finexsi Audit
Lucas ROBIN

Deloitte & Associés
Julien RAZUNGLES

FOCUS ENTERTAINMENT
Parc de Flandre " Le Beauvaisis " - Bâtiment 28
11, Rue de Cambrai - 75019 Paris

**RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES
SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS**
EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2023

Finexsi Audit
14 rue de Bassano
75116 Paris

Deloitte & Associés
6 place de la Pyramide
92908 Paris-La Défense Cedex

A l'Assemblée Générale de la société FOCUS ENTERTAINMENT

Opinion

En exécution de la mission qui nous a été confiée par l'assemblée générale, nous avons effectué l'audit des comptes consolidés de la société Focus Entertainment relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2023, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Nous certifions que les comptes consolidés 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, à la fin de l'exercice, de l'ensemble constitué par les personnes et entités comprises dans la consolidation.

Fondement de l'opinion

Référentiel d'audit

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Les responsabilités qui nous incombent en vertu de ces normes sont indiquées dans la partie « Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes consolidés » du présent rapport.

Indépendance

Nous avons réalisé notre mission d'audit dans le respect des règles d'indépendance prévues par le code de commerce et par le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes, sur la période du 1^{er} avril 2022 à la date d'émission de notre rapport.

Justification des appréciations

En application des dispositions des articles L.823-9 et R.823-7 du code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous vous informons que les appréciations les plus importantes auxquelles nous avons procédé, selon notre jugement professionnel, ont porté sur le caractère approprié des principes comptables appliqués, sur le caractère raisonnable des estimations significatives retenues et sur la présentation d'ensemble des comptes consolidés.

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.

Les notes 2.3 "entrée de périmètre" rubrique "écart d'acquisition" et 3.1 "écart d'acquisition" de l'annexe aux comptes consolidés exposent les règles et méthodes comptables relatives au regroupement d'entreprises, notamment en ce qui concerne l'évaluation initiale des écarts d'acquisition ainsi que leur dépréciation. Nos travaux ont consisté à vérifier le caractère approprié de ces méthodes, apprécier les données et hypothèses sur lesquelles se fondent les estimations retenues et vérifier que les notes donnent une information appropriée.

Vérifications spécifiques

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par les textes légaux et réglementaires des informations relatives au groupe, données dans le rapport de gestion du Conseil d'administration.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes consolidés.

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 aux règles et principes comptables français 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.

Les comptes consolidés ont été arrêtés par le Conseil d'administration.

Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes consolidés

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.

Paris et Paris-La Défense, le 20 juillet 2023

Les commissaires aux comptes

Finexsi Audit

Lucas ROBIN

Deloitte & Associés

Julien RAZUNGLES

11.2.2. Autres informations auditées

Néant.

11.2.3. Informations financières ne provenant pas d'états financiers audités

Néant.

11.3. PROCEDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE

À la date du Document d'Enregistrement, la Société ne reporte aucun risque lié à des procédures judiciaires ou d'arbitrage. Il n'existe pas de procédure gouvernementale, judiciaire ou d'arbitrage, y compris toute procédure dont la Société a connaissance, qui est en suspens ou dont elle est menacée, susceptible d'avoir ou ayant eu au cours des 12 derniers mois des effets significatifs sur la situation financière ou la rentabilité du Groupe.

11.4. CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIERE

À la date du Document d'Enregistrement, il n'y a pas d'évolution significative de la situation financière du Groupe par rapport aux éléments des comptes consolidés semestriels au 30 septembre 2023, publiés le 20 décembre 2023.

11.5. INFORMATIONS FINANCIERES PRO FORMA

Néant.

11.6. POLITIQUE DE DISTRIBUTION DES DIVIDENDES

11.6.1. Dividendes et réserves distribués par la Société au titre du dernier exercice

La Société n'a pas distribué de dividendes au cours des trois derniers exercices.

11.6.2. Politique de distribution

La Société n'entend pas, à la date du Document d'Enregistrement, proposer la distribution de dividendes dans un avenir proche.

12. INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

12.1. VALEURS MOBILIERES CONVERTIBLES, ECHANGEABLES OU ASSORTIES DE BONS DE SOUSCRIPTION

La Société a procédé à l'émission de différentes valeurs mobilières donnant accès au capital, dont les caractéristiques sont les suivantes :

- Attributions gratuites d'actions

Attributions gratuites d'actions								
Date d'attribution	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	17/01/2023	15/11/2023	14/03/2024	18/04/2024	18/04/2024
Date d'acquisition	26/06/2021, 26/06/2022 ou 26/06/2023 selon la tranche considérée	15/12/2024	15/12/2024	15/12/2024	50% au 01/01/2026 et 50% au 01/01/2027	50% au 01/04/2026 et 50% au 01/01/2027	22,24% au 30/04/2025 et 77,76% au 30/04/2026	50% au 30/04/2026 et 50% au 01/01/2027
Fin de la période de conservation	26/06/2022, 26/06/2023 ou 26/06/2024 selon la tranche considérée	15/12/2024, 15/12/2025 ou 15/12/2026 selon la tranche considérée	15/12/2024, 15/12/2025 ou 15/12/2026 selon la tranche considérée	15/12/2025 ou 15/12/2026 selon la tranche considérée	50% au 01/01/2026 et 50% au 01/01/2027	50% au 01/04/2026 et 50% au 01/01/2027	30/04/2026 ou N/A selon la tranche considérée	N/A
Quantités attribuées	5 600	70 000	75 375	53 460	56 700	1 000	10 565	5 000
Quantités annulées	1 000	51 833	51 174	28 530	0	0	0	0
Quantités encore en période d'acquisition à la date du Document d'Enregistrement	0	18 167	24 201	24 930	56 700	1 000	10 565	5 000
Quantités encore en période de conservation à la date du Document d'Enregistrement	600	0	0	0	0	0	0	0

- Options de souscription d'actions

Stock-options	
Date d'attribution	26/06/2019 14/12/2023
Date butoir d'exercibilité	26/06/2024 14/12/2033
Prix d'exercice	18,53 30,80
Quantités attribuées	15 750 70 000
Quantités annulées	2 500 0
Quantités exercées	5 000 0
Quantités résiduelles à la date du Document d'Enregistrement	7 500 70 000

Ces attributions ont été réalisées au bénéfice de managers clés de la Société, dont les membres du comité exécutif, étant précisé que Monsieur Fabrice Larue, seul dirigeant mandataire social exécutif de la Société, ne bénéficie d'aucun plan. Les plans prévoient tous des conditions de présence et performance (les conditions de performance reposant sur la rentabilité économique et/ou le cours de bourse de la Société à moyen terme), étant précisé que les conditions de chaque plan d'options et d'actions gratuites sont différentes.

12.2. DROITS D'ACQUISITION ET/OU OBLIGATIONS ATTACHES AU CAPITAL EMIS MAIS NON LIBERE ET ENGAGEMENTS D'AUGMENTATION DU CAPITAL

L'assemblée générale des actionnaires du 12 septembre 2023 (l'« **Assemblée Générale** ») a consenti les délégations de compétence et autorisations financières suivantes au Conseil d'administration :

Nature de la délégation (numéro de résolution de l'Assemblée Générale)	Montant nominal maximum de l'augmentation (nombre d'actions pouvant être émises)	Durée de la délégation (date d'expiration)	Utilisation au cours de l'exercice 2024-2025
Autorisation d'achat par la Société de ses propres actions (programme de rachat d'actions)	Plafond : 10% du capital social (dont 5 % maximum pour la croissance externe) Montant maximum des fonds : 32.475.000 euros Prix max par action : 99 euros Nombre d'actions max : 649.602	18 mois (12/03/2025)	Moyens figurant au compte de liquidité au 31 mars 2024 : - 12.493 titres - 113 936 euros
Délégation de compétence à conférer au Conseil d'administration à l'effet de décider, soit l'émission, avec maintien du droit préférentiel de souscription, d'actions et/ou de valeurs mobilières donnant accès immédiatement ou à terme au capital ou donnant droit à un titre de créance, soit l'incorporation au capital de bénéfices, réserves ou primes (8 ^{ème} résolution)	2.740.800 euros, soit 2.284.000 actions ⁽¹⁾	26 mois (12/11/2025)	Néant
Délégation de compétence à conférer au Conseil d'administration à l'effet de décider l'émission d'actions et/ou de valeurs mobilières donnant accès immédiatement ou à terme au capital ou donnant droit à un titre de créance, avec suppression du droit préférentiel de souscription sans indication de bénéficiaires et par offre au public (9 ^{ème} résolution)	2.131.200 euros, soit 1.776.000 actions ⁽¹⁾	26 mois (12/11/2025)	Néant
Délégation de compétence à conférer au Conseil d'administration à l'effet de décider l'émission d'actions et/ou de valeurs mobilières donnant accès immédiatement ou à terme au capital ou donnant droit à un titre de créance, par voie d'offre visée à l'article L.411-2 1° du Code monétaire et financier et dans la limite de 20% du capital social par an avec	2.131.200 euros, soit 1.776.000 actions, et 20% du capital social ⁽¹⁾	26 mois (12/11/2025)	Néant

suppression du droit préférentiel de souscription sans indication de bénéficiaires (10 ^{ème} résolution)			
Délégation de compétence à conférer au Conseil d'administration à l'effet de décider l'émission d'actions et/ou de valeurs mobilières donnant accès immédiatement ou à terme au capital ou donnant droit à un titre de créance, avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires au profit de catégories de bénéficiaires ⁽²⁾ (11 ^{ème} résolution)	2.131.200 euros, soit 1.776.000 actions ⁽¹⁾	18 mois (12/03/2025)	Néant
Autorisation à donner au Conseil d'administration à l'effet d'augmenter le nombre de titres émis conformément aux dispositions de l'article L.225-135-1 du Code de commerce, en cas de mise en œuvre de l'une des délégations de compétence visées aux résolutions précédentes (12 ^{ème} résolution)	15% de l'émission initiale en application de la 8 ^{ème} à la 11 ^{ème} résolution ⁽¹⁾	24 mois (12/09/2025)	Néant
Délégation de compétence au Conseil d'administration à l'effet de décider une augmentation du capital en numéraire avec suppression du droit préférentiel de souscription au profit des salariés adhérents d'un plan d'épargne entreprise (13 ^{ème} résolution)	1% du capital social	26 mois (12/11/2025)	Néant
Autorisation à donner au Conseil d'administration en vue de la réduction du capital d'un montant nominal maximum de 1.169.086,80 euros, par voie d'offre publique de rachat d'actions suivie de leur annulation (14 ^{ème} résolution)	1.169.086,80 par rachat d'un nombre maximum de 974.239 actions	18 mois (12/03/2025)	Néant
Autorisation à donner au Conseil d'administration à l'effet de réduire le capital social par voie d'annulation d'actions (15 ^{ème} résolution)	10% du capital social	18 mois (12/03/2025)	Néant
Autorisation à donner au Conseil d'administration en vue de procéder à l'attribution gratuite d'actions de la Société (16 ^{ème} résolution)	200.000 actions ⁽³⁾	38 mois (12/11/2026)	- 56.700 actions ont été attribuées gratuitement sur décision du CA du 15/11/2023 - 1.000 actions ont été attribuées gratuitement sur décision du CA du 14/03/2024 - 15.565 actions ont été attribuées gratuitement sur décision du CA du

			18/04/2024
Autorisation à donner au Conseil d'administration à l'effet de consentir des options de souscription ou d'achat d'actions de la Société (17 ^{ème} résolution)	300.000 euros par émission de 250.000 actions	38 mois (12/11/2026)	70.000 options de souscription ou d'achat d'actions ont été attribuées au bénéfice de M. Geoffroy Sardin sur décision du CA du 14/12/2023

(1) Le montant de l'augmentation de capital réalisée en vertu de l'autorisation sera imputé sur le plafond global d'augmentation de capital de 5.602.800 euros fixé par la 18^{ème} résolution de l'Assemblée Générale.

(2) Les catégories de bénéficiaires en vertu de la 11^{ème} résolution sont les suivantes :

- sociétés d'investissement, fonds d'investissement, investisseurs institutionnels et sociétés de gestion d'actifs financiers, de droit français ou de droit étranger (en ce compris, sans limitation, tout fonds d'investissement ou sociétés de capital-risque, notamment tout FPCI, FCPR, FIP ou holding) investissant dans le secteur des TMT (Technologies, Média et divertissement et Télécommunications), participant à l'émission pour un montant unitaire d'investissement supérieur à 100.000 euros (prime d'émission incluse) ; et
- sociétés intervenant dans le secteur des TMT (Technologies, Média et divertissement et Télécommunications), prenant une participation dans le capital de la Société à l'occasion de la signature d'un accord avec la Société, pour un montant unitaire d'investissement supérieur à 100.000 euros (prime d'émission incluse).

(3) A la date à laquelle le Conseil d'administration décidera l'attribution gratuite d'actions, le nombre cumulé (i) d'actions attribuées gratuitement et non définitivement acquises en vertu de plans existants et de plans résultant de la présente autorisation et (ii) d'actions auxquelles donnent droit les options ouvertes et non encore levées attribuées aux salariés en vertu de plans d'options de souscription ou d'achat d'actions existants ou concomitants à cette même date, ne pourra être supérieur à 640.000 actions de 1,20 euro de valeur nominale.

A la date du Document d'Enregistrement, il n'existe aucune autre délégation en vigueur consentie au Conseil d'administration à l'effet de procéder à une augmentation du capital social ou à une émission de valeurs mobilières donnant accès au capital.

13. PUBLICATIONS REGLEMENTAIRES

Au cours des 12 mois précédant la date du Document d'Enregistrement, les communiqués publiés par la Société (anciennement FOCUS ENTERTAINMENT), conformément aux dispositions du règlement (UE) n°596/2014, ont porté :

- *Sur l'exécution de son programme de sorties de jeux :*
 - *Point d'étape du 28 février 2024 :*
 - Fin d'exercice 2023-2024 : le 13 février 2024, *Banishers: Ghosts of New Eden* est sorti sur PlayStation 5, Xbox Series X|S et PC. Cette nouvelle franchise du studio primé DON'T NOD, détenue en copropriété avec FOCUS ENTERTAINMENT, a rencontré un succès critique immédiat avec une notation presse de 80/100 sur Metacritic, et une réception joueur à 87% positive sur Steam. *Expéditions : A MudRunner Game* a été lancé le 5 mars 2024 sur PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X|S et PC.
 - Exercice 2024-2025 : l'exercice verra notamment la sortie, au premier semestre, de la version améliorée d'*Atlas Fallen* développé par le studio DECK13 INTERACTIVE, récemment élu meilleur studio de développement en Allemagne, ainsi que l'ajout de nouveaux contenus proposés aux joueurs tout au long de l'année sur *Expeditions: A MudRunner Game*, *Void Crew* et *Atomic Heart*. L'exercice bénéficiera d'autres titres importants dont *John Carpenter's Toxic Commando*, développé par Saber Interactive, mêlant humour, frissons et action du cinéma hollywoodien 80's. Du côté de DOVETAIL GAMES, l'exercice sera marqué par le lancement de plusieurs nouveaux jeux et aussi par la poursuite de la croissance des séries primées *Train Sim World* et *Train Simulator Classic* grâce à la livraison régulière de contenus additionnels. Le studio BLACKMILL GAMES continuera à investir dans sa dernière création sur le segment des jeux inspirés des batailles emblématiques de la Première Guerre Mondiale avec *Isonzo*, dont la feuille de route promet de nombreux contenus additionnels pour les joueurs. Une adaptation de la célèbre franchise *Metal Slug*, éditée par DOTEMU et développée par LEIKIR STUDIO, membre du Groupe, *Metal Slug Tactics* sera lancée en 2024. Edité par FOCUS ENTERTAINMENT, le très attendu *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, licence culte de Games Workshop, sortira le 9 septembre 2024. Le jeu se classe déjà 13ème des listes de souhaits sur la plateforme STEAM et obtient déjà les premières places des jeux les plus précommandés sur la plateforme AMAZON.
 - *Annonces lors de la cérémonie des Game Awards 2023 (8 décembre 2023) :*

Le Groupe a annoncé, avec Saber Interactive, la sortie de *Warhammer 40,000: Space Marine* pour le 9 septembre 2024 et a dévoilé la bande-annonce pour *Banishers: Ghosts of New Eden*, disponible depuis le 13 février 2024.
 - *Point d'étape du 21 novembre 2023 :*

A l'occasion de la Paris Games Week, qui s'est tenue début novembre 2023, et qui a attiré 180 000 visiteurs (+21% vs 2022), *Banishers : Ghost of New Eden*, dont la sortie était attendue le 13 février 2024, a reçu de nombreuses critiques positives. Le Groupe a également annoncé le lancement d'*Expéditions : A MudRunner Game*, développé par les créateurs de *SnowRunner*.
 - *Point d'étape du 26 septembre 2023 :*

Le Groupe a annoncé que les équipes se sont engagées dans un programme de corrections de bugs et d'amélioration des performances du jeu *Atlas Fallen*, lancé le 10 août 2023, qui donnera lieu à des actualisations régulières d'ici à fin mars 2024, puis à une version améliorée du jeu qui viendra enrichir l'expérience proposée aux joueurs à horizon du premier semestre

2024/25. Le Groupe a également rappelé deux sorties majeures attendues pour la fin de l'exercice, *Banishers : Ghosts of New Eden* et *Space Marine 2*. La date de sortie de *Banishers : Ghosts of New Eden* a été reportée du 7 novembre 2023 au 13 février 2024.

Le Groupe a réaffirmé sa confiance, fort d'un programme de sorties ambitieux annoncé en juin 2023 avec 46 jeux (dont 24 pleine propriété ou copropriété) prévus sur les trois prochaines années. Cette confiance est confortée par les succès critiques et commerciaux remportés sur les 18 derniers mois, successivement sur 6 jeux : *A Plague Tale: Requiem*, *Evil West*, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*, *Atomic Heart*, *Warhammer 40,000: Boltgun*, *Aliens: Dark Descent*.

○ *Point d'étape du 23 août 2023 :*

Le Groupe a annoncé que malgré les qualités du jeu et dans un contexte concurrentiel très intense, le démarrage d'*Atlas Fallen*, développé par Deck 13, était en deçà des prévisions initiales.

● Sur les éléments financiers :

○ *18 avril 2024 – Chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre et chiffre d'affaires annuel de l'exercice 2023-2024*

Le Groupe a annoncé un chiffre d'affaires annuel de 187,3 millions d'euros, réparti à concurrence de 123,5 millions d'euros pour le back-catalogue, en hausse de 89%, 53,6 millions d'euros pour les nouvelles sorties, 10,2 millions d'euros pour les autres activités. En excluant la contribution de DOVETAIL GAMES et SCRIPTEAM, le chiffre d'affaires annuel à périmètre constant s'établit à 159,6 millions d'euros.

Le chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre de l'exercice s'élève à 59 millions d'euros, en hausse de 12% par rapport au chiffre d'affaires réalisé sur la même période lors de l'exercice précédent. La période a été marquée par la sortie de deux jeux emblématiques, *Banishers : Ghosts of New Eden* et *Expeditions : A MudRunner Game*.

En millions Non audité	d'euros	T4 2023/24	T4 2022/23	Var.	2023/24	2022/23	Var.
		Nouvelles sorties	21,6	40,8	-47%	53,6	126,4
Back-catalogue	35,4	10,4	X3,4	123,5	65,2	+89%	
Autres	2,0	1,4	+43%	10,2	2,5	X4	
CA Groupe	59,0	52,6	+12%	187,3	194,1	-4%	

Malgré le décalage du très attendu *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, pour peaufiner le jeu et garantir la meilleure expérience possible, et de *Banishers : Ghosts of New Eden*, PULLUP ENTERTAINMENT précise qu'il prévoit de générer sur le second semestre de l'exercice clos au 31 mars 2024 (i) un EBITDA en forte progression par rapport au 1er semestre 2023/24 et (ii) un résultat opérationnel positif sur le second semestre de l'exercice clos au 31 mars 2024 grâce à l'excellente performance de son back-catalogue soutenu par du contenu additionnel régulier, la bonne performance d'un nombre certain de titres ainsi que la contribution positive des acquisitions.

Dans le cadre de sa nouvelle organisation, le Groupe a décidé de concentrer ses efforts d'investissement sur des jeux développés par les studios internes sur les franchises en

copropriété des studios partenaires et des jeux à revenus récurrents, en conséquence la valeur du portefeuille sera ajustée au 31 mars 2024.

PULLUP ENTERTAINMENT indique s'attendre à un EBITA légèrement négatif sur le second semestre, après ajustement de la valeur du portefeuille.

Concernant l'endettement du Groupe, la situation est conforme aux projections indiquées lors de la présentation des résultats du premier semestre, à savoir une mobilisation de trésorerie de 25 millions d'euros sur le second semestre, pour une dette nette ainsi en phase avec le consensus des attentes des analystes aux environs de 130 millions d'euros, à comparer à 118,5 millions d'euros à fin septembre 2023.

Le Groupe rappelle avoir sécurisé en novembre dernier des lignes de crédit de 30 millions d'euros auprès du pool bancaire existant et 10 millions d'euros de la BPI. Comme anticipé, au 31 mars 2024, le Groupe dispose toujours de 30 millions d'euros de lignes confirmées non tirées incluant 15 millions d'euros d'un crédit revolving.

Par ailleurs, PULLUP ENTERTAINMENT prévoit de respecter ses covenants bancaires à fin mars 2024, preuve d'une gestion financière responsable et de la solidité de l'entreprise.

- *18 janvier 2024 – Chiffre d'affaires du 3^{ème} trimestre de l'exercice 2023-2024*

Sur l'ensemble des neuf premiers mois de l'exercice 2023/24, FOCUS ENTERTAINMENT réalise un chiffre d'affaires de 128,3 millions d'euros, en baisse de 9% par rapport aux neuf premiers mois de l'exercice précédent. Le chiffre d'affaires pour le 3^{ème} trimestre 2023/24 s'élève à 43,3 millions d'euros, en baisse de 43%, comme anticipé et annoncé par le Groupe lors de la publication des résultats semestriels.

- *14 décembre 2023 – Résultats semestriels de l'exercice 2023-2024*

Le chiffre d'affaires du Groupe est en progression de +30%, porté par le back-catalogue et le lancement réussi de plusieurs nouveaux jeux, néanmoins tempéré par la déception du lancement d'*Atlas Fallen*.

Le back-catalogue, de 58,6 millions d'euros, en hausse de +70%, a ainsi représenté 69% des revenus sur le premier semestre, porté par les titres lancés sur l'exercice précédent, en premier lieu *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*, mais aussi *A Plague Tale: Requiem*, *Atomic Heart* et *SnowRunner*, *Insurgency: Sandstorm* lancés quant à eux il y a plus de trois ans et qui bénéficient régulièrement de contenus additionnels.

En excluant la contribution de Dovetail Games ainsi que celle de l'autre acquisition réalisée sur le second semestre 2022, le chiffre d'affaires à périmètre constant s'établit à 72,5 millions d'euros.

- *19 octobre 2023 – Chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre de l'exercice 2023-2024*

Après un premier trimestre en légère croissance (+1% à 38,6 M€), le Groupe affiche un chiffre d'affaires en hausse de 70% sur le deuxième trimestre de l'exercice 2023-2024 à 46,4 M€. Sur la période, les ventes ont été portées par la dynamique des titres lancés sur l'exercice précédent *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*, *A Plague Tale: Requiem* ou *Atomic Heart* mais aussi par *SnowRunner* ou *Insurgency: Sandstorm* lancés il y a plus de 3 ans et qui bénéficient régulièrement de contenus additionnels. Le trimestre a aussi bénéficié du lancement réussi de plusieurs nouveaux jeux depuis le début de l'exercice : *Warhammer 40 000: Boltgun*, *Aliens: Dark Descent*, *Chants of Sennaar* et *Train Sim World 4*. Ces quatre nouveaux jeux ont bénéficié d'un accueil très favorable des joueurs avec un score de 89/100 sur Steam.

- 20 juillet 2023 – Chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre de l'exercice 2023-2024

Le chiffre d'affaires du Groupe s'est élevé à 38,6 M€ au premier trimestre 2023/24 clos le 30 juin 2023. Ce trimestre a été principalement marqué par la contribution des titres lancés lors des exercices précédents mais aussi par les lancements réussis de *Warhammer 40 000 : Boltgun*, développé par Auroch Digital et dévoilé le 23 mai 2023, puis d'*Aliens : Dark Descent* le 20 juin 2023, développé par Tindalos Interactive. Les revenus du Groupe intègrent aussi pour la première fois la contribution de Dovetail Games Group tirée notamment par sa franchise Train Sim World et ses DLC. A périmètre constant, le chiffre d'affaires s'élève à 32,6 M€.

Le Groupe a également pris acte de la démission de Monsieur Frank Sagnier de son mandat d'administrateur.

- 15 juin 2023 – Résultats annuels de l'exercice 2022-2023

Le chiffre d'affaires de l'exercice 2022-2023 a atteint un niveau historique de 194,1 millions d'euros, dans le haut de la fourchette annoncée par le Groupe, contre 142,6 millions d'euros pour la même période 2021-2022. Le chiffre d'affaires de l'exercice 2022-2023 a représenté une croissance totale de +36,2% par rapport à l'exercice 2021-2022, et a été principalement tiré par la performance de six titres majeurs.

Quatre de ces jeux sont sortis au cours de l'exercice et confirment le positionnement stratégique AA et Indie du groupe et la qualité des jeux publiés : *A Plague Tale : Requiem*, *Evil West* et *Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge* – ce dernier confirmant la réussite de l'acquisition Dotemu – et enfin *Atomic Heart*, développé par Mundfish, qui a réalisé des performances supérieures aux attentes initiales du groupe. Deux autres jeux ont également prouvé la pérennité de leur contribution au chiffre d'affaires grâce aux ventes additionnelles générées par les contenus live proposés en permanence aux joueurs : *SnowRunner*, sorti en avril 2020, et *Insurgency : Sandstorm*, sorti en décembre 2018.

- *Sur la nomination de Monsieur Ahmed Boukhelifa aux fonctions de Directeur général délégué de PullUP Studios (18 avril 2024) :*

Dans le cadre de l'annonce du chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre et de l'exercice 2023-2024, le Groupe a annoncé la nomination de Monsieur Ahmed Boukhelifa. Diplômé de l'ESSEC en 1995, Ahmed Boukhelifa rejoint Ubisoft Entertainment en 1997 et devient producteur sur la franchise iconique de jeu vidéo *Rayman*. En 2003, après avoir lancé avec succès *Rayman 3: Hoodlum Havoc*, il quitte Ubisoft Entertainment pour rejoindre le studio Eden Games et accompagnera l'équipe de développement de *Test Drive Unlimited*, nommé Meilleur Jeu de Racing de l'année 2006 aux DICE Awards. Il co-fonde en 2007 le studio Ivory Tower qu'il dirigera pendant plus de 16 ans, donnant naissance à la franchise *The Crew* en 2014. Le studio intègre Ubisoft en 2015 et devient le fer de lance des jeux de racing en ligne de l'éditeur. En 2023, Ahmed Boukhelifa sort le dernier opus de la série *The Crew Motorfest*, franchise qui totalise à ce jour plus de 40 millions de joueurs.

- *Sur la nomination de Monsieur Lars Janssen au poste de Président Directeur Général de Deck13 Interactive (12 mars 2024) :*

Président-Directeur Général de Travian Games de 2015 à 2019, puis Vice-Président, Worldwide Studios & Talents chez PLAION depuis 2019, Monsieur Lars Janssen apporte son expertise aux équipes de DECK13 INTERACTIVE depuis le 11 mars 2024. Monsieur Lars Janssen est également Président du Conseil de game, l'association allemande de l'industrie vidéoludique qui a pour vocation de rassembler les entreprises allemandes de jeux vidéo. Basé à Francfort (Allemagne), DECK13 INTERACTIVE est l'un des studios de développement leaders en Allemagne, renommé pour des IPs emblématiques tels que *The Surge* et *Atlas Fallen*, tous deux publiés par FOCUS ENTERTAINMENT. DECK13 INTERACTIVE a également publié deux succès indépendants maintes fois récompensés, *CrossCode* et *Chained Echoes*, via son label : DECK13 SPOTLIGHT.

- *Sur la réorganisation stratégique du Groupe (28 février 2024) :*
 - (i) Les actionnaires de la Société ont voté en faveur du changement de dénomination sociale de FOCUS ENTERTAINMENT qui est devenue, depuis le 1er avril 2024, PulluP Entertainment. Les actionnaires ont également voté en faveur du changement d'objet social de la Société pour que celui-ci soit cohérent avec l'activité de prestation de services supports aux filiales du Groupe PulluP Entertainment.
 - (ii) Le Conseil d'Administration de la Société FOCUS ENTERTAINMENT, réuni le 27 février 2024, a autorisé la conclusion d'un projet de traité d'apport partiel d'actif, prévoyant que la Société (société apporteuse) apporte à FOCUS ENTERTAINMENT Développement (société bénéficiaire détenue à 100%) l'ensemble des actifs et passifs liés à son activité historique, l'activité Publishing. L'apport a pris effet le 1^{er} avril 2024.
 - (iii) Monsieur Geoffroy Sardin, fort de ses 25 ans d'expérience au sein d'Ubisoft Entertainment, a pris les fonctions de Directeur Général Délégué sur l'ensemble des activités du Groupe le 2 janvier 2024.
 - (iv) Le Groupe s'est réorganisé autour de trois pôles d'activités : FOCUS ENTERTAINMENT PUBLISHING, qui concentre les services de suivi de production, de support marketing et de communication ; DOTEMU, éditeur et développeur de jeux indépendants, spécialisé dans la production de jeux à licences ; et la division « studios de développement » qui regroupe les sept studios de création (DOVETAIL GAMES, DECK13 INTERACTIVE, BLACKMILL GAMES, LEIKIR STUDIO, STREUM ON STUDIO, DOUZE DIXIEMES et CARPOOL STUDIO), et dont la direction doit être annoncée prochainement.
 - (v) La nouvelle entité SCRIPTTEAM, créée en décembre 2023, est spécialisée dans la production audiovisuelle pour adapter les licences de jeux vidéo de PulluP Entertainment en séries ou longs métrages.
- *Sur la nomination de Monsieur Geoffroy Sardin aux fonctions de Directeur général délégué du Groupe (20 décembre 2023) :*

Monsieur Geoffroy Sardin interviendra à la demande de Fabrice Larue sur l'ensemble des activités du Groupe et remplacera à son poste Monsieur Christophe Nobileau en tant que directeur général délégué, à compter du 2 janvier 2024.

Diplômé d'un Master of science en Marketing à l'EDHEC en 1993, Geoffroy intègre le département marketing d'Arjo Wiggins Appleton avant de rejoindre L'Oréal au sein du département Marketing puis Ubisoft Entertainment en 1998. Successivement Directeur Ventes puis Directeur Général d'Ubisoft France, Geoffroy initie la diversification des marques d'Ubisoft sur des supports non-jeux vidéo (animés, romans, bandes dessinés, figurines...). En 2005 il est élu Président du SELL (syndicat des éditeurs de logiciels de Loisir), où il assure la défense des intérêts de la profession et a permis aux acteurs du jeu vidéo d'avoir une place prépondérante au sein de l'économie française. En 2010, Geoffroy assure la cohérence des actions marketing et ventes pour les territoires EMEA en tant que Vice-président Marketing et Ventes. En 2021, il devient Senior Vice-président Publishing du groupe Ubisoft Entertainment et a piloté de nombreuses équipes sur le lancement des plus grosses marques du groupe : *Rainbow Six, Assassin's Creed, Far Cry* ou encore *The Crew*.

- *Sur la création de Scripteam, nouvelle entité spécialisée dans la création audiovisuelle (18 décembre 2023) :*

Le Groupe a annoncé la création de Scripteam, plateforme audiovisuelle, avec la prise de participation dans deux studios de production audiovisuelle expérimentés : Make it Happen Studio à hauteur de 65% et Marvelous Productions à hauteur de 66,67%. Le Groupe vise ainsi à adapter les propriétés intellectuelles développées et détenues en propre, en séries ou longs métrages ainsi qu'à explorer le développement de jeux vidéo, basés sur des séries et films produits par Scripteam. Des projets pourront

également être conçus nativement pour l'univers du jeu vidéo et audiovisuel. Le Groupe renforce ainsi sa position dans le domaine du divertissement en consolidant son rôle dans la création et la production de contenus de qualité.

- *Sur le nouveau partenariat avec le studio Afterburner (Etats-Unis) pour la création d'une nouvelle copropriété intellectuelle et le renouvellement du partenariat avec Asobo (21 novembre 2023) :*

Afterburner Studios a été fondé en 2018 par trois vétérans de l'industrie du jeu vidéo : Robert Taylor, Ian Cofino et Paul Svoboda. En 2021, Afterburner a sorti le jeu Dreamscaper, avec 89% de notations positives sur Steam (sur 2 000 avis), un score Metacritic de 80 et qui comptabilise plus de 600 000 joueurs.

Le renouvellement du partenariat avec Asobo prolonge la collaboration fructueuse qui a donné naissance à la franchise « *A Plague Tale* », dont le dernier opus, *A Plague Tale Requiem*, a atteint les trois millions de joueurs à travers le monde.

- *Sur l'assemblée générale annuelle des actionnaires (12 septembre 2023) :*

Les actionnaires présents, représentés ou ayant voté par correspondance possédaient 5.317.953 actions sur les 5.823.806 actions ayant le droit de vote, soit un quorum de 86,43%. L'Assemblée Générale a adopté l'ensemble des résolutions qui lui étaient soumises dont notamment l'approbation des comptes annuels et consolidés, la ratification de la nomination de Monsieur Fabrice Larue en qualité d'administrateur, l'approbation des conventions réglementées conclues avec Monsieur Sean Brennan et Monsieur Christophe Nobileau ainsi que les délégations financières.

- *Sur la gouvernance du Groupe (17 mai 2023) :*

Le Groupe a annoncé la démission de Monsieur Sean Brennan de son poste de Directeur général de FOCUS ENTERTAINMENT. Dans le cadre de cette évolution de la gouvernance et afin de poursuivre le développement de la stratégie de la Société, le Conseil d'Administration réuni le 16 mai 2023, annonce avoir pris la décision de réunir les fonctions de Président du Conseil d'Administration et Directeur Général et de nommer Monsieur Fabrice Larue au poste de Président Directeur Général du groupe Focus Entertainment.

- *Sur l'acquisition du groupe Dovetail Games (20 avril 2023) :*

Le Groupe a annoncé l'acquisition à 98,26% de Railsimulator.com, société mère du groupe Dovetail Games (DTG), aux côtés de ses cadres dirigeants. Basé au Royaume-Uni, ce développeur et éditeur reconnu est devenu une référence incontournable des jeux de simulation ferroviaire, et possède une solide expertise dans la création d'expériences de simulation superbes, immersives et authentiques. Avec des franchises de simulation telles que *Train Simulator Classic* et *Train Sim World*, Dovetail Games a démontré avec succès son savoir-faire en matière de création, d'engagement et d'animation d'une large et fidèle communauté de plusieurs millions de joueurs à travers le monde.

14. CONTRATS IMPORTANTS

A l'exception du contrat décrit ci-dessous, la Société n'a pas conclu de contrats significatifs au cours des deux dernières années autres que ceux conclus dans le cours normal de ses affaires.

Le Groupe a obtenu des financements d'un montant total de 140 millions d'euros au cours du 1^{er} semestre 2021-2022, structuré de la façon suivante :

- Un crédit syndiqué soumis notamment au respect d'un ratio financier déterminé¹⁴, comprenant :
 - Une tranche amortissable, une tranche *in fine*, et un crédit renouvelable avec des maturités jusqu'à 6,5 ans pour un montant global de 80M€, auprès d'un pool de sept établissements bancaires ;
 - Une deuxième tranche *in fine* avec une maturité de 7 ans pour un montant global de 50M€, auprès de 3 investisseurs institutionnels ;
- Un prêt de 10 millions d'euros de Bpifrance.

Ce financement, qui ne bénéficiait d'aucune sûreté à sa mise en place, a permis au Groupe de refinancer son crédit syndiqué actuel, de faire face à ses prochains projets de développement et d'accélérer sa croissance internationale par le biais d'acquisitions. Le financement se composait d'une partie tirée et d'une partie tirable sur 36 mois au gré des besoins d'investissement ou de croissances externes.

La Société a sécurisé en novembre 2023 des lignes de crédit complémentaires de 40 millions d'euros, structurées de la façon suivante :

- Une augmentation de 30 millions d'euros du crédit syndiqué bancaire mis en place le 20 juillet 2021 ; et
- Deux prêts d'un montant total de 10 millions d'euros de Bpifrance.

Au 31 mars 2024, la Société dispose d'un montant restant à tirer de 15 millions d'euros sur le crédit syndiqué bancaire et d'un crédit revolving de 15 millions d'euros. Dans le cadre des tirages des lignes de dette bancaire pour financer certaines opérations de croissance externe, les garanties suivantes ont été consenties aux banques prêteuses :

- Nantissement de premier et second rang de 50,1% des titres financiers Dotemu ;
- Nantissement de premier rang de (i) 98% des titres financiers Dovetail Games Holding, (ii) du compte courant entre PulluP Entertainment et Dovetail Games Holding et (iii) de 98,26% des titres financiers Railsimulator.com détenus par Dovetail Games Holding.

¹⁴ Ce ratio financier est déterminé comme étant le rapport entre :

les **dettes financières nettes consolidées** retraitées

(1) des crédits de production auto-liquidatifs dans la limite de 25 M€,

(2) des compléments de prix incertains, notamment ceux basés sur la performance future,

(3) des titres auto-détenus, appréciés comme des quasi-liquidités,

Et

l'**EBITDA consolidé** retraité de la date d'acquisition quand une acquisition est intervenue pendant l'exercice pour appréhension pro forma sur 12 mois.

15. DOCUMENTS DISPONIBLES

Des exemplaires du Document d'Enregistrement sont disponibles sans frais au siège social de la Société.

Le Document d'Enregistrement peut également être consulté sur le site Internet de la Société (www.pullupent.com) et sur le site Internet de l'AMF (www.amf-france.org).

Les statuts, procès-verbaux des assemblées générales et autres documents sociaux de la Société, ainsi que les informations financières historiques et toute évaluation ou déclaration établie par un expert à la demande de la Société devant être mis à la disposition des actionnaires, conformément à la législation applicable, peuvent être consultés, sans frais, au siège social de la Société.

L'information réglementée au sens des dispositions du Règlement général de l'AMF est disponible sur le site Internet de la Société (www.pullupent.com).