



RAPPORT FINANCIER ANNUEL
DÉCLARATION DE PERFORMANCE
EXTRA-FINANCIÈRE
2023-2024

SOMMAIRE

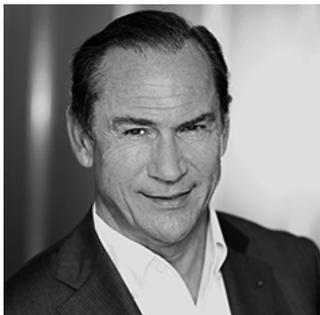
RAPPORT FINANCIER ANNUEL AU 31 MARS 2024

1. INTRODUCTION	<i>pages 3 à 6</i>
2. ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE	<i>page 7</i>
3. RAPPORT DE GESTION	<i>pages 8 à 26</i>
4. RAPPORT SUR LE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE	<i>pages 27 à 38</i>
5. RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS AU 31 MARS 2024	<i>pages 39 à 40</i>
6. COMPTES CONSOLIDÉS AU 31 MARS 2024	<i>pages 41 à 66</i>
7. RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES ANNUELS AU 31 MARS 2024	<i>pages 67 à 68</i>
8. COMPTES ANNUELS AU 31 MARS 2024	<i>pages 69 à 85</i>
9. RAPPORT SPÉCIAL DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES AU 31 MARS 2024	<i>pages 86 à 88</i>

10. DÉCLARATION DE PERFORMANCE EXTRA-FINANCIÈRE

DU GROUPE PULLUP ENTERTAINMENT

INTRODUCTION	<i>page 90</i>
MODÈLE D'AFFAIRES	<i>pages 90 à 91</i>
PRINCIPAUX RISQUES EXTRA-FINANCIERS LIÉS À L'ACTIVITÉ DU GROUPE	<i>pages 92 à 93</i>
SYNTHÈSE DES LIENS ENTRE NOS ENJEUX RSE, RISQUE EXTRA-FINANCIERS, POLITIQUES ET INDICATEURS	<i>pages 93 à 96</i>
1. AXE 1 > ÉCONOMIQUE/SOCIÉTAL	<i>pages 96 à 97</i>
2. AXE 2 > SOCIAL	<i>pages 97 à 98</i>
3. AXE 3 > ENVIRONNEMENTAL	<i>pages 98 à 100</i>
4. AXE 4 > GOUVERNANCE	<i>page 100</i>
NOTE MÉTHODOLOGIQUE/ À PROPOS DE CE RAPPORT	<i>pages 100 à 102</i>
RAPPORT DE L'UN DES COMMISSAIRES AUX COMPTES, DÉSIGNÉ ORGANISME TIERS INDÉPENDANT, SUR LA VÉRIFICATION DE LA DÉCLARATION CONSOLIDÉE DE PERFORMANCE EXTRA-FINANCIÈRE EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2024	<i>pages 103 à 105</i>



MESSAGE DU PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL

La croissance réalisée par l'industrie du jeu vidéo ces dernières années a créé un optimisme général et la plupart des acteurs du marché se sont lancés dans de nouvelles productions, augmentant également l'investissement moyen par jeu. En 2023, un nombre record de nouveaux jeux vidéo ont été lancés dans un marché très concurrentiel, rendant plus difficile la réalisation des volumes et des objectifs de revenus attendus. La plupart de ces acteurs ont dû alors reconsidérer leurs stratégies en termes d'investissements de portefeuille et de dépenses de marketing, voir même au niveau organisationnel, pour faire face à cet environnement concurrentiel.

Quant au groupe **PULLUP Entertainment** nouvellement créé au 1^{er} avril 2024, l'exercice 2023/24 fut une année pivot et structurante pour construire son avenir sur des bases solides via :

UNE NOUVELLE ORGANISATION :

Nous avons en effet renforcé notre focus stratégique sur la consolidation et l'intégration des structures de création acquises ces 3 dernières années autour de trois piliers d'activités complémentaires pilotés par Geoffroy SARDIN directeur général délégué du groupe PULLUP Entertainment avec des équipes de direction au complet :

- **Focus Entertainment Publishing**, un des leaders mondiaux de l'édition de jeux vidéo AA. Cette entité est pilotée par John BERT, Directeur Général Délégué, fort de plus de 23 ans d'expérience au sein du Groupe ;
- **Dotemu**, éditeur et développeur de jeux indépendants, spécialisé dans la production de jeux à licences et de jeux indépendants sous son label **The Arcade Crew**. Ce pilier est piloté par Cyrille IMBERT, Directeur Général Délégué en charge du Publishing Indépendant et CEO de **Dotemu**, et accompagné de Frédéric MENU en tant que Directeur des Opérations de **Dotemu** ;
- **PULLUP Studios** qui regroupe les 7 studios de développement (**Dovetail Games**, qui a intégré le groupe en avril 2023, **Deck 13** dirigé par Lars JANSSEN depuis mars dernier, **Blackmill Games**, **Leikir Studio**, **Stream On Studio**, **Douze Dixièmes**, et **Carpool Studio**). Ce pilier est piloté par Ahmed BOUKHELIFA, Directeur Général Délégué de **PULLUP Studios**.

Cette organisation renforcée et complémentaire nous positionne de la meilleure façon pour délivrer notre plan de développement et la sortie d'une soixantaine de jeux au cours des trois prochaines années.

LA RECHERCHE DE SYNERGIES DANS NOS ENTITÉS CRÉATIVES

Cette période de consolidation nous a permis de travailler sur des plans de synergies entre entités garantissant ainsi une meilleure agilité dans nos exécutions, un partage d'expérience et d'expertise qu'elles soient en production mais également dans les fonctions supports.

LA QUALITÉ, TOUJOURS LA QUALITÉ

Intransigeant sur la qualité de nos contenus proposés à nos joueurs nous avons donné du temps supplémentaire pour le développement de notre portfolio principalement sur *Warhammer 40.000: Space Marine 2* qui sortira le 9 septembre 2024 ainsi que sur *Banishers: Ghosts of New Eden*, prévu initialement en novembre 2023 et finalement sorti en février 2024.

Par ailleurs, nous nous félicitons des sorties réussies sur l'exercice, tant au niveau commercial que critique, de *Boltgun*, sorti le 23 mai 2023 et dont un DLC vient de sortir le 18 juin, d'*Aliens: Dark Descent*, sorti le 19 juin 2023 et qui a su proposer aux joueurs une expérience unique au sein de la licence Aliens, mais aussi de *Chants of Sennaar*, jeu multirécompensé et dont nous nous félicitons du renouvellement et du renforcement de notre partenariat avec **Rundisc**.

Les jeux sortis au cours de l'exercice confirment le positionnement stratégique et le savoir-faire AA et indépendant du groupe.

UN BACK-CATALOGUE TRÈS SOLIDE

Sur l'année, le chiffre d'affaires du Back-catalogue s'élève à 123,5 millions d'euros, en hausse de 89 % grâce à *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* édité par **Dotemu**, la franchise *Train Sim World* développée et éditée par **Dovetail Games**, et les franchises éditées par **Focus Entertainment** avec *A Plague Tale*, *Atomic Heart*, *SnowRunner*, *Evil West* ou encore *Insurgency: Sandstorm*. Le Back-catalogue a ainsi représenté 66 % du chiffre d'affaires sur l'ensemble de l'exercice 2023/24

Cela souligne la montée en puissance de notre stratégie de live management avec l'ajout régulier de contenus monétisables sur la majorité de notre portfolio.

Nous avons ainsi généré un chiffre d'affaires 2023/24 de 187,3 millions d'euros, en léger retrait de -4 % pour la même période 2022/23.

Nous sommes confiants pour réaliser un exercice solide en 2024/25, avec un fort rebond attendu tant sur le chiffre d'affaires que sur nos résultats annuels, grâce notamment à la force de notre catalogue mais aussi à nos nouvelles sorties de jeux live.

Enfin pour conclure, je tiens à remercier l'engagement sans faille de nos équipes, qui poussées par leur passion et leur professionnalisme proposent à la communauté des joueurs, des expériences toujours plus belles, différentes et inspirantes, ainsi que l'ensemble de nos actionnaires qui soutiennent le Groupe dans son développement.

Fabrice Larue, Président-Directeur Général de PULLUP Entertainment

PULLUP ENTERTAINMENT EST UN COLLECTIF DE TALENTS CRÉATIFS DE RENOMMÉE MONDIALE RÉUNIS SOUS UNE MARQUE PUISSANTE ET INSPIRANTE

Nous sommes un collectif de plus de 600 joueurs et développeurs qui aimons les expériences uniques et les jeux de qualité.

Notre objectif est d'enrichir l'imaginaire de nos joueurs en créant des expériences uniques et mémorables.

Pour ce faire, nous soutenons les projets innovants, sans compromis sur la qualité, avec des investissements allant de la participation, au financement d'un titre jusqu'à l'intégration partielle ou totale d'un studio. Nos partenaires développeurs rejoignent ainsi un Groupe solide et expérimenté, les soutenant sur l'ensemble du cycle de vie des jeux (du processus créatif, de sa sortie jusque dans l'accompagnement du « post launch »), et créateur de franchises à succès (A Plague Tale, SnowRunner, The Surge...), capable d'offrir à leurs titres un rayonnement mondial.

Parce que la diffusion de nos créations et de nos contenus ne connaît pas de frontières, nos équipes et notre communauté de joueurs représentent un riche éventail de spécificités géographiques, de cultures et de styles de vie.

Chez PULLUP Entertainment, nous nous engageons à créer un environnement inclusif et diversifié, ouvert aux différentes cultures, où chaque membre de l'équipe est encouragé à s'exprimer librement et à contribuer activement à l'élaboration de notre stratégie d'entreprise. Ceci afin de construire un modèle performant, engageant et exemplaire.

NOTRE AMBITION : DEVENIR L'UN DES LEADERS DU DÉVELOPPEMENT ET DE L'ÉDITION SUR LE MARCHÉ DES JEUX INDÉPENDANTS ET AA+

Cette ambition repose sur quatre piliers stratégiques :

- Développer des franchises pour lesquelles nous possédons toute ou une partie de la propriété intellectuelle afin d'assurer une liberté créative et une contribution plus élevée aux résultats du groupe
- Identifier et recruter les meilleurs talents et soutenir l'ensemble de nos collaborateurs qui sont la force vive de notre Groupe et qui participent tous les jours à ses performances
- Prioriser la création de revenus via les contenus additionnels afin de maximiser la durée de vie de nos jeux et d'assurer des sources de revenus prédictifs
- Encourager l'innovation et créer des synergies au sein du Groupe afin d'être toujours innovant dans nos productions et efficient dans nos processus

En intégrant ces quatre piliers dans notre stratégie globale, nous pouvons non seulement créer des jeux vidéo innovants et engageants, mais aussi soutenir une croissance durable et rentable. Cette approche holistique nous permettra de rester compétitifs dans un marché en constante évolution, tout en fidélisant les joueurs et en attirant les meilleurs talents de l'industrie.

UNE LIGNE ÉDITORIALE QUI SE DÉMARQUE

La ligne éditoriale de PULLUP Entertainment se démarque par des concepts innovants. Nous recherchons des directions artistiques qui marquent, de nouvelles tendances, de nouveaux gameplays, des concepts et des projets qui n'existent pas et qui méritent d'être proposés aux joueurs du monde entier. C'est grâce à ce parti pris que nous sommes capables de transformer des concepts niches en succès mondiaux et que nous possédons un catalogue de jeux très diversifié. Nos standards reposent sur la qualité et l'originalité.

STUDIOS ASSOCIÉS ET DÉVELOPPEURS PARTENAIRES

Si nous recevons tous les ans des milliers de projets de développeurs externes, notre priorité est de trouver des partenaires qui soient créatifs, innovants, nourris par leur passion, et avec lesquels nous pouvons construire une relation long terme basée sur la transparence, la confiance, l'agilité et la recherche de qualité.

Édition, financement, distribution, synergies au sein de nos studios intégrés, portage... la nature d'un partenariat entre PULLUP Entertainment et un studio de développement repose sur des valeurs et une vision commune. Les plus beaux titres étant le fruit d'une véritable collaboration.

UN COLLECTIF DE TALENTS

PULLUP Entertainment fédère les talents sur l'ensemble de la chaîne de création : de la conception au développement d'un titre jusqu'à sa commercialisation à l'échelle mondiale.

Nous soutenons nos partenaires développeurs dans leur vision, participons au financement d'un projet, ou investissons dans les studios via la prise de participation. Nous avons la volonté d'intégrer talents et studios dans un Groupe fort et ambitieux, afin de maximiser la création de valeur, sécuriser et exploiter nos marques à 360°. Nous nous engageons à unir et faire grandir nos talents au sein de cette vision commune, et dessinons un cercle vertueux où des individus passionnés créent les synergies permettant à PULLUP Entertainment d'innover, de s'adapter, et d'anticiper les mouvances d'un marché du jeu vidéo en perpétuelle mutation.

Le groupe est présent et se développe sur trois piliers : l'édition de jeux A/AA+, l'édition de jeux indie/retro, et le développement via nos studios

associés. En 2024, le Groupe accueille deux nouveaux studios associés : Rundisc et Uppercut.

Ces trois piliers sont soutenus au quotidien par plusieurs entités transverses : RH, Juridique, Finance, Data et Scripteam notre plateforme d'audiovisuel.



PUBLISHING A/AA+



PUBLISHING Indie/rétro



STUDIOS ASSOCIÉS



Services transverses : *Scripteam, Data and functions supports (RH, Juridique, Finance)*

* participation minoritaire

UNE EXPERTISE DANS LE DÉVELOPPEMENT DES JEUX VIDÉO VIA NOS STUDIOS ASSOCIÉS

DECK13 INTERACTIVE

Avec un studio en Allemagne, et un second au Canada, Deck13 Interactive qui en 20 ans d'expérience a développé plus de 20 jeux dont le titre à succès Lords of the Fallen. Le studio a été reconnu « meilleur studio de jeux vidéo » en Allemagne en 2023.

Deck13 Interactive a déjà produit des titres majeurs avec FOCUS Entertainment Publishing tels que la franchise The Surge, et Atlas Fallen sur consoles et PC. Deck13 Interactive possède également la structure Spotlight qui a déjà déniché et édité plusieurs pépites « indie » telles que CrossCode et Chained Echoes.

STREUM ON STUDIO

Streum On Studio est spécialiste des jeux de tirs depuis sa création en 2007 et propriétaire de la licence E.Y.E. Divine Cybermancy qui a immédiatement séduit les joueurs dès son lancement.

Streum On Studio a développé aux côtés de FOCUS Entertainment Publishing le jeu emblématique Space Hulk : Deathwing, et plus récemment Necromunda : Hired Gun, deux succès commerciaux portés par des licences phares de l'univers de Warhammer.

DOTE MU

Dotemu est un leader mondial du rétrogaming, a déjà démontré tout son savoir-faire pour identifier et mettre au goût du jour d'anciennes licences cultes (Final Fantasy, Another World, Street of Rage, Les Tortues Ninja...), afin de les transformer en succès critiques et commerciaux au niveau mondial.

DOUZE DIXIÈMES

Douze Dixièmes est un studio composé de créateurs passionnés issus du cinéma d'animation, et de talents de l'industrie du jeu vidéo. De la rencontre de ces deux mondes est né le jeu Shady Part of Me, un projet unique édité par FOCUS Entertainment Publishing et qui a reçu un vibrant accueil critique de la part de la presse et des joueurs du monde entier.

LEIKIR STUDIO

Leikir Studio a déjà produit et développé plusieurs titres PC et consoles salués par la presse et les joueurs. Leikir Studio travaille actuellement sur le jeu Metal Slug Tactics, titre extrêmement prometteur basé sur la licence mythique de l'éditeur japonais SNK.

Au-delà de sa capacité à produire des titres de qualité au gameplay singulier, Leikir Studio possède un important savoir-technique et de production. Studio multi-production, Leikir Studio développe des jeux en 3D stylisé, en pixel art et en 2D, et est basé à Paris.

BLACKMILL GAMES

BlackMill Games plonge les joueurs dans une guerre intense inspirée des batailles emblématiques de la première guerre mondiale. Après Verdun en 2015, puis Tannenberg en 2017, la franchise s'est enrichie d'un nouvel opus, Isonzo, sorti en septembre 2022, sur PC et consoles.

DOVETAIL GAMES

Dovetail Games est un développeur et éditeur de jeux vidéo britannique fondé en 2009. Plusieurs fois récompensé, le studio est spécialisé dans la création de jeux de simulation extrêmement réalistes et immersifs pour PC et consoles.

Parmi les réalisations les plus notables de Dovetail Games figure la série primée des Train Sim World, initiée en 2017 et dont la communauté de joueurs passionnés bénéficie régulièrement de nouveaux contenus.

CARPOOL

Créé par des vétérans de l'industrie, Carpool est dédié au développement d'un jeu ambitieux multijoueur et "Game as Service" (GaaS) basé sur une nouvelle propriété intellectuelle.

RUNDISC

Rundisc, dont PULLUP Entertainment est actionnaire minoritaire, est un studio basé à Toulouse et qui a récemment développé le jeu Chants of Sennaar lancé en 2023 et qui a reçu de très nombreuses distinctions, notamment celle de meilleur jeu vidéo aux Pégases 2024.

UPPERCUT

Uppercut, dont PULLUP Entertainment est actionnaire minoritaire, est un studio basé en Australie et a été fondé en 2011 par des vétérans de l'industrie, dont les équipes sont spécialisées dans la création de franchises à succès telles que : BioShock, XCOM, Borderlands.

L'ÉDITION : UNE COMPÉTENCE CLÉ HISTORIQUE AU CŒUR DU GROUPE

PULLUP Entertainment, via FOCUS Entertainment Publishing possède plus de 20 années d'expertise dans l'édition du jeu vidéo : suivi de production, communication, marketing et commercialisation à l'échelle mondiale sur l'intégralité des canaux de distribution.

Nos studios partenaires, internes et externes, bénéficient d'un savoir-faire d'édition haut de gamme au service de leurs visions créatives singulières. À chaque étape de la chaîne de création, nos talents placent la qualité au cœur de leurs préoccupations, avec pour objectif de donner à des franchises uniques et novatrices une portée mass-market (Space Marine, Atlas Fallen, A Plague Tale, Evil West, The Surge, SnowRunner, ...).

Les équipes de production

PULLUP Entertainment assiste les studios tout au long du cycle de développement grâce à ses équipes chargées du contenu, de la conception, de la production, de la ligne éditoriale, du release management et du QA.

Nous accordons une liberté de création à nos studios partenaires, ce qui leur permet de se concentrer pleinement sur l'objectif premier qui est de créer une expérience de jeu vidéo unique. De la conception à la certification sur toutes les plateformes de jeu, nos partenaires bénéficient de nos services de production haut de gamme.

Les équipes de communication et de marketing

Le Groupe possède un savoir-faire unique comprenant tous les services d'une agence de communication et de marketing : Communication, Relations Presse, gestion communautaire, influenceurs, achats d'espace média, Trade Marketing, production graphique et vidéo, et web design.

Avec PULLUP Entertainment, chaque titre bénéficie d'une attention spécifique et de plans de communication sur mesure, conçus par des professionnels du marketing qui sont avant tout des acteurs. Nos équipes opérationnelles et créatives conçoivent ensemble des communications adaptées à la communauté, racontant une histoire captivante, dans le respect des joueurs.

Les équipes de commercialisation

PULLUP Entertainment bénéficie d'un réseau mondial de partenaires qui permet aux titres de son catalogue d'être exposés dans le monde entier de façon digitale et physique.

Chaque titre du catalogue bénéficie de l'expertise de notre équipe commerciale, qui distribue nos jeux sur toutes les plateformes dans tous les pays du monde. Que ce soit sur consoles, PC ou mobile, dans les magasins physiques ou numériques, par téléchargement ou en streaming, le groupe a le savoir-faire pour donner à chacun de ses titres une visibilité maximale.

PULLUP Entertainment (anciennement FOCUS ENTERTAINMENT)
Société anonyme au capital de 10 246 711,20 euros
Parc de Flandre « Le Beauvaisis » – Bâtiment 28
11, rue de Cambrai – 75019 Paris
399 856 277 RCS Paris

ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE

J'atteste à ma connaissance, que les comptes sont établis conformément aux normes comptables applicables et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière et du résultat de la société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation, et que le rapport de gestion (figurant pages 8 à 26) présente un tableau fidèle de l'évolution des affaires, des résultats et de la situation financière de la société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation et qu'il décrit les principaux risques et incertitudes auxquels elles sont confrontées.

Le 22 juillet 2024,

Monsieur Fabrice LARUE
Président-Directeur Général de PULLUP Entertainment

RAPPORT DE GESTION AU 31 MARS 2024

Le 18 Juillet 2024,

Mesdames, Messieurs, Chers Actionnaires,

Nous vous réunissons en Assemblée Générale annuelle en application des statuts et de la loi sur les sociétés commerciales pour vous rendre compte de l'activité de la Société PULLUP Entertainment (ci-après, la « Société », ensemble avec sa filiale française Focus Entertainment Publishing, sa filiale américaine Focus Entertainment USA, ses filiales allemandes Deck13 Interactive et Black Soup, sa filiale néerlandaise Blackmill Games, sa filiale britannique Railsimulator.com (société mère du groupe Dovetail Games) ainsi que ses filiales françaises Scripteam (société mère de Marvelous Productions et Make It Happen Studio), Dotemu, StreumOn Studio, Leikir Studio et Douze Dixièmes, le « Groupe ») au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024, des résultats de cette activité et des perspectives, et de soumettre les comptes annuels et consolidés à votre approbation.

Les convocations prescrites par la loi vous seront régulièrement adressées et tous les documents et pièces prévus par la réglementation en vigueur seront tenus à votre disposition dans les délais impartis.

I. ACTIVITÉ DU GROUPE

I.1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ACTIVITÉ DE PULLUP ENTERTAINMENT

Créée en 1995, PULLUP Entertainment, anciennement FOCUS ENTERTAINMENT et FOCUS HOME INTERACTIVE, est l'un des leaders européens de l'édition et du développement de jeux vidéo. Sa vocation est d'accompagner les studios, internes ou externes, français et internationaux de premier plan, dans le financement, le développement, le suivi de production, le marketing, la commercialisation et distribution de leurs projets.

Le Groupe PULLUP Entertainment a réussi à établir un écosystème pérenne de studios partenaires, et a permis le développement de « talents » qui ont été confirmés au fil des années à travers des jeux « AA » de plus en plus ambitieux. Le groupe PULLUP Entertainment, compte 614 collaborateurs au 31 mars 2024, comprenant ses filiales Deck 13, Streum On Studio, Douze Dixièmes, Dotemu, Leikir Studio, BlackMill Games, Black Soup, Scripteam et Dovetail Games. Les actions de la Société sont admises aux négociations sur le marché Euronext GROWTH® Paris depuis février 2015 (code mnémorique ALPUL).

I.2. FAITS MARQUANTS DE LA PÉRIODE

I.2.1. Éléments financiers

Le chiffre d'affaires annuel s'établit à 187,30 m€, porté par le robuste Back-catalogue qui a bénéficié de livraisons régulières de contenus additionnels tout au long de l'exercice.

Sur l'année, le chiffre d'affaires du Back-catalogue s'élève à 123,50 m€, en hausse de 89% grâce à Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge édité par DOTEMU, les franchises A Plague Tale et Train Sim World, Atomic Heart, SnowRunner, Evil West ou encore Insurgency : Sandstorm. Sur ces sept franchises, cinq ont reçu du contenu additionnel régulier tout au long de l'exercice. 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 53,60 m€, impacté notamment par le décalage de deux lancements de jeux importants : Banishers : Ghosts of New Eden et Warhammer 40,000 : Space Marine 2.

Le chiffre d'affaires Autres se monte à 10,20 m€ sur l'exercice, il est constitué des activités de l'agence marketing d'influence et des recettes de la plateforme audiovisuelle nouvellement constituée, SCRIPTEAM.

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 159,60 m€. À 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.

Sur l'année, les partenaires digitaux ont contribué à hauteur de 88% du chiffre d'affaires réalisé par le Groupe, l'international représentant 94% du chiffre d'affaires total de PULLUP Entertainment.

La Marge Brute du Groupe atteint 44,50 m€ sur l'exercice 2023-2024, à 24% du chiffre d'affaires, contre 37% sur l'exercice 2022-2023, exercice qui avait notamment été marqué par le succès remarquable de Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge. La très bonne performance du Back-catalogue sur l'année 2023-24 ainsi que la contribution de DOVETAIL Games n'ont pas compensé les ventes d'Atlas Fallen en deçà des attentes ainsi que l'impact de l'ajustement du portefeuille afin de concentrer les investissements sur des franchises détenues ou codétenues par le Groupe et à revenus récurrents.

Sous la Marge Brute, la hausse des Charges Opérationnelles reflète principalement l'intégration de DOVETAIL Games au sein du Groupe depuis le 20 avril 2023.

Cette évolution des charges opérationnelles est en partie compensée par la hausse des postes Autres Produits & Charges d'exploitation et Crédits d'Impôts qui s'établissent à 5,80 m€, contre 1,70 m€ sur l'exercice 2022-2023. Les crédits d'impôts et subventions perçus par le Groupe sont notamment en hausse significative sur l'exercice à la suite de l'intégration des activités de DOVETAIL Games et SCRIPTEAM sur la période.

L'EBITA ressort positif au second semestre à 1,80 m€, conduisant à un EBITA proche de l'équilibre sur les 12 mois de l'exercice 2023-2024 à -0,30 m€. L'EBITDA du second semestre ressort en forte hausse par rapport au premier semestre de l'exercice à 41,30 m€. Sur l'exercice l'EBITDA atteint 65,20 m€ en progression de 8,1% par rapport à l'an dernier.

Les Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition, écarts d'acquisitions qui sont amortis linéairement sur 10 ans, et d'actifs incorporels identifiés dans le cadre des opérations de croissance externe se montent à -12,60 m€, à comparer à -9,30 m€ sur l'exercice 2022-2023, reflétant principalement l'intégration de DOVETAIL Games en début d'exercice.

Le Résultat Financier ressort à -6,10 m€ à comparer à -3,30 m€ sur la même période de l'an dernier 2022-2023, principalement composé de frais financiers, impactés par la hausse de l'endettement financier du Groupe et l'Euribor 3m sur la période.

Le Résultat exceptionnel ressort quant à lui à -2,4 m€ (contre -0,2 m€ en 2022/23), et est constitué de 2,4 m€ de charges exceptionnelles correspondant principalement à l'arrêt d'un jeu développé par STREUMON Studio, appartenant au groupe PULLUP Entertainment, en raison d'une réorganisation stratégique du studio.

Les Impôts sur les résultats hors Crédits d'Impôts (les Crédits d'Impôts s'élèvent à 4,60 m€ en 2023/24 et 0,8 m€ en 2022/23) ressortent positifs à 2,30 m€ contre 5,30 m€ sur l'exercice précédent, le Groupe ayant constaté des impôts différés actifs reflétant les perspectives de croissance future.

Le Résultat Net Part du Groupe s'inscrit en recul à -19,90 m€, contre 7,30 m€ sur l'exercice 2022-2023.

Le total du bilan de la Société évolue de 307,10 m€ au 31 mars 2023 à 350,50 m€ au 31 mars 2024. Les capitaux propres (part du Groupe) qui étaient de 140,30 m€ au 31 mars 2023 se montent à 121,60 m€ au 31 mars 2024.

La trésorerie brute du Groupe s'élève à 17,90 m€ au 31 mars 2024 contre 72,20 m€ au 31 mars 2023.

L'endettement net s'établit à 132,60 m€ au 31 mars 2024. 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 et n'inclut pas les crédits de production autoliquidatifs qui correspondent à des crédits à court ou moyen terme destinés à financer des projets de production prenant la forme d'avances sur les créances résultant de tels projets et qui sont remboursés intégralement par les flux de trésorerie générés par ces projets (cf. note 3.12 des comptes consolidés).

1.2.2. Autres éléments

Acquisition du groupe Dovetail Games, basé au Royaume-Uni, reconnu pour son expertise en développement de marques de simulation

Le 20 avril 2023, PULLUP Entertainment a acquis 98% du capital social de Dovetail Games Group à travers la création de Dovetail Games Holding détenue à 98%.

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. Au fil des ans, le studio a adopté un modèle économique robuste basé sur les synergies entre la sortie de jeux de base et une solide stratégie de contenu additionnel générant ainsi des revenus récurrents. En effet, en plus des jeux de base, Dovetail a créé et mis à jour un large catalogue de plus de 900 éléments de contenus additionnels, offrant aux joueurs un flux permanent de nouveautés, d'améliorations, et de choix, créant un fort engagement.

L'acquisition de ce studio britannique, aux marques propres reconnues et générant un revenu récurrent, est en adéquation avec la stratégie de PULLUP Entertainment et constitue une nouvelle étape dans la remontée de la chaîne de valeur. Par conséquent, il est attendu que l'acquisition de Dovetail ait un impact quelque peu relatif sur le taux de marge du groupe. Récemment, Dovetail Games s'est également lancé sur le marché de la simulation de jeux de plateau avec la sortie de CATAN®: Console Edition et s'est engagé à offrir une expérience authentique et originale de jeux de plateau aux joueurs de jeux vidéo du monde entier.

Dovetail Games a été consolidé dans les comptes de PULLUP Entertainment à compter du 20 avril 2023.

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.

Afin de respecter ses obligations dans le cadre de ce contrat, Pullup Entertainment a constitué un nantissement de premier rang et de second rang de 50,1% des titres financiers Dotemu, et de 98% des titres financiers Dovetail Games Holding au bénéfice des créanciers du contrat de crédit.

Évolution de la gouvernance

a) Direction Générale

Entre le 1^{er} avril 2023 et le 16 mai 2023, la Direction Générale était assumée par Monsieur Sean Brennan en qualité de Directeur Général et par Monsieur Christophe Nobileau en qualité de Directeur Général Délégué.

Le 16 mai 2023, Monsieur Sean Brennan a présenté, en accord avec le Conseil d'administration, la démission de son mandat de Directeur Général avec effet immédiat.

Le Conseil d'administration a décidé à l'unanimité que la direction de la Société serait assumée par le Président du Conseil d'administration, Monsieur Fabrice Larue qui porte désormais le titre de Président-Directeur Général.

Entre le 16 mai 2023 et le 31 janvier 2024, la Direction Générale était assumée par Monsieur Fabrice Larue en qualité de Président-Directeur Général et de Monsieur Christophe Nobileau en qualité de Directeur Général Délégué.

Depuis la démission de Monsieur Christophe Nobileau avec effet au 31 janvier 2024, la Direction Générale est assumée par Monsieur Fabrice Larue en qualité de Président-Directeur Général.

Par ailleurs, Monsieur Geoffroy Sardin a été nommé aux fonctions de direction à compter du 2 janvier 2024. Depuis, Monsieur Geoffroy Sardin intervient sur l'ensemble des activités du Groupe et a remplacé Monsieur Christophe Nobileau.

b) Conseil d'administration

Les statuts de la Société stipulent que le Conseil d'administration est composé de trois membres au moins et de 18 au plus.

Au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024, le Conseil d'administration était composé comme suit :

Membres du 1^{er} avril 2023 au 20 juillet 2023 :

- Monsieur Fabrice Larue,
- La société Neology Holding, ayant pour représentant permanent Monsieur Tanguy de Franclieu,
- La société FLCP & Associés, ayant pour représentant permanent Madame Tiphonie Lamy,
- La société FLCP & Associés Invest, ayant pour représentant permanent Monsieur Romain Heller,
- Madame Virginie Calmels,
- Madame Irit Hillel,
- Monsieur Franck Sagnier.

Membres du 20 juillet 2023 au 28 février 2024 :

- Monsieur Fabrice Larue,
- La société Neology Holding, ayant pour représentant permanent Monsieur Tanguy de Franclieu,
- La société FLCP & Associés, ayant pour représentant permanent Madame Tiphonie Lamy,
- La société FLCP & Associés Invest, ayant pour représentant permanent Monsieur Romain Heller,
- Madame Virginie Calmels,
- Madame Irit Hillel.

Membres du 28 février au 31 mars 2024 :

- Monsieur Fabrice Larue,
- La société Neology Holding, ayant pour représentant permanent Monsieur Tanguy de Franclieu,
- La société FLCP & Associés, ayant pour représentant permanent Madame Tiphonie Lamy,
- La société FLCP & Associés Invest, ayant pour représentant permanent Monsieur Romain Heller,
- Madame Virginie Calmels,
- Madame Irit Hillel,
- Monsieur Didier Crespel.

Le 20 juillet 2023, le Conseil d'administration de la Société a pris acte de la démission pour raisons personnelles de Monsieur Frank Sagnier de son rôle de membre du conseil d'administration.

Par ailleurs, l'Assemblée Générale des actionnaires a décidé, le 28 février 2024, la nomination de Monsieur Didier Crespel en qualité d'administrateur de la Société. Il était auparavant Administrateur indépendant d'Ubisoft Entertainment entre 2013 et 2023 et plus particulièrement Président du Comité d'Audit et Administrateur référent entre 2016 et 2023.

Une information sur l'expérience et la compétence de Monsieur Didier Crespel a été communiquée lors de la proposition de nomination de Membre du Conseil d'administration (Recommandation R5 du Code MiddleNext).

Du 1^{er} avril 2023 au 31 mars 2024, le Conseil d'administration disposait en son sein d'une représentation de 4 hommes (3 hommes entre le 20 juillet 2023 et le 28 février 2024) et 3 femmes (en tenant compte des représentants permanents des personnes morales administrateurs).

Prise de participation minoritaire dans Carpool Studio

Le 26 mai 2023, PULLUP Entertainment a acquis 35 % du capital social de Carpool Studio. Pour la première fois de son histoire, PULLUP Entertainment s'associe à des vétérans de l'industrie François ALAUX, Olivier BLIN et Thomas PAINCON, et, pour créer le studio CARPOOL, dédié au développement d'un jeu ambitieux multijoueur et « Game as Service » (GaaS) basé sur une nouvelle propriété intellectuelle.

Partenariats

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 PULLUP Entertainment, seront multi-joueurs et bénéficieront de contenu additionnel dès le lancement.

Mise en œuvre d'un programme de rachat d'actions

L'Assemblée Générale Mixte du 12 septembre 2023, en vertu de la Septième Résolution, a délégué au Conseil d'administration de la Société le pouvoir de mettre en œuvre un programme de rachat de ses propres actions, aux fins de couverture des objectifs suivants :

- L'attribution ou l'allocation d'actions au profit de salariés et mandataires sociaux de la Société et des sociétés qui lui sont liées ou lui seront liées dans les conditions définies par les dispositions légales applicables, notamment au titre de l'exercice d'options d'achat d'actions, de l'attribution gratuite d'actions et d'opérations d'actionnariat salarié réservées aux adhérents à un plan d'épargne d'entreprise ;
- La remise ou l'échange d'actions lors de l'exercice de droits attachés à des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société ;
- Leur utilisation dans le cadre de toute opération de couverture des engagements de la Société au titre d'instruments financiers portant notamment sur l'évolution du cours des actions de la Société ;
- La conservation des actions et leur remise ultérieure en paiement ou en échange dans le cadre d'opérations éventuelles de croissance externe, fusion, scission ou apport ;
- L'annulation totale ou partielle des actions par voie de réduction du capital social (notamment en vue d'optimiser la gestion de la trésorerie, la rentabilité des fonds propres ou le résultat par action) ;
- L'animation du marché des actions dans le cadre d'un contrat de liquidité conformément à la pratique admise par l'Autorité des Marchés Financiers ;
- La mise en œuvre de toute pratique de marché qui viendrait à être autorisée par l'AMF et, plus généralement, la réalisation de toutes opérations conformément aux dispositions légales et réglementaires en vigueur.

Le Conseil d'administration de la Société, réuni le 28 septembre 2023, a mis en œuvre ce programme de rachat. Ce programme de rachat, comme le précédent, est mis en œuvre au travers du mandat confié à Gilbert Dupont, prestataire de services d'investissement. Celui-ci peut acheter aux dates qu'il juge opportunes un nombre maximal de 649 602 actions aux conditions de prix autorisées par l'Assemblée Générale Mixte, étant précisé que le nombre de ses propres actions que la Société détiendra à quelque moment que ce soit ne pourra pas dépasser

10 % du capital social à la date considérée et que le nombre d'actions acquises en vue de leur remise ultérieure dans le cadre d'une opération de fusion, de scission ou d'apport ne peut excéder 5 % du capital social. Les rachats d'actions pourront s'échelonner sur une période allant jusqu'au 12 mars 2025 inclus.

Il sera proposé à l'Assemblée Générale du 26 septembre 2024 d'autoriser un nouveau programme de rachat d'actions.

Au 31 mars 2024, 8 116 actions de la Société ont été rachetées en exécution du programme de rachat.

Création de Scripteam, plateforme audiovisuelle

Le 18 décembre 2023, PULLUP Entertainment a annoncé la création de Scripteam, une 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 66,67 %. Concomitamment à ces opérations de prise de participation par Scripteam, deux des cofondateurs de Marvelous Productions, Romain Le Grand et Vivien Aslanian, et de Make It Happen Studio, Sydney Gallonde, ainsi que Jérôme Pédrón, Manager de Scripteam, ont été associés au capital de Scripteam à hauteur de 11,2 %, aux côtés de PULLUP Entertainment, cette dernière détenant 88,8 % du capital.

Acquisition de marques et noms de domaine « PULLUP » auprès de FLCP & Associés

La Société a procédé à l'acquisition, le 23 janvier 2024, à un ensemble de marques et noms de domaines relatifs à la dénomination « PULLUP » auprès de FLCP & Associés afin d'exploiter « PULLUP » en tant que marque ombrelle de son Groupe.

Évolution du capital social

Au 31 mars 2024, le capital social était divisé en 6 496 526 actions de 1,20 euro de valeur nominale, au 31 mars 2023 il était divisé en 6 494 926 actions de 1,20 euro de valeur nominale.

Au cours de l'exercice 2023-2024, les 7 800 actions nouvelles émises au cours de la période résultent des opérations suivantes :

- Exercice de 200 options du Plan SO 2019 le 11 avril 2023,
- Augmentation du capital par l'émission de 6 000 actions AGA 2022-1 le 11 avril 2023,
- Augmentation du capital par l'émission de 400 actions AGA 2019-02-1 et par l'émission de 200 actions AGA 2019-02-2 le 20 juillet 2023,
- Exercice de 500 options du Plan SO 2019 le 20 juillet 2023,
- Exercice de 500 options du Plan SO 2019 le 18 janvier 2024.

I.3. ÉVÈNEMENTS IMPORTANTS SURVENUS DEPUIS LA CLÔTURE DE L'EXERCICE

Transfert de l'activité « Publishing » du Groupe

Le Conseil d'Administration de PULLUP Entertainment, réuni le 18 janvier 2024, a autorisé la conclusion d'un projet de traité d'apport partiel d'actif, prévoyant que PULLUP Entertainment (société apporteuse) apporte à Focus Entertainment Publishing (anciennement Focus Entertainment Développement), 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'apport a pris effet au 1^{er} avril 2024.

Par cet apport, le Conseil d'Administration a souhaité marquer une nouvelle étape structurante pour le Groupe avec une nouvelle organisation autour de trois pôles d'activités complémentaires :

- FOCUS ENTERTAINMENT PUBLISHING, un des leaders mondiaux de l'édition de jeux vidéo AA, est reconnu pour ses services de suivi de production premium et du support marketing et communication sur mesure adapté à chaque projet et audience. L'entreprise édite des succès internationaux tels que la franchise A Plague Tale, SnowRunner ou encore le très attendu Warhammer 40,000 : Space Marine 2. Cette entité est pilotée par Monsieur John Bert.
- DOTEMU, éditeur et développeur incontournable de la scène florissante du jeu indépendant, est spécialisé dans la production de jeux à licences et sous son label Arcade Crew mondialement connus tels que les million-sellers Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge et Streets of Rage 4. Dans le cadre de la nouvelle organisation du Groupe, la société DOTEMU devient l'entité chargée du Publishing de l'ensemble des jeux Indépendants de PULLUP Entertainment. Cyrille Imbert, Président-Directeur Général de DOTEMU, poursuit ses fonctions tout en pilotant ces nouvelles activités au titre de Directeur Général Délégué en charge du Publishing des jeux indépendants.
- La division « Studios de développement » qui regroupe les sept studios de création :
 - DOVETAIL GAMES, basé en Angleterre et leader mondial des jeux de simulation ferroviaires ;
 - DECK13 INTERACTIVE, élu en 2023, meilleur studio de développement de jeux vidéo en Allemagne, créateur de la franchise à succès The Surge ;
 - BLACKMILL GAMES, studio basé aux Pays-Bas, à l'origine de la franchise des jeux de tir multijoueurs WW1 Game Series dont Verdun, Tannenberg et Isonzo : des œuvres plongeant les joueurs dans une guerre intense inspirée des batailles emblématiques de la Première Guerre mondiale ;
 - LEIKIR STUDIO, basé en France, développe un jeu très attendu basé sur la licence iconique Metal Slug dont l'éditeur est DOTEMU ;
 - STREUM ON STUDIO, spécialisé et reconnu dans le développement de jeux de tir à la première personne travaille actuellement sur une création originale ;
 - DOUZE DIXIÈMES, studio français composé de talents de l'industrie du jeu vidéo ainsi que du cinéma d'animation. De la rencontre de ces deux mondes est né le jeu Shady Part of Me, acclamé par la critique et les joueurs ;
 - CARPOOL STUDIO, studio français créé par des vétérans reconnus de l'industrie et développant un projet très ambitieux « game as a service » sur une nouvelle propriété intellectuelle.

Les fonctions support Ressources humaines, Juridique, Finance ainsi que la Direction Technique regroupant les pôles IT, Data et Relation client, logés au sein de PULLUP Entertainment sont au service de toutes les entités du Groupe.

Prise d'effet du changement de dénomination sociale et d'objet social décidé lors de l'Assemblée Générale du 28 février 2024

L'Assemblée Générale des actionnaires, réunie le 28 février 2024, a décidé (outre la nomination de Monsieur Didier Crespel en qualité d'administrateur de la Société évoquée ci-dessus) :

- la modification de la dénomination sociale de la Société, Focus ENTERTAINMENT devenue à compter du 1^{er} avril 2024, PULLUP Entertainment, afin de réunir l'ensemble des divisions du Groupe PulluP Entertainment sous une nouvelle marque ombrelle ;
- la modification de l'objet social de la Société afin que celui-ci soit cohérent avec l'activité de prestation de services supports aux filiales du Groupe PulluP Entertainment.

Augmentation de capital de PULLUP Entertainment réalisée le 23 mai 2024

En date du 14 mai 2024, le Conseil d'administration a décidé, en vertu de la 9^e résolution de l'Assemblée Générale du 12 septembre 2023, une augmentation de capital d'un montant nominal initial de 1 853 217,60 euros, par création et émission par voie d'offre au public et avec un délai de priorité, à titre irréductible uniquement, au profit des actionnaires, d'un nombre de 1 544 348 actions nouvelles de la Société pouvant être porté (i) à un nombre maximum de 1 776 000 actions nouvelles de la Société en cas d'exercice en totalité de la clause d'extension et (ii) à un nombre maximum de 2 042 400 actions nouvelles de la Société en cas d'exercice en totalité de la clause d'extension et de l'option de surallocation (telle qu'autorisée par la 12^e résolution de l'Assemblée Générale du 12 septembre 2023), à un prix d'émission par action nouvelle égal à 11,30 euros (soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission), faisant apparaître une décote de 3,0% par rapport à la moyenne pondérée par les volumes des cours de l'action PULLUP Entertainment des 3 dernières séances de bourse précédant le 14 mai 2024, et une décote de 3,4% par rapport au cours de clôture de l'action PULLUP Entertainment du 14 mai 2024.

Par décision du Conseil d'administration de la Société en date du 23 mai 2024, le Conseil d'administration a :

- constaté la réalisation de l'augmentation de capital social de la Société d'un montant nominal de 2 131 200 euros, le portant de 7 795 831,20 euros à 9 927 031,20 euros, par émission avec suppression du droit préférentiel de souscription, par voie d'offre au public avec délai de priorité à titre irréductible au profit des actionnaires existants de la Société, de 1 776 000 Actions Nouvelles, au prix de 11,30 euros par Action Nouvelle, soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission ;
- décidé, en raison de l'importance de la demande d'actions nouvelles et du nombre d'actions nouvelles non souscrites par les actionnaires dans le cadre du délai de priorité, de réduire les ordres de souscription dans le cadre de l'offre au public et du placement global à proportion du nombre d'actions nouvelles qui pouvaient être allouées dans le cadre de l'offre au public et du placement global, et a décidé, en conséquence, de satisfaire les demandes de souscription exprimées dans le cadre de l'offre, à hauteur de (i) 1 072 886 actions nouvelles à titre irréductible dans le cadre du délai de priorité ; et (ii) 703 114 actions nouvelles dans le cadre de l'offre au public et du placement global ;
- constaté que le produit final brut de l'offre s'est élevé en conséquence à 20 068 800 euros, prime d'émission incluse, correspondant à l'émission de 1 776 000 actions nouvelles au prix de 11,30 euros chacune, soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission, soit une augmentation de capital d'un montant nominal total de 2 131 200 euros ;
- décidé, en exercice de l'option de surallocation (en vertu de la 12^e résolution de l'Assemblée Générale du 12 septembre 2023) d'augmenter le capital social de la Société d'un montant nominal de 319 680 euros, pour le porter de 9 927 031,20 euros à 10 246 711,20 euros, par émission avec suppression du droit préférentiel de souscription, par voie d'offre au public avec délai de priorité à titre irréductible au profit des actionnaires existants de la Société, de 266 400 actions nouvelles supplémentaires, au prix de 11,30 euros par action nouvelle, soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission ;
- a décidé d'allouer ces 266 400 actions nouvelles supplémentaires afin de satisfaire le solde des demandes de souscription exprimées dans le cadre de l'offre dans la limite de 266 400 actions nouvelles, en intégralité dans le cadre de l'offre au public et du placement global ;
- a constaté que le produit final brut de l'exercice de l'option de surallocation s'est élevé à 3 010 320 euros, prime d'émission incluse, correspondant à l'émission de 266 400 actions nouvelles supplémentaires au prix de 11,30 euros chacune, soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission, soit une augmentation de capital d'un montant nominal total de 319 680 euros.

À titre d'information et à la connaissance de la Société à la date de publication de ce document, la répartition du capital et des droits de vote de la Société, sur une base non diluée (notamment après la réalisation de l'augmentation de capital constatée le 23 mai 2024 et avant constatation de l'augmentation de capital réservée aux salariés adhérents à un plan d'épargne entreprise mentionnée ci-après) est la suivante :

Actionnaires	Nombre d'Actions (en %)	Droits de vote Bruts ⁽¹⁾ (en %)	Droits de vote Nets ⁽²⁾ (en %)
Neology Holding	4 222 240 49,45 %	4 472 878 49,75%	4 472 878 51,62%
PuP Groupe Comex et Salariés	172 490 2,02 %	283 851 3,16%	283 851 3,28%
PulluP Entertainment	325 080 3,81 %	325 080 3,62%	- 0,00%
Flottant	3 819 116 44,73 %	3 908 478 43,47%	3 908 478 45,11%
TOTAL	8 538 926 100 %	8 990 287 100%	8 665 207 100%

(1) Nombre de droits de vote "bruts" ou "théoriques" servant de base au calcul de franchissement de seuils

(2) Nombre de droits de vote "nets" ou "exerçables en assemblée générale"

Prise de participations

Dans le cadre de la signature de nouveaux contrats de publishing avec Focus Entertainment Publishing, le Groupe PULLUP Entertainment a annoncé deux nouvelles prises de participation minoritaire dans 2 studios le 20 juin 2024 :

- La première dans le studio RUNDISC qui a développé Chants of Sennaar édité par FOCUS Entertainment Publishing, lancé en 2023 et récompensé plusieurs fois par la presse et les joueurs (98 % d'avis positifs sur Steam, nommé aux Game Awards 2023, deux nominations aux BAFTA 2024, et trois prix remportés aux Pégases 2024 dont celui du meilleur jeu vidéo de l'année). Le partenariat entre RUNDISC et FOCUS Entertainment Publishing a été renouvelé pour conduire un nouveau projet capitalisant sur le succès du premier opus.
- La seconde dans le studio de développement de jeux vidéo australien UPPERCUT GAMES, fondé en 2011 par des vétérans de l'industrie, dont les équipes sont spécialisées dans la création de franchises à succès telles que : BioShock, XCOM, Borderlands. Un partenariat a également été signé afin de créer une nouvelle copropriété intellectuelle dont l'édition sera assurée par FOCUS Entertainment Publishing.

Lancement d'une augmentation de capital réservée aux salariés du Groupe

Le Conseil d'Administration de la Société, faisant usage de la délégation de compétence conférée par l'Assemblée Générale ordinaire et extraordinaire du 12 septembre 2023 dans sa 13^{ème} résolution, a approuvé le lancement d'une augmentation de capital réservée aux salariés adhérents à un plan d'épargne d'entreprise, conformément aux dispositions, d'une part, des articles L. 225-129-2, L. 225-129-6, L. 225-132, L. 225-138-1, L. 225-180 du Code de commerce, et d'autre part, des articles L. 3332-1 et suivants, L. 3332-18 et suivants, L. 3332-19 et L. 3332-20 du Code du travail, d'un nombre de nouvelles actions à émettre représentant au maximum 1 % du capital de la Société.

Le Conseil d'administration a ainsi décidé, en date du 20 juin 2024, du lancement d'une telle opération d'augmentation de capital portant sur un nombre maximum de 85 389 actions et d'appliquer une décote de 30 % sur la moyenne des cours d'ouverture de l'action Pullup Entertainment constatés du 23 mai 2024 au 19 juin 2024 portant ainsi le prix de souscription à 9,53 euros par action. La période de souscription a été ouverte du 21 juin 2024 au 9 juillet 2024 inclus avec une libération de la souscription au plus tard le 2 août 2024 et le règlement-livraison des titres est prévu le 12 août 2024.

I.4. ACTIVITÉ EN MATIÈRE DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

PULLUP Entertainment (la Société) ne conduit aucune activité de R&D.

Dans nos studios, nous investissons dans la recherche de solutions technologiques pour optimiser les performances, améliorer la jouabilité, et offrir une expérience de jeu sans cesse améliorée. Sur l'exercice 2023/24 les activités de recherche et développement conduites à travers le Groupe ont généré un crédit d'impôt de 4,6 m€.

I.5. PRINCIPAUX RISQUES ET INCERTITUDES AUXQUELS LA SOCIÉTÉ EST CONFRONTÉE ET GESTION DES RISQUES FINANCIERS

I.5.1. Risques liés à l'environnement concurrentiel

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 – AA, il est tout de même confronté à la concurrence de l'ensemble du segment des jeux PC et consoles, en ce compris le segment AAA 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.

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.

I.5.2. 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

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
- 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 :

- 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.

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.

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

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.

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. Pour lutter contre les comportements toxiques, de harcèlement ou discriminatoires, 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.

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

Le Groupe publie des jeux développés par des studios internes et externes. 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 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 (spécifications), 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.

Le Groupe travaille avec SABER Interactive depuis presque 10 ans, ce dernier demeurant l'un des partenaires le plus ancien de PULLUP Entertainment. 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. À 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.

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

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 telles 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.

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 dédiées 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.

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

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 réduire 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'État 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 4 635K€ au titre de l'exercice clos le 31 mars 2024. Toute contraction des subventions, aides et crédits d'impôt dont le Groupe bénéficie aurait potentiellement un impact sur la rentabilité du Groupe.

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. 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.

1.5.7. Risques liés à la réglementation propre aux jeux vidéo

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. À cet égard, la Société a payé une amende de 2,90 M€ 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.

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 Éditeurs de Logiciels de Loisir (SELL) qui est très actif auprès de la Commission Européenne, au Royaume-Uni et aux États-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.

1.5.8. Risques liés à la recherche et à la fidélisation des talents

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.

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.

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

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.

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. 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.

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

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.

À ce jour, 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.

1.5.11. Risques liés au renouvellement du portefeuille de droits

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.

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.

I.5.12. Risque de liquidité

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.

L'échéancier de l'endettement au 31 mars 2024 est le suivant :

Consolidé (en milliers d'euros)	TOTAL	< 1 an	De 1 à 5 ans	> 5 ans
Emprunts bancaires et intérêts courus	155 972	24 903	130 194	875
Compléments de prix/Paiements différés liés aux acquisitions	4 110	2 311	1 799	
TOTAL DES EMPRUNTS ET DETTES FINANCIÈRES	160 082	27 214	131 993	875
Trésorerie disponible	17 871	17 871		
Titres autodétenus	3 183	3 183		
Crédits de production autoliquidatifs	6 382	6 382		
ENDETTEMENT NET	(132 646)	222	(131 993)	(875)

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 être en mesure de faire face à ses échéances pour les douze mois à venir.

I.5.13. Risques de change

En exerçant ses activités à l'international, le Groupe demeure sujet au risque de change provenant de différentes expositions en devises autres 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 2024, 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.

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.

I.5.14. Risque lié à l'existence de covenants financiers

Le Groupe a conclu un contrat de financement le 20 juillet 2021 portant sur un montant de 130 millions d'euros, lequel prévoit le suivi d'un ratio financier déterminé 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.

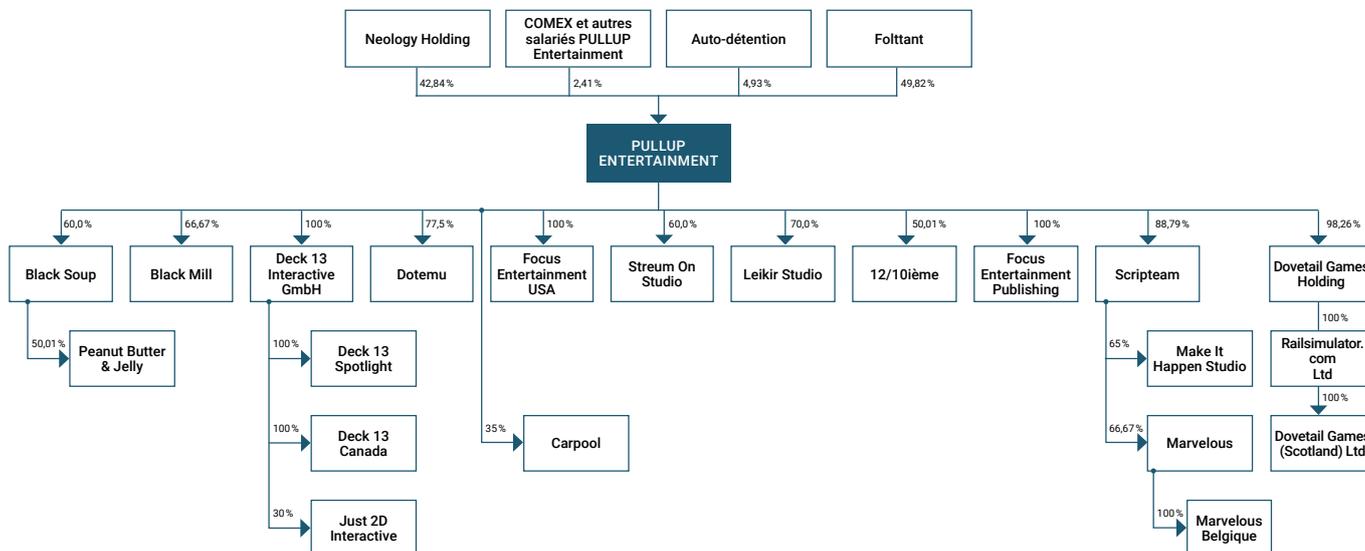
Ce covenant financier a toujours été respecté par la Société et la gestion opérationnelle et financière du Groupe intègre ce covenant financier comme une donnée dans l'ensemble des prises de décisions.

II. ACTIONNARIAT SALARIÉ

Au 31 mars 2024, la participation dans le capital de la Société détenue par des salariés ou par des membres du Comex (Comité Exécutif) liés à la Société par un contrat de travail ou par des salariés des filiales du Groupe s'élève à 158 905 actions, soit 2,45 % des actions et 3,71 % des droits de vote.

III. FILIALES ET PARTICIPATIONS

1. ORGANIGRAMME JURIDIQUE AU 31 MARS 2024



L'activité de la filiale FOCUS ENTERTAINMENT USA, LLC est identique à celle de la société mère française. Elle est dédiée aux activités commerciales en Amérique du Nord et Amérique Centrale.

L'activité principale de la filiale allemande Deck13 Interactive acquise le 25 juin 2020 est le développement de jeux vidéo, elle a aussi une activité d'édition de jeux vidéo au travers de sa filiale Deck13 Spotlight basée à Francfort et détenue à 100%. Deck13 Interactive a aussi une filiale au Canada installée à Montréal créée le 1^{er} avril 2021. La société Just 2D Interactive GmbH détenue à 30% est un studio de développement et est consolidée par mise en équivalence, PULLUP Entertainment exerçant une influence notable sur cette dernière.

L'activité principale de la filiale française Stream On Studio acquise le 20 avril 2021 est le développement de jeux vidéo. La société est consolidée en intégration globale dans les comptes du Groupe depuis le 1^{er} avril 2021.

Dotemu, l'un des leaders mondiaux du rétrogaming basé à Paris, a rejoint le Groupe le 30 septembre 2021. La société est consolidée en intégration globale dans les comptes du Groupe depuis le 30 septembre 2021.

L'activité principale de la filiale française Douze Dixièmes acquise le 12 octobre 2021 est le développement de jeux vidéo. La société est consolidée en intégration globale dans les comptes du Groupe depuis le 1^{er} octobre 2021.

L'activité principale de la filiale française Leikir Studio acquise le 4 février 2022 est le développement de jeux vidéo. La société est consolidée en intégration globale dans les comptes du Groupe depuis le 1^{er} février 2022.

L'activité principale de la filiale hollandaise BlackMill Games acquise le 5 septembre 2022 est le développement et la distribution de leurs jeux vidéo. La société est consolidée en intégration globale dans les comptes du Groupe depuis le 8 septembre 2022.

L'activité principale de la filiale allemande Black Soup GmbH acquise le 16 novembre 2022 est le marketing par influence. La société est consolidée en intégration globale dans les comptes du Groupe depuis le 17 novembre 2022.

L'activité principale de la filiale britannique Dovetail Games acquise le 20 avril 2023 est le développement de jeux vidéo. La société est consolidée en intégration globale dans les comptes du Groupe depuis le 20 avril 2023.

L'activité principale de la filiale française Carpool acquise le 26 mai 2023 est le développement de jeux vidéo. La société est consolidée par mise en équivalence dans les comptes du Groupe depuis le 26 mai 2023.

La filiale française Scripteam créée le 16 octobre 2023 est une plateforme audiovisuelle de production de films et séries. La société et ses deux filiales, Make It Happen Studios et Marvelous, acquises le 14 décembre 2023, sont consolidés en intégration globale dans les comptes du Groupe depuis.

2. PRISE DE PARTICIPATIONS SIGNIFICATIVES DANS DES SOCIÉTÉS AYANT LEUR SIÈGE SOCIAL EN FRANCE OU PRISE DU CONTRÔLE DE TELLES SOCIÉTÉS

En mai 2023, PULLUP Entertainment a acquis 35% du capital social de Carpool Studio, un studio basé à Paris.

Au cours de l'exercice 2023-2024 le Groupe a créé Scripteam, plateforme audiovisuelle, laquelle a réalisé des prises de participations dans deux studios de production audiovisuelle expérimentés : Make it Happen Studio à hauteur de 65% et Marvelous Productions à 66,67%. PULLUP Entertainment détient 88,8% du capital social de Scripteam.

3. SUCCURSALES EXISTANTES

Néant

4. ALIÉNATION D' ACTIONS INTERVENUES À L' EFFET DE RÉGULARISER LES PARTICIPATIONS CROISÉES

Néant

5. RÉPARTITION DU CAPITAL ET ACTIONS D'AUTOCONTRÔLE

Au 31 mars 2024, les actions ainsi que les valeurs mobilières détenues par les membres du Conseil d'administration se présentent ainsi :

	Nombre d'actions détenues	Valeurs mobilières donnant accès au capital		Total	% de capital	
		Nombre et Type de valeurs mobilières attribuées	Nombre d'actions susceptibles de résulter de leur exercice		Total Détenu	Total Dilué
CALMELS Virginie	-	-	-	-	-	-
HELLER Romain (indirectement via FLCP & Associés Invest)	-	-	-	-	-	-
HILLEL Irit	1 738	-	-	1 738	0,03%	0,03%
LAMY Tiphanie (indirectement via FLCP & Associés)	-	-	-	-	-	-
LARUE Fabrice (indirectement via Neology Holding)	2 782 803	-	-	2 782 803	42,85%	42,85%
PASQUIER de FRANCLIEU Tanguy (indirectement via Neology Holding)	-	-	-	-	-	-
CREPEL Didier	-	-	-	-	-	-

Dans le cadre du contrat de liquidité, au 31 mars 2024, la Société possède 12 493 actions propres pour une valeur de 120 K€ et détient une créance de 139 558 € affectée au compte de liquidité.

Contrat de liquidité au 31/03/2024	Quantité	Cours
Actions en compte 31/03/2023	5 171	48,00
Actions achetées (cours moyen)	110 863	21,82
Actions vendues (cours moyen)	103 541	22,16
Actions en compte 31/03/2024	12 493	9,12

En dehors du contrat de liquidité, le Groupe détenait au 31 mars 2024, 320 005 actions dans le cadre de son programme de rachat d'actions (cf. paragraphe 6 ci-dessous).

Les statuts de la Société accordent des droits de vote doubles pour les actions inscrites au nominatif et qui sont détenues depuis plus de deux ans. Voici le tableau de répartition du capital et des droits de vote au 31 mars 2024.

Actionnaires	Nombre d'Actions (en %)	Droits de vote Bruts ⁽¹⁾ (en %)	Droits de vote Nets ⁽²⁾ (en %)
Neology Holding	2 782 803 42,84%	3 690 581 48,53%	3 690 581 50,66%
PuP Groupe Comex et Salariés	156 838 2,41%	266 132 3,50%	266 132 3,65%
PULLUP Entertainment	320 005 4,93%	320 005 4,21%	- 0,00%
Flottant	3 236 880 49,82%	3 328 309 43,76%	3 328 309 45,69%
TOTAL	6 496 526 100 %	7 605 027 100 %	7 285 022 100 %

(1) Nombre de droits de vote "bruts" ou "théoriques" servant de base au calcul de franchissement de seuils

(2) Nombre de droits de vote "nets" ou "exerçables en assemblée générale"

6. OPÉRATIONS SUR LES TITRES DE LA SOCIÉTÉ DANS LE CADRE D'UN PROGRAMME DE RACHATS D' ACTIONS

Lors de sa réunion en date du 28 septembre 2023, le Conseil d'administration a décidé la mise en œuvre d'un programme de rachat d'actions sur le fondement de l'autorisation accordée par l'Assemblée Générale Mixte du 12 septembre 2023 (7^e Résolution) en plus de la conclusion du contrat de liquidité tel que décrit ci-dessus.

L'Assemblée Générale Mixte du 12 septembre 2023 a fixé :

- le montant maximum des fonds destinés au programme de rachat d'actions à 32 475 000 euros ; étant précisé (i) qu'un montant maximum de 5% des actions composant le capital social de la Société pourra être affecté en vue de leur conservation et de leur remise ultérieure en paiement ou en échange dans le cadre d'une opération de fusion, scission ou apport et (ii) qu'en cas d'acquisition dans le cadre d'un contrat de liquidité, le nombre d'actions pris en compte pour le calcul de la limite de 10% du montant du capital social mentionnée ci-dessus correspondra au nombre d'actions achetées déduction faite du nombre d'actions revendues pendant la durée de la présente autorisation ; et
- Le prix maximum d'achat par action par la Société de ses propres actions qui ne devra pas excéder 99 euros par action.

La répartition par objectif des actions détenues dans le cadre du programme de rachat d'action au 31 mars 2024 est la suivante :

Objectifs de rachat	Nombre d'actions
La mise en œuvre de plans d'options d'achat d'actions, de plans d'attribution gratuite d'actions, d'opérations d'actionnariat salarié réservées aux adhérents à un plan d'épargne d'entreprise, conformément aux dispositions légales en vigueur, ou d'allocation d'actions au profit des salariés et/ou dirigeants mandataires sociaux de la Société et des sociétés qui lui sont liées	11 084
La remise d'actions lors de l'exercice de droits attachés à des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société	-
Leur utilisation dans le cadre de toute opération de couverture des engagements de la Société au titre d'instruments financiers portant notamment sur l'évolution du cours des actions de la Société	-
La conservation des actions et leur remise ultérieure en paiement ou en échange dans le cadre d'opérations éventuelles de croissance externe, fusion, scission ou apport	296 428
L'annulation totale ou partielle des actions par voie de réduction du capital social (notamment en vue d'optimiser la gestion de la trésorerie, la rentabilité des fonds propres ou le résultat par action)	-
L'animation du marché des actions dans le cadre d'un contrat de liquidité conclu avec un prestataire de service d'investissement, en conformité avec la Charte de déontologie reconnue par l'Autorité des Marchés Financiers	12 493
La mise en œuvre de toute pratique de marché qui viendrait à être autorisée par l'AMF et, plus généralement, la réalisation de toutes opérations conformément aux dispositions légales et réglementaires en vigueur	-
TOTAL	320 005

7. INSTRUMENTS FINANCIERS

Dans le cadre du contrat de crédit mis en place en juillet 2021 et afin de respecter les obligations de ce dernier, plusieurs opérations de couverture de taux ont été conclues par le sous-groupe PULLUP Entertainment et dont les versements sont comptabilisés dans les comptes au 31 mars 2024. La juste valeur à l'actif cumulée de ces instruments est de 2 631 K€ au 31 mars 2024.

IV. PRÉSENTATION DES COMPTES DE L'EXERCICE ET AFFECTATION DES RÉSULTATS

1. EXAMEN DES COMPTES ET RÉSULTATS

Comptes Sociaux au 31 mars 2024

PULLUP Entertainment a réalisé un chiffre d'affaires sur douze mois de 134,40 m€ au 31 mars 2024 alors que le chiffre d'affaires des douze mois précédents s'élevait à 144,50 m€ au 31 mars 2023.

Les charges d'exploitation s'élèvent à 148,50 m€ au 31 mars 2024 contre 138,10 m€ au 31 mars 2023. Le résultat d'exploitation est de (9,0)m€, contre 12 m€ au 31 mars 2023.

Après prise en compte d'un résultat financier de (13,5)m€, d'un résultat exceptionnel de (1,8)m€ et d'un produit d'impôt sur les sociétés de 0,10 m€, le résultat net s'élève à (24,2)m€ au 31 mars 2024.

Le total du bilan passe de 297,50 m€ au 31 mars 2023 à 331,70 m€ au 31 mars 2024. Les capitaux propres qui étaient de 154,10 m€ au 31 mars 2023 atteignent 131,00 m€ au 31 mars 2024.

La trésorerie brute de la Société s'élève à 10,00 m€.

Comptes consolidés au 31 mars 2024

Ces comptes consolidés intègrent l'activité de la filiale aux États-Unis. Cette filiale est gérée à 100% par la société mère française qui prend à sa charge les frais variables de sa filiale. Ces comptes consolidés intègrent également les 10 acquisitions réalisées par le Groupe au cours des trois derniers exercices.

Au 31 mars 2024, le chiffre d'affaires du Groupe réalisé sur douze mois s'élève à 187,30 m€ (159,60 M€ à périmètre constant) alors que le chiffre d'affaires des douze mois précédents s'élevait à 194,10 m€ au 31 mars 2023.

88% des ventes ont été réalisées via des partenaires digitaux et 94% à l'international.

Le Résultat Net Part du Groupe s'inscrit en recul à -19,9m€, contre 7,3 m€ sur l'exercice 2022/23.

Le total du bilan de la Société évolue de 307,1 m€ au 31 mars 2023 à 350,5 m€ au 31 mars 2024. Les capitaux propres (part du Groupe) qui étaient de 140,3 m€ au 31 mars 2023 se montent à 121,6m€ au 31 Mars 2024.

La trésorerie brute du Groupe s'élève à 17,9 m€ au 31 mars 2024 contre 72,2 m€ au 31 mars 2023.

2. SITUATION D'ENDETTEMENT DE LA SOCIÉTÉ ET DU GROUPE AU 31 MARS 2024

	31/03/2023	Nouveaux emprunts	Remboursements	Écarts de conversion	Variation de périmètre	31/03/2024
Emprunts bancaires (hors découvert)	82 477	70 500	(10 011)	73	5 114	148 153
- dont à moins d'un an	3 569					17 084
- dont à plus d'un an et moins de 5 ans	77 403					130 194
- dont à plus de 5 ans	1 505					875
Autres emprunts et dettes assimilées	28	275	(2 918)	-	9 009	6 394
Revolving	-	10 000	(10 000)			-
Interets courus (sur autres empr. & dettes assim.)	581	709	(105)	-	132	1 316
Découvert bancaire et autres dettes court terme	-		(52)	-	161	108
Endettement financier	83 086	81 483	(23 086)	73	14 416	155 972
Trésorerie(*)	(72 151)					(17 871)
Titres autodétenus						(3 183)
Trésorerie et assimilés(**)	(72 151)					(21 053)
Complément de prix	16 325	10 770	(22 985)			4 110
Crédits de production autoliquidatifs(***)						(6 382)
ENDETTEMENT NET	27 260					132 646

(*) 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. La trésorerie acquise liée aux acquisitions de l'exercice s'élève à 2978K€

(**) La trésorerie correspond aux disponibilités nettes de découverts, exclusion faite des impacts liés au traitement de la couverture de change en position ouverte isolée.

(***) Les Crédits de production autoliquidatifs ne sont pas inclus dans le calcul conformément au contrat de crédit.

3. PROPOSITION D'AFFECTATION DU RÉSULTAT

Le Conseil d'Administration propose à l'Assemblée Générale d'affecter le bénéfice de l'exercice en report à nouveau après dotation à la réserve légale :

Résultat bénéficiaire de l'exercice	(24 199 122,38)
Dotation à la réserve légale	(192,00)
Report à nouveau antérieur	54 476 190,91
Bénéfice distribuable	30 276 876,53
Distribution de dividendes	-
Affectation du bénéfice de l'année au compte report à nouveau	(24 199 122,38)

En conséquence, les capitaux propres de la Société PULLUP Entertainment évoluent de la façon suivante au 31 mars 2024 :

Capital souscrit	7 795 831,20
Primes d'émission	90 292 203,07
Reserves légales	779 391,12
Report à nouveau	54 476 190,91
Capital avant affectation	153 343 616,30
Report à nouveau	(24 199 314,38)
Réserve légale	192,00
Capital après affectation	129 144 493,92

4. RAPPEL DES DIVIDENDES DISTRIBUÉS AU COURS DES TROIS DERNIERS EXERCICES

Conformément aux dispositions de l'article 243 bis du Code général des impôts, nous vous rappelons que les sommes distribuées à titre de dividendes, pour les trois exercices précédents, ont été les suivantes :

Au titre de l'exercice clos	Dividende par action	Dividende mis en distribution	dont distribution par actions	Abattement mentionné 2° du 3 de l'article 158 CGI	
				Éligible à l'abattement 40 %	Non éligible à l'abattement 40 %
31 mars 2023	-	-	-	-	-
31 mars 2022	-	-	-	-	-
31 mars 2021	-	-	-	-	-

5. DÉPENSES NON DÉDUCTIBLES FISCALEMENT

Conformément aux dispositions de l'article 223 quater du Code général des impôts, nous vous informons des dépenses et charges comptabilisées par la Société et visées à l'article 39-4 dudit Code : pour l'exercice clos au 31 mars 2024, aucune dépense fiscalement non déductible n'est constatée.

V. TABLEAU DES CINQ DERNIERS EXERCICES DE LA SOCIÉTÉ

TABLEAU DES RÉSULTATS AU COURS DES CINQ DERNIERS EXERCICES

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24
Situation financière en fin d'exercice (en euros)					
Capital Social	6 368 630	6 395 930	7 778 731	7 793 911	7 795 831
N° actions émises	5 307 192	5 329 942	6 482 276	6 494 926	6 496 526
N° obligations convertibles en actions					
Résultat global des opérations effectives (en K euros)					
Chiffre d'affaires hors taxes	137 885	166 506	132 660	144 481	134 413
Bénéfices avant impôts, amortissements & provisions	18 335	48 449	38 787	37 135	36 284
Impôts sur les bénéfices	5 795	7 253	2 380	1 734	(71)
Bénéfices après impôts, amortissements & provisions	12 127	14 717	6 018	6 545	(24 199)
Montant des bénéfices distribués	-	-	-	-	-
Résultat des opérations par action*					
Bénéfices avant impôts, amort & prov.	3,45	9,09	5,98	5,72	5,59
Bénéfices après impôts, amort & prov.	2,29	2,76	0,93	1,01	(3,72)
Dividende versé	-	-	-	-	-
Personnel					
N° salariés	127	146	182	208	227
Montant de la masse salariale	6 328	7 633	8 174	10 840	11 524
Montant des charges salariales	2 948	3 341	3 368	4 923	4 543

* Le nombre d'action retenu dans la détermination du résultat et du dividende par action est celui à la clôture de l'exercice.

VI. ÉTAT RÉCAPITULATIF DES OPÉRATIONS RÉALISÉES SUR LES TITRES DU GROUPE PAR LES DIRIGEANTS ET PAR LEURS PROCHES

En application des dispositions des articles 223-22 A et 223-26 du règlement général de l'AMF, nous vous indiquons ci-après les transactions réalisées par les dirigeants et leurs proches sur les titres du Groupe au cours de l'exercice :

A. OPÉRATIONS DE VENTE ET ACHAT DE TITRES PAR LES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

	Actions Cédées	Actions Acquisés
CALMELS Virginie	-	-
HELLER Romain (indirectement via FLCP & Associés Invest)	-	-
HILLEL Irit	-	-
LAMY Tiphanie (indirectement via FLCP & Associés)	-	-
LARUE Fabrice (indirectement via Neology Holding)	-	-
PASQUIER de FRANCLIEU Tanguy (indirectement via Neology Holding)	-	-
SAGNIER Franck	-	-
CRESPÉL Didier	-	-

B. EXERCICE D'OPTIONS PENDANT LA PÉRIODE PAR LES DIRIGEANTS

Néant.

VII. RAPPORT SPÉCIAL SUR LES OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS ET SUR LES ACTIONS GRATUITES

A. OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS

	Stock options	
Date d'autorisation	26/06/2019	14/12/2023
Date butoire d'exercibilité	26/06/2024	14/12/2033
Prix d'exercice	18,53	30,8
Quantités autorisées	25 000	70 000
Quantités attribuées	15 750	70 000
Quantités annulées	3 250	-
Quantités exercées	5 000	-
Quantités résiduelles au 31/03/2024	7 500	70 000

1) Attribution d'options de souscription d'actions au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024

Lors de sa réunion du 14 décembre 2023, le Conseil d'Administration de la Société a approuvé la création d'un nouveau plan de 70 000 options exerçables qui ont été attribuées en totalité.

2) Exercice d'options de souscription d'actions au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024

Lors de sa réunion du 11 avril 2023, le Conseil d'administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 200 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 pour un prix de souscription de 18,53 € par action. Le Conseil d'administration a constaté la création de 200 actions d'une valeur nominale de 1,20 €, augmentant le capital social de 240 €.

Lors de sa réunion du 20 juillet 2023, le Conseil d'administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 500 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 pour un prix de souscription de 18,53 € par action. Le Conseil d'administration a constaté la création de 500 actions d'une valeur nominale de 1,20 €, augmentant le capital social de 600 €.

Lors de sa réunion du 18 janvier 2024, le Conseil d'administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 500 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 pour un prix de souscription de 18,53 € par action. Le Conseil d'administration a constaté la création de 500 actions d'une valeur nominale de 1,20 €, augmentant le capital social de 600 €.

B. ACTIONS GRATUITES (AGA)

Date d'autorisation	Attribution gratuite d'actions au 31 mars 2024					
	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	17/01/2023	15/11/2023	14/03/2024
Date de vesting	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
Fin de période de rétention	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
Quantités attribuées	5 600	70 000	75 375	53 460	56 700	1 000
Quantités annulées	1 000	51 833	51 174	28 530	0	0
Quantités encore en période d'acquisition au 31/03/2024	0	18 167	24 201	24 930	56 700	1 000
Quantités encore en période de rétention au 31/03/2024	600	0	0	0	0	0

1) Attribution gratuite d'actions au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024

Lors de sa réunion du 15 novembre 2023, le Conseil d'administration a adopté un plan d'attribution gratuite d'actions (attribution maximum de 15 000 AGA) à destination de salariés clés du Groupe (Plan 11-2023-01) et un plan d'attribution gratuite d'actions (attribution maximum de 41 700 AGA) à destination de salariés clés du Groupe (Plan 11-2023-02), faisant usage de la délégation accordée par l'Assemblée Générale Mixte du 12 septembre 2023 dans le cadre de sa seizième résolution.

Lors de sa réunion du 14 mars 2024, le Conseil d'administration a adopté un plan d'attribution gratuite d'actions (attribution maximum de 1 000 AGA) à destination d'un salarié (Plan 2024 - 04), faisant usage de la délégation accordée par l'Assemblée Générale Mixte du 12 septembre 2023 dans le cadre de sa seizième résolution.

2) Acquisition définitive d'actions gratuites au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024

Le 29 mars 2022, la Société a attribué 6 000 actions gratuites aux salariés et mandataires sociaux de la Société (AGA 2022-1). Lors de sa réunion en date du 11 avril 2024, le Conseil d'administration a décidé la création de 6 000 actions à la suite de leur acquisition définitive le 29 mars 2023. Il est précisé que ces actions attribuées gratuitement ont été soumises à une période de conservation d'une durée de 1 an à compter de leur attribution définitive.

Le 11 mars 2019, la Société a attribué 2 400 actions gratuites aux salariés et mandataires sociaux de la Société (AGA 2019-02-1). Lors de sa réunion en date du 20 juillet 2023, le Conseil d'administration a décidé la création de 400 actions à la suite de leur acquisition définitive le 26 juin 2023. Il est précisé que ces actions attribuées gratuitement ont été soumises à une période de conservation d'une durée de 1 an à compter de leur attribution définitive.

Le 11 mars 2019, la Société a attribué 400 actions gratuites aux salariés et mandataires sociaux de la Société (AGA 2019-02-2). Lors de sa réunion en date du 20 juillet 2023, le Conseil d'administration a décidé la création de 200 actions à la suite de leur acquisition définitive le 26 juin 2023. Il est précisé que ces actions attribuées gratuitement ont été soumises à une période de conservation d'une durée de 1 an à compter de leur attribution définitive.

C. VALEURS MOBILIÈRES ET INSTRUMENTS DONNANT ACCÈS AU CAPITAL EN VIGUEUR À LA DATE DU PRÉSENT RAPPORT

À la date du présent rapport :

- 124 998 actions gratuites ont été attribuées et n'ont pas encore été définitivement acquises ;
- 77 500 options de souscription ou d'achat d'actions n'ont pas encore été exercées.

VIII. CAPITAL SOCIAL

A. OPÉRATIONS SUR LE CAPITAL SOCIAL

Exercice clos le 31 mars 2024

Au 31 mars 2024, le capital social était divisé en 6 496 526 actions de 1,20 euro de valeur nominale. Au 31 mars 2023 il était divisé en 6 494 926 actions de 1,20 euro de valeur nominale.

Les augmentations de capital suivantes sont intervenues entre le 1^{er} avril 2023 et le 31 mars 2024 :

Lors de sa réunion du 11 avril 2023, le Conseil d'administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 200 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 pour un prix de souscription de 18,53 € par action. Le Conseil d'administration a constaté la création de 200 actions d'une valeur nominale de 1,20 €, augmentant le capital social de 240 €.

Lors de sa réunion en date du 11 avril 2024, le Conseil d'administration a décidé la création de 6 000 actions à la suite de leur acquisition définitive le 29 mars 2023. Il est précisé que ces actions attribuées gratuitement ont été soumises à une période de conservation d'une durée de 1 an à compter de leur attribution définitive.

Lors de sa réunion du 20 juillet 2023, le Conseil d'administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 500 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 pour un prix de souscription de 18,53 € par action. Le Conseil d'administration a constaté la création de 500 actions d'une valeur nominale de 1,20 €, augmentant le capital social de 600 €.

Lors de sa réunion en date du 20 juillet 2023, le Conseil d'administration a décidé la création de 400 actions à la suite de leur acquisition définitive le 26 juin 2023. Il est précisé que ces actions attribuées gratuitement ont été soumises à une période de conservation d'une durée de 1 an à compter de leur attribution définitive.

Lors de sa réunion en date du 20 juillet 2023, le Conseil d'administration a décidé la création de 200 actions à la suite de leur acquisition définitive le 26 juin 2023. Il est précisé que ces actions attribuées gratuitement ont été soumises à une période de conservation d'une durée de 1 an à compter de leur attribution définitive.

Lors de sa réunion du 18 janvier 2024, le Conseil d'administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 500 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 pour un prix de souscription de 18,53 € par action. Le Conseil d'administration a constaté la création de 500 actions d'une valeur nominale de 1,20 €, augmentant le capital social de 600 €.

Post-clôture

Par décision du Conseil d'administration de la Société en date du 14 mai 2024, le Conseil d'administration a décidé, en vertu de la 9^e résolution de l'Assemblée Générale du 12 septembre 2023, une augmentation de capital d'un montant nominal initial de 1 853 217,60 euros, par création et émission par voie d'offre au public et avec un délai de priorité, à titre irréductible uniquement, au profit des actionnaires, d'un nombre de 1 544 348 actions nouvelles de la Société pouvant être porté (i) à un nombre maximum de 1 776 000 actions nouvelles de la Société en cas d'exercice en totalité de la clause d'extension et (ii) à un nombre maximum de 2 042 400 actions nouvelles de la Société en cas d'exercice en totalité de la clause d'extension et de l'option de surallocation (telle qu'autorisée par la 12^e résolution de l'Assemblée Générale du 12 septembre 2023), à un prix d'émission par action nouvelle égal à 11,30 euros (soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission), faisant apparaître une décote de 3,0% par rapport à la moyenne pondérée par les volumes des cours de l'action PULLUP Entertainment des 3 dernières séances de bourse précédant le 14 mai 2024, et une décote de 3,4% par rapport au cours de clôture de l'action PULLUP Entertainment du 14 mai 2024.

Par décision du Conseil d'administration de la Société en date du 23 mai 2024, le Conseil d'administration a :

- constaté la réalisation de l'augmentation de capital social de la Société d'un montant nominal de 2 131 200 euros, le portant de 7 795 831,20 euros à 9 927 031,20 euros, par émission avec suppression du droit préférentiel de souscription, par voie d'offre au public avec délai de priorité à titre irréductible au profit des actionnaires existants de la Société, de 1 776 000 Actions Nouvelles, au prix de 11,30 euros par Action Nouvelle, soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission ;
- décidé, en raison de l'importance de la demande d'actions nouvelles et du nombre d'actions nouvelles non souscrites par les actionnaires dans le cadre du délai de priorité, de réduire les ordres de souscription dans le cadre de l'offre au public et du placement global à proportion du nombre d'actions nouvelles qui pouvaient être allouées dans le cadre de l'offre au public et du placement global, et a décidé, en conséquence, de satisfaire les demandes de souscription exprimées dans le cadre de l'offre, à hauteur de (i) 1 072 886 actions nouvelles à titre irréductible dans le cadre du délai de priorité ; et (ii) 703 114 actions nouvelles dans le cadre de l'offre au public et du placement global ;
- constaté que le produit final brut de l'offre s'est élevé en conséquence à 20 068 800 euros, prime d'émission incluse, correspondant à l'émission de 1 776 000 actions nouvelles au prix de 11,30 euros chacune, soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission, soit une augmentation de capital d'un montant nominal total de 2 131 200 euros ;
- décidé, en exercice de l'option de surallocation (en vertu de la 12^e résolution de l'Assemblée Générale du 12 septembre 2023) d'augmenter le capital social de la Société d'un montant nominal de 319 680 euros, pour le porter de 9 927 031,20 euros à 10 246 711,20 euros, par émission avec suppression du droit préférentiel de souscription, par voie d'offre au public avec délai de priorité à titre irréductible au profit des actionnaires existants de la Société, de 266 400 actions nouvelles supplémentaires, au prix de 11,30 euros par action nouvelle, soit 1,20 euro de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission ;
- a décidé d'allouer ces 266 400 actions nouvelles supplémentaires afin de satisfaire le solde des demandes de souscription exprimées dans le cadre de l'offre dans la limite de 266 400 actions nouvelles, en intégralité dans le cadre de l'offre au public et du placement global ;
- a constaté que le produit final brut de l'exercice de l'option de surallocation s'est élevé à 3 010 320 euros, prime d'émission incluse, correspondant à l'émission de 266 400 actions nouvelles supplémentaires au prix de 11,30 euros chacune, soit 1,20 de valeur nominale et 10,10 euros de prime d'émission, soit une augmentation de capital d'un montant nominal total de 319 680 euros.

Date	Nature des opérations	Nombre d'actions émises/annulées	Capital	Prime d'émission ou d'apport	Montant nominal cumulé du capital social	Nombre cumulé d'actions	Valeur nominale
20 juillet 2023	Acquisition définitive AGA 2019-02-1	200	240,00	0,00	7 794 151,20	6 495 126	1,20
	Acquisition définitive AGA 2019-02-2	400	480,00	0,00	7 794 631,20	6 495 526	1,20
18 janvier 2024	Exercice Plan SO 2019	500	600,00	8 665,00	7 795 231,20	6 496 026	1,20
	Exercice Plan SO 2019	500	600,00	8 665,00	7 795 831,20	6 496 526	1,20
23 mai 2024	Augmentation de capital	2 042 400	2 450 880,00	20 628 240,00	10 246 711,20	8 538 926	1,20

Franchissement de seuil

Au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024, la Société n'a pas eu connaissance de franchissements de seuil statutaires ou légaux.

IX. INFORMATIONS DIVERSES

1. INFORMATION SUR LES DÉLAIS DE PAIEMENT DES FOURNISSEURS ET CLIENTS (HORS FACTURES NON PARVENUES)

En milliers d'euros	Échéances					
	Non Echu	1 à 30J	31 à 60J	61 à 90J	>91J	Total (>1J)
A. Tranche de retard de paiement						
FOURNISSEURS Délais de paiement						
Nombre factures concernées	182	108	13	12	46	179
Montant total des factures concernées TTC	2 358	1 675	233	68	283	2 096
Pourcentage des achats de l'exercice	3%	2%	0%	0%	0%	3%
CLIENTS Délais de paiement						
Nombre factures concernées	122	17	13	20	71	121
Montant total des factures concernées TTC	2 036	786	-133	69	-225	498
Pourcentage vs CA de l'exercice	2%	1%	0%	0%	0%	0%
B. Factures exclues du A. relatives à des dettes et créances litigieuses ou non comptabilisées						
Nombre factures exclues	0	0	0	0	0	0
Montant total	0	0	0	0	0	0
C. Délais de paiement de référence utilisés (contractuel ou délai légal - article 441-6 ou article L 443-1 du Code de commerce)						
FOURNISSEURS	Délais contractuels	entre 15 et 60 jours nets				
	Délais légaux	France : 60 j net / International : variable				
CLIENTS	Délais contractuels	entre comptant et 90 jours nets				
	Délais légaux	France : 60 j net / International : variable				

2. MONTANT DES PRÊTS INTER-ENTREPRISES

Conformément à l'article L.511-6 3 bis du Code monétaire et financier, nous vous informons qu'au cours de l'exercice clos le 31 mars 2023, aucun prêt inter-entreprises n'a été conclu.

3. PRÉVENTION DU BLANCHIMENT D'ARGENT ET DU FINANCEMENT DU TERRORISME

Dans le cadre des Règles Euronext Growth® en vigueur, il est précisé que le Groupe, ses dirigeants et mandataires sociaux respectent la Directive (UE) 2015/849 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2015 relative à la prévention de l'utilisation du système financier aux fins du blanchiment de capitaux et du financement du terrorisme. Par ailleurs, le Groupe, ses dirigeants et mandataires sociaux ne figurent pas sur la liste des personnes sanctionnées par l'Union Européenne ni sur les listes établies par l'OFAC.

4. SITUATION DES MANDATS DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

Commissaires aux comptes titulaires :

- Deloitte & Associés représenté par Monsieur Julien RAZUNGLES 6 Place de la Pyramide, 92908 Paris - La Défense

Deloitte & Associés a été nommé commissaire aux comptes titulaire par l'Assemblée Générale réunie le 22 juin 2006 pour une durée de six exercices sociaux, puis renouvelé dans ses fonctions par les Assemblées Générales réunies les 20 juin 2012 et 27 septembre 2018. Son mandat prendra fin à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2024.

- Cabinet FINEXSI AUDIT représenté par Monsieur Lucas ROBIN 14 Rue de Bassano 75116 Paris

Le Cabinet FINEXSI AUDIT a été nommé co-commissaire aux comptes titulaire par l'Assemblée Générale réunie le 23 septembre 2021 pour une durée de six exercices sociaux. Son mandat prendra fin à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2027.

Nous espérons que ces propositions recevront votre agrément et que vous voudrez bien adopter les résolutions correspondantes.

Paris, le 18 juillet 2024

Le Conseil d'Administration

PULLUP Entertainment (anciennement FOCUS ENTERTAINMENT)
Société anonyme au capital de 10 246 711,20 euros
Parc de Flandre « Le Beauvaisis » – Bâtiment 28
11, rue de Cambrai – 75019 Paris
399 856 277 RCS Paris
(la « Société »)

RAPPORT DU CONSEIL D'ADMINISTRATION SUR LE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE

Mesdames, Messieurs, Chers Actionnaires,

Conformément aux articles L. 225-37 et suivants du Code de commerce, le Conseil d'Administration a établi un rapport sur le gouvernement d'entreprise, lequel mentionne notamment :

- la liste de l'ensemble des mandats et fonctions exercés dans toute société par chaque mandataire social durant l'exercice ;
- les conventions intervenues, directement ou par personne interposée, entre, d'une part, l'un des mandataires sociaux ou l'un des actionnaires disposant d'une fraction de vote supérieure à 10 %, et, d'autre part, une autre société dont la Société possède directement ou indirectement plus de la moitié du capital, à l'exception des conventions portant sur des opérations courantes et conclues à des conditions normales ; et
- un tableau récapitulatif des délégations en cours de validité accordées par l'Assemblée Générale des actionnaires dans le domaine des augmentations de capital, par application des articles L.225-129-1 et L.225-129-2, et faisant apparaître l'utilisation faite de ces délégations au cours de l'exercice.

I. LISTE DES MANDATS ET FONCTIONS EXERCÉS DANS TOUTE SOCIÉTÉ PAR CHAQUE MANDATAIRE SOCIAL DURANT L'EXERCICE

Durant l'exercice clos le 31 mars 2024, la Société était une société anonyme à conseil d'administration. Elle avait pour mandataires sociaux les personnes figurant dans les tableaux ci-après.

Conseil d'administration

Les statuts de la Société stipulent que le Conseil d'administration est composé de trois membres au moins et de 18 au plus.

Au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024, le Conseil d'administration était composé comme suit :

Membres du 1^{er} avril 2023 au 20 juillet 2023 :

- Monsieur Fabrice Larue,
- La société Neology Holding, ayant pour représentant permanent Monsieur Tanguy de Franclieu,
- La société FLCP & Associés, ayant pour représentant permanent Madame Tiphonie Lamy,
- La société FLCP & Associés Invest, ayant pour représentant permanent Monsieur Romain Heller,
- Madame Virginie Calmels,
- Madame Irit Hillel,
- Monsieur Franck Sagnier.

Membres du 20 juillet 2023 au 28 février 2024 :

- Monsieur Fabrice Larue,
- La société Neology Holding, ayant pour représentant permanent Monsieur Tanguy de Franclieu,
- La société FLCP & Associés, ayant pour représentant permanent Madame Tiphonie Lamy,
- La société FLCP & Associés Invest, ayant pour représentant permanent Monsieur Romain Heller,
- Madame Virginie Calmels,
- Madame Irit Hillel.

Membres du 28 février au 31 mars 2024

- Monsieur Fabrice Larue,
- La société Neology Holding, ayant pour représentant permanent Monsieur Tanguy de Franclieu,
- La société FLCP & Associés, ayant pour représentant permanent Madame Tiphonie Lamy,
- La société FLCP & Associés Invest, ayant pour représentant permanent Monsieur Romain Heller,
- Madame Virginie Calmels,
- Madame Irit Hillel,
- Monsieur Didier Crespel.

Le 20 juillet 2023, le Conseil d'administration de la Société a pris acte de la démission pour raisons personnelles de Monsieur Frank Sagnier de son rôle de membre du conseil d'administration.

Par ailleurs, l'Assemblée Générale des actionnaires a décidé, le 28 février 2024, la nomination de Monsieur Didier Crespel en qualité d'administrateur de la Société. Il était auparavant Administrateur indépendant d'Ubisoft Entertainment entre 2013 et 2023 et plus particulièrement Président du Comité d'Audit et Administrateur référent entre 2016 et 2023.

Une information sur l'expérience et la compétence de Monsieur Didier Crespel a été communiquée lors de la proposition de nomination de Membre du Conseil d'administration (Recommandation R5 du Code MiddleNext).

Du 1^{er} avril 2023 au 31 mars 2024, le Conseil d'administration disposait en son sein d'une représentation de 4 hommes (3 hommes entre le 20 juillet 2023 et le 28 février 2024) et 3 femmes (en tenant compte des représentants permanents des personnes morales administrateurs).

Membres du Conseil d'administration

Nom et prénom de l'administrateur	Fonctions exercées dans la Société	Durée du mandat dans la Société	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 : 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.	Président, représentant légal de FIFL, elle-même Président de Président Délégué Administrateur Administrateur Administrateur Représentant permanent de FLCP & Associés Invest	FIFL FLCP FLCP & Associés MCFL SAM Monaco Medias Monte-Carlo Société des Bains de Mer Les Amis des Cahiers
Neology Holding, représentée par son représentant permanent, M. Tanguy de Franclieu	Membre	Date de nomination : 1^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : AG 2026 sur les comptes 2025-2026	Neology Holding : Néant M. Tanguy de Franclieu : Gérant, Représentant légal de Financière Beauvau, elle-même Directeur Général de	Néant Financière Beauvau FLCP FLCP Associés FLCP & Associés Invest
FLCP & Associés, représentée par son représentant permanent, Mme. Tiphonie Lamy	Membre	Date de nomination : 1^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : AG 2026 sur les comptes 2025-2026	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	Membre	Date de nomination : 1^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : AG 2026 sur les comptes 2025-2026	FLCP & Associés Invest : membre du Comité de Surveillance M. Romain Heller :	Les Amis des Cahiers Néant
Mme. Virginie Calmels	Membre indépendante	Date de nomination : 1^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : AG 2026 sur les comptes 2025-2026	Présidente Administrateur Administrateur indépendant Administrateur indépendant Présidente Conseil Stratégique Présidente Fonds Dotation	SHOWer Company ILIAD IPSOS ASSYSTEM OUI CARE OUI CARE
Mme. Irit Hillel	Membre indépendante	Date de nomination : 1^{er} avril 2022 Date d'échéance du mandat : AG 2026 sur les comptes 2025-2026	Néant	Néant
M. Didier Crespel	Membre indépendant	Date de nomination : 28 février 2024 Date d'échéance du mandat : AG 2028 sur les comptes 2027-2028	Président et CEO Président et CEO Président et CEO Président et CEO	Groupe Mecamen AMPM AMS Mecamen Polska
M. Frank Sagnier	Membre indépendant (Vice-président)	Date de nomination : 1^{er} avril 2022 Démission constatée le 20 juillet 2023	Non Executive Chairman Non Executive Chairman	nDreams Steel City Interactive

Direction Générale

Les statuts de la Société stipulent que la direction générale de la Société est assumée soit par le Président du Conseil d'administration, qui porte alors le titre de Président-Directeur Général, soit par une autre personne physique nommée par le Conseil d'administration et portant le titre de Directeur Général.

Le choix entre ces deux modalités d'exercice de la direction générale est effectué par le Conseil d'administration.

Sur la proposition du Directeur Général, le Conseil d'administration peut, pour l'assister, nommer un maximum de cinq (5) Directeurs Généraux Délégués.

Exercice clos le 31 mars 2024

Entre le 1^{er} avril 2023 et le 16 mai 2023, la Direction Générale était assumée par Monsieur Sean Brennan en qualité de Directeur Général et par Monsieur Christophe Nobileau en qualité de Directeur Général Délégué.

Le 16 mai 2023, Monsieur Sean Brennan a présenté, en accord avec le Conseil d'administration, la démission de son mandat de Directeur Général avec effet immédiat.

Le Conseil d'administration a décidé à l'unanimité que la direction de la Société serait assumée par le Président du Conseil d'administration, Monsieur Fabrice Larue qui porte désormais le titre de Président-Directeur Général.

Entre le 16 mai 2023 et le 31 janvier 2024, la Direction Générale était assumée par Monsieur Fabrice Larue en qualité de Président-Directeur Général et de Monsieur Christophe Nobileau en qualité de Directeur Général Délégué.

Depuis la démission de Monsieur Christophe Nobileau avec effet au 31 janvier 2024, la Direction Générale est assumée par Monsieur Fabrice Larue en qualité de Président-Directeur Général :

Direction Générale au 31 mars 2024

Nom et prénom de l'administrateur	Fonctions exercées dans la Société	Durée du mandat dans la Société	Autres mandats actuellement exercés dans d'autres sociétés	
			Nature du Mandat	Société
M. Fabrice Larue	Président-Directeur Général	Date de nomination : 16 mai 2023 Date d'échéance du mandat : indéterminée	Président, représentant légal de FIFL, elle-même Président de	FIFL FLCP FLCP & Associés
			Président Délégué	MCFL SAM
			Administrateur	Monaco MediAx
			Administrateur	Monte-Carlo Société des Bains de Mer
			Administrateur Représentant permanent de FLCP & Associés Invest	Les Amis des Cahiers

À la date du présent rapport, la Direction Générale est composée de :

Direction Générale au jour de l'établissement du présent rapport

Nom et prénom de l'administrateur	Fonctions exercées dans la Société	Durée du mandat dans la Société	Autres mandats actuellement exercés dans d'autres sociétés	
			Nature du Mandat	Société
M. Fabrice Larue	Président-Directeur Général	Date de nomination : 16 mai 2023 Date d'échéance du mandat : indéterminée	Président, représentant légal de FIFL, elle-même Président de	FIFL FLCP FLCP & Associés
			Président Délégué	MCFL SAM
			Administrateur	Monaco MediAx
			Administrateur	Monte-Carlo Société des Bains de Mer
			Administrateur Représentant permanent de FLCP & Associés Invest	Les Amis des Cahiers

Absence de condamnation pour fraude, d'association à une faillite ou d'incrimination et/ou sanction publique officielle.

À la connaissance de la Société, et au jour de l'établissement du présent rapport :

- aucune condamnation pour fraude n'a été prononcée au cours des 5 dernières années à l'encontre de l'un des Membres du Conseil d'administration ou de la Direction Générale ;
- aucun des Membres du Conseil d'administration ou de la Direction Générale n'a été associé, au cours des 5 dernières années, à une faillite, mise sous séquestre ou liquidation, en tant que Membre d'un organe d'administration, de direction ou de surveillance ou en tant que Directeur Général ;
- aucune incrimination et/ou sanction publique officielle n'a été prononcée au cours des 5 dernières années, à l'encontre de l'un des Membres du Conseil d'administration ou de la Direction Générale par des autorités statutaires ou réglementaires (y compris des organismes professionnels désignés) ;
- aucun Membre du Conseil d'administration, ni Membre de la Direction Générale, n'a été empêché par un tribunal, au cours des 5 derniers exercices, d'agir en qualité de Membre d'un organe d'administration, de direction ou de surveillance ou d'intervenir dans la gestion ou la conduite des affaires d'un émetteur.

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

Membres du Conseil d'administration	Nature du Mandat	Société
M. Fabrice Larue	Co-gérant Président Directeur Général	SARL FIVL Pull Up Digital
Neology Holding, représentée par M. Tanguy de Franclieu	M. Tanguy de FRANCLIEU Administrateur	Pull Up Digital
FLCP & Associés, représentée par Mme. Tiphonie Lamy	Mme. Tiphonie Lamy Administrateur	Pull Up Digital
FLCP & Associés Invest, représentée par 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	Board Observer Board Observer Board Observer Board Member	Deep Instinct Twine Solutions Copprint Radcom
M. Didier Crespel	Administrateur référent	Ubisoft (société cotée)
Direction Générale	Nature du Mandat	Société
M. Fabrice Larue	Co-gérant Président Directeur Général	SARL FIVL PULLUP Up Digital

II. FONCTIONNEMENT DU CONSEIL D'ADMINISTRATION AU COURS DE L'EXERCICE ÉCOULÉ

Au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024, le Conseil d'administration s'est réuni à 14 reprises avec un taux de participation moyen de ses membres (physiquement ou par tous moyens de visioconférence ou audioconférence) de 98 % étant entendu qu'il n'est pas tenu compte des membres représentés.

Depuis sa mise en place, le Conseil d'administration a été en mesure de procéder à l'évaluation de ses travaux lors de sa réunion en date du 18 juillet 2024. Les observations et conclusions de cette réunion sont les suivantes :

- Il est recommandé de poursuivre la planification plus en amont du calendrier annuel des réunions du Conseil d'Administration et de fournir aux membres les documents supports des réunions du Conseil d'Administration le plus tôt possible ;
- Il est recommandé que le Conseil d'Administration poursuive le suivi de la mise en place du plan de succession des dirigeants ;
- Il est recommandé, sur certains sujets opérationnels, que le Conseil d'Administration puisse bénéficier, en plus des échanges avec le management de la Société, d'échanges avec les dirigeants des filiales de la Société.

III. CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES

Conventions réglementées approuvées au cours d'exercices antérieurs et dont l'exécution a été poursuivie au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024

Au cours de l'exercice écoulé, l'exécution des conventions suivantes a été poursuivie :

1. Convention avec la société FLCP & Associés, actionnaire disposant indirectement d'une fraction des droits de vote supérieure à 10 % de la Société.

Date de conclusion : 10 décembre 2020

Nature : contrat de prestations de services

Modalités : convention de prestation de services M&A, en vue de participer au développement de la Société par le biais d'éventuelles croissances externes.

Montants comptabilisés sur l'exercice clos le 31 mars 2024 : 722 717,79 HT € répartis de la manière suivante :

- 249 999,96 HT € au titre de la rémunération fixe ;
- 456 553,22 HT € au titre de success fees ;
- 16 164,61 HT € au titre de refacturation de frais.

2. Avenant au contrat de mandataire social de Monsieur Christophe Nobileau, directeur général délégué

Date de conclusion : 5 janvier 2023

Nature de la convention : Avenant au contrat de mandataire social

Modalités : Compte tenu de l'évolution des fonctions de Monsieur Christophe Nobileau qui exerçait un mandat de directeur général de la Société et qui, depuis le 5 janvier 2023, exerce un mandat de directeur général délégué, l'avenant au contrat de mandataire social a été conclu pour s'assurer de la cohérence entre le mandat exercé par Monsieur Christophe Nobileau au sein de la Société et les termes de son contrat de mandataire social. Les conditions d'exercice du mandat (pouvoirs, rémunération...) demeurent identiques à celles qui lui étaient applicables en sa qualité de directeur général.

Cette convention a été soumise à l'approbation de l'Assemblée Générale des actionnaires du 12 septembre 2023. Monsieur Christophe Nobileau a démissionné de son mandat avec effet au 31 janvier 2024.

3. Engagement de non-concurrence entre la Société et Monsieur Christophe Nobileau, mandataire social de la Société.

Date de conclusion : 1^{er} avril 2022.

Nature de la convention et partie intéressée à la convention : Engagement de non-concurrence entre la Société et Monsieur Christophe Nobileau, mandataire social de la Société.

Modalités : Compte tenu des fonctions que Monsieur Christophe Nobileau exerce au sein de la Société et, notamment, des relations qu'il entretient avec ses partenaires commerciaux, ses accès à des informations confidentielles et sensibles ainsi que sa connaissance de l'organisation du Groupe et des moyens techniques et financiers mis en œuvre, et afin d'assurer la protection légitime des intérêts de la Société, Monsieur Christophe Nobileau s'est engagé, tant qu'il exercera des fonctions opérationnelles au sein de la Société, puis pendant une période de dix-huit (18) mois à compter de la date à laquelle il cessera ses fonctions de mandataire social de la Société, à ne pas s'intéresser, à quelque titre que ce soit, directement ou indirectement, notamment en qualité de salarié, mandataire social, conseil, consultant ou autre, rémunéré ou non, à toute société, entreprise ou groupement qui exercerait une activité concurrente ou commercialiserait des produits ou services concurrents de l'activité, sur le territoire d'un ou plusieurs des pays suivants : France (en ce compris l'outre-mer), Angleterre et États-Unis.

À titre de contrepartie pécuniaire à cet engagement, Monsieur Christophe Nobileau, percevra pendant toute la durée de cet engagement, soit dix-huit (18) mois, mensuellement, une somme mensuelle brute égale à 70 % de la moyenne de la rémunération totale mensuelle brute qui lui aura été versée par la Société durant les douze (12) derniers mois précédant la cessation de ses fonctions, au titre de son mandat social. Par ailleurs, la Société s'est engagée à maintenir pour la part entreprise, durant cette durée, le contrat de mutuelle de Monsieur Christophe Nobileau.

Cet engagement a pris effet sur les comptes de la Société à compter du 1^{er} février 2024, en raison de la cessation des fonctions de Monsieur Christophe Nobileau en qualité de Directeur Général Délégué de la Société avec effet au 31 janvier 2024.

Montants comptabilisés sur l'exercice clos le 31 mars 2024 : 21 877,84 €. La Société a levé cet engagement le 27 février 2024 à compter du 1^{er} mars 2024.

4. Engagement de non-concurrence entre la Société et Monsieur Sean Brennan, Directeur Général de la Société

Date de conclusion : 5 janvier 2023

Nature de la convention : Engagement de non-concurrence

Modalités : Compte tenu des fonctions que Monsieur Sean Brennan exerce au sein de la Société et, notamment, des relations qu'il entretient avec ses partenaires commerciaux, ses accès à des informations confidentielles et sensibles ainsi que sa connaissance de l'organisation du groupe et des moyens techniques et financiers mis en œuvre, et afin d'assurer la protection légitime des intérêts de la Société, Monsieur Sean Brennan s'est engagé, tant qu'il exercera des fonctions opérationnelles au sein de la Société, puis pendant une période de dix-huit (18) mois à compter de la date à laquelle il cessera ses fonctions de Directeur Général de la Société, à ne pas, sur le territoire d'un ou plusieurs des pays suivants : France (en ce compris l'outre-mer), Royaume-Uni et États-Unis :

- s'intéresser ou exercer pour le compte de toute personne physique ou morale, à quelque titre que ce soit, directement ou indirectement, notamment en qualité de salarié, mandataire social, conseil, consultant ou autre, rémunéré ou non, à toute société, entreprise ou groupement qui exercerait une activité concurrente ou commercialiserait des produits ou services concurrents de l'activité ;
- démarcher ou avoir toutes relations professionnelles dans le cadre de l'activité concurrente avec des clients ou des fournisseurs de la Société et/ou de l'une des sociétés du groupe, de ses filiales ;
- communiquer à des tiers, ou utiliser des informations ou connaissances quelconques, y compris celles de nature technique, commerciale, financière ou autre dont il aurait eu connaissance pendant la période où il exerçait des fonctions ou était détenteur de titres, à l'exception des informations ou connaissances qui seraient dans le domaine public au terme du contrat ;
- détenir (directement ou indirectement, sauf au travers d'un fonds de private equity dans lequel Monsieur Sean Brennan n'exerce aucune fonction de quelque nature que ce soit) une participation dans une société exerçant une activité concurrente de la Société ou ses filiales dans l'un des 3 territoires visés ci-dessus. Par exception, Monsieur Sean Brennan sera autorisé à détenir des titres d'une société cotée en bourse exerçant une activité concurrente si cette détention résulte d'un mandat de gestion entièrement délégué à un tiers (banquier, gestionnaire de patrimoine...) et pour autant que la part détenue (directement ou indirectement) par Monsieur Sean Brennan ne dépasse pas 3 % du capital de ladite société cotée.

À titre de contrepartie pécuniaire à cette clause de non-concurrence, Monsieur Sean Brennan, percevra pendant une durée équivalente à la durée pendant laquelle la clause lui aura été appliquée, une somme mensuelle brute égale à 70 % (i) de la moyenne de la rémunération totale mensuelle brute (hors avantages en nature et remboursement de frais) qui lui aura été versée par la Société durant les douze (12) derniers mois précédant la cessation de ses fonctions, au titre de son mandat social, ou si les fonctions cessent avant 12 mois, (ii) de la moyenne de la rémunération totale mensuelle brute (hors avantages en nature et remboursement de frais) qui lui aura été versée par la Société avant la cessation de ses fonctions. Par ailleurs, la Société s'est engagée à maintenir pour la part entreprise, durant cette durée, le contrat de mutuelle de Monsieur Sean Brennan.

Cet engagement a pris effet sur les comptes de la Société le 16 mai 2023, soit après la clôture des comptes de l'exercice clos le 31 mars 2023, en raison de la cessation des fonctions de Monsieur Sean Brennan en qualité de Directeur Général de la Société le 16 mai 2023.

Par ailleurs, le Conseil d'administration ayant pris acte de la démission de Monsieur Sean Brennan de ses fonctions le 16 mai 2023, a décidé d'appliquer une période de non-concurrence à Monsieur Sean Brennan jusqu'au 31 mars 2024, et ce, afin de protéger les intérêts de la Société.

Montants comptabilisés sur l'exercice clos le 31 mars 2024 : 113 973,52 €.

Conventions réglementées conclues au cours de l'exercice clos le 31 mars 2024 :

Convention avec la société FLCP & Associés, actionnaire disposant indirectement d'une fraction des droits de vote supérieure à 10 % de la Société.

Date de conclusion : 23 janvier 2024

Nature : contrat de cession de marques et de noms de domaine

Modalités : contrat de cession de marques et de noms de domaine afin d'exploiter la marque « PulluP » (et d'autres marques et noms de domaines associés) en tant que marque ombrelle du groupe de la Société.

Montants comptabilisés sur l'exercice clos le 31 mars 2024 : 51 240,33 € HT (61 488,40 € TTC).

Convention conclue postérieurement à la clôture de l'exercice clos le 31 mars 2024

Avenant à une convention avec la société FLCP & Associés, actionnaire disposant indirectement d'une fraction des droits de vote supérieure à 10 % de la Société.

Date d'autorisation par le Conseil : première autorisation donnée par le Conseil en date du 19 octobre 2023, puis seconde autorisation donnée par le Conseil en date du 14 mars 2024 afin de modifier la date d'effet de l'avenant (nouvelle date d'effet : 1^{er} avril 2024).

Nature : avenant au contrat de prestations de services conclu le 10 décembre 2020

Modalités : avenant à la convention de prestation de services M&A pour tenir compte de la réalité des prestations rendues, afin de permettre à la Société de continuer à poursuivre sa stratégie de croissance externe jusqu'ici réussie.

Montant autorisé : la partie fixe de la rémunération de la convention est portée de 250K€ HT par an à 500K€ HT par an et ce à compter du 1^{er} avril 2024 (et non du 1^{er} octobre 2023 tel que cela était initialement prévu à la suite de la première décision du Conseil d'administration du 19 octobre 2023).

IV. TABLEAU RÉCAPITULATIF DES DÉLÉGATIONS EN COURS DE VALIDITÉ ACCORDÉES PAR L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DES ACTIONNAIRES DANS LE DOMAINE DES AUGMENTATIONS DE CAPITAL ET DE L'USAGE QU'IL EN A ÉTÉ FAIT

Le tableau ci-après présente les différentes délégations financières qui ont été consenties au Conseil d'Administration depuis les dernières Assemblées Générales des actionnaires :

Assemblée Générale	N° de Résolution	Résolution	Durée de la délégation	Plafond	Utilisation	Solde disponible
12/09/2023	7 ^e	Autorisation d'achat par la Société de ses propres actions (programme de rachat d'actions)	18 mois (12/03/2025)	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	Programme de rachat d'actions du 28 septembre 2023 Montants figurant au compte de liquidité au 31 mars 2024 : - 12 493 titres - 113 936 euros	
12/09/2023	8 ^e	Augmentation de capital réservée aux actionnaires (maintien du DPS ⁽¹⁾ des actionnaires)	26 mois (12/11/2025)	2 740 800 € soit 2 284 000 actions ou 150 000 000 € en cas d'émission d'obligations	Néant	À titre individuel (9^e résolution) : 0,00 € (pour les augmentations de capital par émission d'actions)
12/09/2023	9 ^e	Augmentation de capital par voie d'offre au public (suppression du DPS des actionnaires) Faculté d'instituer au profit des actionnaires un droit de priorité	26 mois (12/11/2025)	2 131 200 € soit 1 776 000 actions 125 000 000 € en cas d'émission d'obligations	Augmentation de capital décidée par le Conseil le 14 mai 2024, et réalisée le 23 mai 2024 ⁽²⁾ : - 1 776 000 actions nouvelles émises pour une valeur nominale totale de 2 131 200 € ; - 266 400 actions nouvelles émises pour une valeur nominale de 319 680 € (en vertu de l'exercice de l'option de surallocation prévue par la 12 ^e résolution de l'assemblée générale du 12 septembre 2023).	À titre global : 3 471 600 € sur les 5 602 800 € autorisés (en vertu du plafond global de la 18 ^e résolution) Soit 61,96%
12/09/2023	10 ^e	Augmentation de capital par voie d'offre à un cercle restreint d'investisseurs ou à des investisseurs qualifiés ⁽⁴⁾ dans la limite de 20% du capital social (pré-augmentation de capital) par an (suppression du DPS des actionnaires)	26 mois (12/11/2025)	2 131 200 € soit 1 776 000 actions 125 000 000 € en cas d'émission d'obligations	Néant	
12/09/2023	11 ^e	Augmentation de capital réservée à la catégorie de bénéficiaires suivante (suppression du DPS des actionnaires) : • Fonds d'investissement TMT ; • Sociétés TMT.	18 mois (12/03/2025)	2 131 200 € soit 1 776 000 actions ou 125 000 000 € en cas d'émission d'obligations	Néant	
12/09/2023	12 ^e	Option de surallocation : faculté donnée au Conseil d'administration d'augmenter le nombre de titres à émettre, en application de la huitième à la onzième résolution, aux mêmes conditions que celles retenues pour l'émission initiale	24 mois (12/09/2025)	15% de l'émission initiale (plafond par résolution)	Option de surallocation exercée par le Conseil lors de l'augmentation de capital décidée par le Conseil le 14 mai 2024, et réalisée le 23 mai 2024 à hauteur de 15% de l'émission initiale, soit : - 266 400 actions nouvelles émises pour une valeur nominale de 319 680 €.	

Assemblée Générale	N° de Résolution	Résolution	Durée de la délégation	Plafond	Utilisation	Solde disponible
12/09/2023	13 ^e	Augmentation de capital réservée aux salariés adhérents d'un PEE (suppression du DPS des actionnaires)	26 mois (12/11/2025)	1 % du capital social	Augmentation de capital réservée aux salariés initiée le 21 juin 2024 sur décision du Conseil du 20 juin 2024, pour un montant total maximum de 85 389 actions, soit 102 466,80 euros de nominal ⁽³⁾ .	72 810 actions, soit 87 372 € de nominal
12/09/2023	14 ^e	Réduction du capital social de la Société par voie d'offre publique de rachat d'actions suivi de leur annulation	18 mois (12/03/2025)	1 169 086,80 € soit 974 239 actions Montant maximum des fonds : 58 454 340 euros Prix max par action : 60 euros	Néant	100 %
12/09/2023	15 ^e	Réduction du capital social de la Société par voie d'annulation d'actions achetées dans le cadre du programme de rachat	18 mois (12/03/2025)	10 % du capital social par période de 24 mois	Néant	100 %
12/09/2023	16 ^e	Autorisation en vue de procéder à l'attribution gratuite d'actions de la Société	38 mois (12/11/2026)	200 000 actions	CA du 15 novembre 2023 : - 56 700 AGA CA du 14 mars 2024 : - 1 000 AGA CA du 18 avril 2024 : - 10 565 AGA - 5 000 AGA	126 735
12/09/2023	17 ^e	Autorisation à l'effet de consentir des options de souscription ou d'achat d'actions de la Société	38 mois (12/11/2026)	250 000 options	CA du 14 décembre 2023 : - 70 000 SO	180 000

(1) Droit préférentiel de souscription

(2) L'augmentation de capital a été décidée et réalisée postérieurement à la clôture de l'exercice social le 31 mars 2024.

(3) L'augmentation de capital réservée aux salariés a été décidée et réalisée postérieurement à la clôture de l'exercice social le 31 mars 2024.

(4) Le cercle restreint d'investisseurs et les investisseurs qualifiés sont définis à l'article L. 411-2 du Code monétaire et financier.

V. MODALITÉ D'EXERCICE DE LA DIRECTION GÉNÉRALE

Le 16 mai 2023, à la suite de la démission de Monsieur Sean Brennan de son mandat de Directeur Général de la Société, le Conseil d'administration a décidé que la direction de la Société serait assumée par le Président du Conseil d'administration, Monsieur Fabrice Larue qui porte désormais le titre de Président-Directeur Général. Monsieur Christophe Nobileau demeure Directeur Général Délégué.

Monsieur Christophe Nobileau a démissionné de son mandat de Directeur Général Délégué avec effet au 31 janvier 2024. Depuis cette date, la Direction Générale est assumée par Monsieur Fabrice Larue en qualité de Président-Directeur Général.

VI. RECOMMANDATIONS MIDDLENEXT

À la date du présent Rapport Financier, la Société se réfère au code de gouvernement d'entreprise pour les valeurs moyennes et petites, tel que publié en septembre 2021 par Middelnext. Elle améliore également ses principes en matière de contrôle interne en s'inspirant notamment du cadre de référence sur les dispositifs de gestion des risques et de contrôle interne pour les valeurs moyennes et petites publié par l'AMF le 22 juillet 2010.

Le tableau ci-après dresse le bilan des recommandations Middledenext 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 MiddleNext	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 ⁽¹⁾
R6 : Organisation des réunions du conseil et des comités	X	
R7 : Mise en place de comités		X ⁽²⁾
R8 : Mise en place d'un comité spécialisé sur la Responsabilité sociale/sociétale et environnementale des Entreprises (RSE)		X ⁽²⁾
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 ⁽³⁾
R12 : Rémunération des administrateurs	X ⁽⁴⁾	
R13 : Mise en place d'une évaluation des travaux du conseil	X	
R14 : Relations avec les "actionnaires"	X	
II. Le pouvoir de « exécutif »		
R15 : Politique de diversité et d'équité au sein de l'entreprise	X ⁽⁵⁾	
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	
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	

- (1) À la date du présent rapport, 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.
- (2) Le Conseil, 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 de Rémunérations, en formation de Comité Stratégique de Croissance Externe et en formation de Comité de Responsabilité Sociétale et Environnementale des entreprises. Cette décision permet ainsi à l'ensemble des administrateurs de contribuer à la préparation des travaux et des décisions du Conseil sur ces matières.
- (3) 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).
- (4) 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.
- (5) La politique de diversité et d'équité et les mesures déployées par le Groupe sont présentées en détail dans la déclaration de performance extra-financière incluse dans le rapport financier annuel 2023-2024, 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.

Membres du Conseil d'Administration indépendants

À la date du présent rapport, le Conseil d'Administration dispose de 3 membres indépendants, en la personne de Monsieur Didier CRESPEL, et de Mesdames Virginie CALMELS et Irit HILLEL, soit 42,86 % du nombre total des membres du Conseil d'Administration. Le Conseil d'Administration a considéré que ces administrateurs répondent depuis leurs nominations à la recommandation n° 3 du code Middledenext, 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.

VII. POLITIQUE VISANT À L'ÉQUILIBRE FEMMES-HOMMES ET À L'ÉQUITÉ

D'une manière générale, le lecteur est invité à se reporter au rapport du Groupe sur la déclaration de performance extra-financière incluse dans le Rapport Annuel.

Au cours de sa réunion du 18 juillet 2024, le Conseil d'Administration s'est assuré de l'existence d'une politique visant à l'équilibre femmes-hommes et à l'équité au sein du Groupe et de sa mise en œuvre à chaque niveau hiérarchique de l'entreprise.

À cette fin, la Direction des Ressources Humaines a été invitée à émettre ses conclusions sur ladite politique, laquelle est décrite ci-dessous : Le Groupe œuvre en faveur de la diversité et veille à ne pratiquer aucune discrimination pour quelque cause que ce soit et à assurer l'égalité des chances de tous en matière de recrutement, de formation, de rémunération, d'affectation et d'évolution professionnelle en fonction des compétences et aptitudes personnelles. Le Groupe s'assure également que tous ses collaborateurs soient traités de manière équitable à chaque niveau hiérarchique.

C'est parce qu'il considère que le respect de ces valeurs permet d'avoir des collaborateurs plus épanouis professionnellement et personnellement et plus impliqués que le Groupe s'engage en faveur de l'inclusion, de la diversité et de l'égalité.

Il est donc essentiel pour le Groupe de créer un environnement où la différence est encouragée et où les collaborateurs peuvent apporter chacun une contribution à la dynamique de l'entreprise.

Tout collaborateur qui subit ou est témoin d'un comportement allant à l'encontre des valeurs de diversité ou d'équité prônées par le Groupe est censé le signaler à la personne autorisée compétente, qui est généralement son supérieur hiérarchique ou le Directeur des Ressources Humaines.

Les résultats obtenus en termes d'absence de discrimination et de représentation de la diversité (genre, âges, qualifications et expériences professionnelles...) sont respectueux de la politique décrite ci-dessus.

VIII. RÉMUNÉRATION DES MANDATAIRES SOCIAUX AU TITRE DE L'EXERCICE ÉCOULÉ

Rémunérations perçues par les mandataires sociaux dirigeants

Tableau récapitulatif des rémunérations de chaque dirigeant mandataire social⁽¹⁾

Sean Brennan Directeur Général	Exercice N-1		Exercice N	
	Montants attribués annuels	Montants versés	Montants attribués annuels	Montants versés
Rémunération fixe ⁽²⁾	250 000	59 615	250 000	62 500
Rémunération variable annuelle ⁽³⁾	125 000	0	125 000	0
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	Néant	Néant	Néant	Néant
Stock-Options	85 000 (sous condition de performance et de présence, à Monsieur Sean Brennan, ces options sont caduques à la date du présent rapport en raison de la démission de Monsieur Sean Brennan de son mandat de Directeur Général de la Société le 16 mai 2023).			
Attributions d'actions gratuites ⁽⁴⁾	Néant	Néant	Néant	Néant
Avantages en nature (loyer)	Néant	7 875	Néant	9 450
TOTAL	375 000	67 490	375 000	71 950

Christophe Nobileau Directeur Général Délégué	Exercice N-1		Exercice N	
	Montants attribués	Montants versés	Montants attribués	Montants versés
Rémunération fixe ⁽²⁾	250 000	250 000	250 000	208 330
Rémunération variable annuelle ⁽³⁾	125 000	125 000	125 000	0
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	Néant	Néant	Néant	Néant
Stock-Options			Néant	Néant
Attributions d'actions gratuites ⁽⁴⁾	Néant	Néant	Néant	Néant
Avantages en nature (mutuelle)	Néant	21,77	Néant	32,30
TOTAL	375 000	375 021,77	375 000	208 362,30

Fabrice Larue Président-Directeur Général	Exercice N-1		Exercice N	
	Montants attribués	Montants versés	Montants attribués	Montants versés
Rémunération fixe ⁽²⁾	Néant	Néant	Néant	Néant
Rémunération variable annuelle ⁽³⁾	Néant	Néant	Néant	Néant
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	Néant	Néant	Néant	Néant
Stock-Options	Néant	Néant	Néant	Néant
Attributions d'actions gratuites ⁽⁴⁾	Néant	Néant	Néant	Néant
Avantages en nature	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	-	-	-	-

(1) Vise l'ensemble des éléments de rémunérations des dirigeants mandataires sociaux attribués au titre de l'exercice/versés au cours de l'exercice par la Société, et par les sociétés contrôlées au sens de l'article L233-16 du Code de commerce par la Société dans laquelle le mandat est exercé. Rajouter une ligne par type de rémunération supplémentaire : rémunération exceptionnelle, rémunération variable pluriannuelle.

(2) Base brute avant impôt

(3) Préciser les critères en application desquels ces éléments ont été calculés

(4) Décrire ces avantages en nature (voiture, logement...)

Conformément aux dispositions de l'article L. 225-197-1 du Code de commerce, lors de chaque attribution gratuite d'actions au profit de mandataires sociaux, le Conseil d'administration a fixé le pourcentage des actions que ces derniers sont tenus de conserver au nominatif jusqu'à la cessation de leurs fonctions.

Tableau sur les rémunérations perçues par les mandataires sociaux non dirigeants au titre du mandat de « membre du Conseil » (et autres rémunérations)

Fabrice Larue	Montants attribués au cours de l'exercice N-1	Montants versés au cours de l'exercice N-1	Montants attribués au cours de l'exercice N	Montants versés au cours de l'exercice N
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	Néant	Néant	Néant	Néant
Autres rémunérations	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	NÉANT			

Neology Holding	Montants attribués au cours de l'exercice N-1	Montants versés au cours de l'exercice N-1	Montants attribués au cours de l'exercice N	Montants versés au cours de l'exercice N
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	26 625 €	26 625 €	38 452 €	38 452 €
Autres rémunérations	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	26 625 €	26 625 €	38 452 €	38 452 €

FLCP & Associés	Montants attribués au cours de l'exercice N-1	Montants versés au cours de l'exercice N-1	Montants attribués au cours de l'exercice N	Montants versés au cours de l'exercice N
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	26 625 €	26 625 €	31 500 €	31 500 €
Autres rémunérations	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	26 625 €	26 625 €	31 500 €	31 500 €

FLCP & Associés Invest	Montants attribués au cours de l'exercice N-1	Montants versés au cours de l'exercice N-1	Montants attribués au cours de l'exercice N	Montants versés au cours de l'exercice N
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	26 625 €	26 625 €	29 250 €	29 250 €
Autres rémunérations	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	26 625 €	26 625 €	29 250 €	29 250 €
Virginie Calmels	Montants attribués au cours de l'exercice N-1	Montants versés au cours de l'exercice N-1	Montants attribués au cours de l'exercice N	Montants versés au cours de l'exercice N
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	42 875 €	42 875 €	51 500 €	51 500 €
Autres rémunérations	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	42 875 €	42 875 €	51 500 €	51 500 €
Irit Hillel (nommé le 28 février 2024)	Montants attribués au cours de l'exercice N-1	Montants versés au cours de l'exercice N-1	Montants attribués au cours de l'exercice N	Montants versés au cours de l'exercice N
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	38 711 €	38 711 €	41 500 €	41 500 €
Autres rémunérations	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	38 711 €	38 711 €	41 500 €	41 500 €
Didier Crespel (nommé le 28 février 2024)	Montants attribués au cours de l'exercice N-1	Montants versés au cours de l'exercice N-1	Montants attribués au cours de l'exercice N	Montants versés au cours de l'exercice N
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	Néant	Néant	2 625 €	2 625 €
Autres rémunérations	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	Néant	Néant	2 625 €	2 625 €
Frank Sagnier (démission constatée le 20 juillet 2023)	Montants attribués au cours de l'exercice N-1	Montants versés au cours de l'exercice N-1	Montants attribués au cours de l'exercice N	Montants versés au cours de l'exercice N
Rémunération au titre du mandat de « membre du Conseil »	47 875 €	47 875 €	12 649 €	12 649 €
Autres rémunérations	Néant	Néant	Néant	Néant
TOTAL	47 875 €	47 875 €	12 649 €	12 649 €

Tableau récapitulatif des indemnités ou des avantages au profit des dirigeants mandataires sociaux

Dirigeants mandataires sociaux	Contrat de travail		Régime de retraite supplémentaire ⁽¹⁾		Indemnités de non-concurrence		Indemnités de départ	
	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
Fabrice Larue Président-Directeur Général Date de début de mandat : 16 mai 2023 Date de fin de mandat : indéterminée		Non		Non		Non		Non

(1) Préciser en cas d'engagement de retraite ou autre avantage viager les modalités précises de détermination de ces engagements, l'estimation du montant des rentes et les charges afférentes

Ratio d'équité

Concernant le ratio d'équité prévu à la recommandation R 16 du code Middledenext¹, il est de :

- 18,87 au titre de l'exercice clos le 31 mars 2024, pour Monsieur Christophe NOBILEAU, Directeur Général Délégué jusqu'au 31 janvier 2024 ;
- 13,57 au titre de l'exercice clos le 31 mars 2024, pour Monsieur Sean BRENNAN, Directeur Général du 1^{er} avril 2024 jusqu'au 16 mai 2024.

Fait à Paris, le 22 juillet 2024,

Le Conseil d'Administration
Monsieur Fabrice Larue, Président du Conseil d'Administration

¹ Calcul du ratio : montant de la rémunération totale au numérateur et SMIC de l'année de référence au dénominateur.

Finexsi Audit
 29 Rue du Pont
 92200 Neuilly-Sur-Seine

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

PULLUP Entertainment (anciennement FOCUS ENTERTAINMENT)
 Société anonyme au capital de 10 246 711,20 euros
 Parc de Flandre « Le Beauvaisis » – Bâtiment 28
 11, rue de Cambrai – 75019 Paris
 399 856 277 RCS Paris

RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS

EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2024

À l'Assemblée générale de la société PULLUP 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 PULLUP Entertainment relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2024, 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 2023 à la date d'émission de notre rapport.

Justification des appréciations

En application des dispositions des articles L.821-53 et R.821-180 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 amortissement et/ou 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.

Nous attestons que la déclaration consolidée de performance extra-financière prévue par l'article L.225-102-1 du Code de commerce figure dans le rapport sur la gestion du groupe, étant précisé que, conformément aux dispositions de l'article L.823-10 de ce Code, les informations contenues dans cette déclaration n'ont pas fait l'objet de notre part de vérifications de sincérité ou de concordance avec les comptes consolidés et doivent faire l'objet d'un rapport par un organisme tiers indépendant.

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.821-55 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 22 juillet 2024

Les commissaires aux comptes

Finexsi Audit
Antoine ZANI

Deloitte & Associés
Julien RAZUNGLES
Jean Charles DUSSART

COMPTES CONSOLIDÉS ANNUELS

PÉRIODE DU 1^{ER} AVRIL 2023 AU 31 MARS 2024

[en milliers d'euros]

I. BILAN CONSOLIDÉ

	Note	31/03/2024			31/03/2023	Variation nette
		Brut	Amortissement / Dépréciation	Net	Net	
Immobilisations incorporelles	3.2	538 360	(277 233)	261 127	190 088	71 038
<i>Dont écarts d'acquisition</i>	3.1	123 356	(23 859)	99 497	71 826	27 671
Immobilisations corporelles	3.3	5 416	(4 149)	1 266	667	599
Immobilisations financières	3.4	1 503	(53)	1 451	1 228	222
Titres mis en équivalence		637		637	2	635
Total Actif immobilisé		545 916	(281 436)	264 480	191 985	72 495
Stocks et en-cours	3.5	2 065	(490)	1 575	873	702
Clients et comptes rattachés	3.6	32 014	(273)	31 741	27 409	4 332
Autres créances et comptes de régularisation (*)	3.7	34 281		34 281	14 209	20 073
Instruments financiers à terme	3.7	601		601	494	107
Disponibilités	3.8	17 871		17 871	72 151	(54 280)
Total Actif		632 748	(282 199)	350 549	307 122	43 428

(*) dont 7 795 K€ d'impôt différés au 31/03/2024 et 1 213 K€ au 31/03/2023.

	Note	31/03/2024	31/03/2023	Variation nette
Capital	3.9	7 796	7 794	2
Primes liées au capital		90 292	90 275	17
Réserves		43 437	34 966	8 471
Résultat de l'exercice		(19 907)	7 312	(27 219)
Capitaux propres part Groupe	(*)	121 617	140 346	(18 729)
Intérêts minoritaires		6 793	5 654	1 140
Total Capitaux propres		128 411	146 000	(17 589)
Provisions	3.11	1 560	843	717
Emprunts et dettes financières	3.12	155 972	83 086	72 886
Fournisseurs et comptes rattachés	3.13	35 045	35 155	(111)
Instruments financiers à terme	3.14		34	(34)
Autres dettes et comptes de régularisation (**)	3.14	29 562	42 003	(12 441)
Total Passif		350 549	307 122	43 428

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

(**) dont 441 K€ d'impôt différés au 31/03/2024 et 269 K€ au 31/03/2023.

II. COMPTE DE RÉSULTAT CONSOLIDÉ

	Note	31/03/2024		31/03/2023		Variation	Variation %
Chiffre d'affaires	3.15	187 334	100 %	194 104	100 %	(6 770)	-3 %
Coût des ventes	3.16	(79 839)		(90 388)		10 549	-12 %
Coût de développement de jeux	3.16	(64 726)		(32 509)		(32 217)	99 %
Autres produits		862		49		813	
Coût de production	3.17	(15 312)		(12 269)		(3 043)	25 %
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(21 298)		(23 571)		2 272	-10 %
Frais généraux et administratifs	3.19	(13 919)		(9 989)		(3 929)	39 %
Autres produits & charges d'exploitation		1 138		787		351	
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		(5 761)	-3 %	26 214	14 %	(31 974)	-122 %
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		(11 801)		(7 957)		(3 845)	
Résultat courant des sociétés intégrées		(17 562)	-9 %	18 257	9 %	(35 819)	-196 %
Résultat financier	3.22	(6 105)		(3 339)		(2 851)	85 %
Résultat exceptionnel	3.23	(2 419)		(203)		(2 216)	1092 %
Impôts sur les résultats	3.25	6 956		(4 450)		11 405	-256 %
Résultat des sociétés mises en équivalence		(115)		(5)		(110)	
Résultat net de l'ensemble consolidé		(19 244)	-10 %	10 261	5 %	(29 590)	-288 %
Intérêts minoritaires		(663)		(2 948)		2 320	
Résultat net (part du Groupe)		(19 907)	-11 %	7 313	4 %	(27 271)	-373 %
Résultat par action	3.24	(3,22)		1,18			
Résultat dilué par action	3.24	(3,22)		1,14			

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)			
Distributions de dividendes							
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)			
Distributions de dividendes						(452)	(452)
Résultat de l'exercice				(19 907)	(19 907)	663	(19 244)
Augmentation de capital	2	18			19		19
Variation de périmètre					-	900	900
Actions propres			(206)		(206)	-	(206)
Réserve de conversion			1 401		1 401	9	1 410
Autres			(37)		(37)	19	(18)
Capitaux propres au 31/03/24	7 796	90 292	43 437	(19 907)	121 617	6 793	128 411

La ligne distributions de dividendes concerne le versement de dividendes de la société BlackMill, détenue à 66,67 % 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 19 K€.

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 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 25 K€ sur les intérêts minoritaires ;
- l'acquisition de Marvelous Productions, détenue à 59,20 % et générant un impact de (332) K€ sur les intérêts minoritaires aux bornes du Groupe PULLUP Entertainment ;
- l'acquisition de Make It Happen Studio, détenue à 57,71 % et générant un impact de (185) K€ sur les intérêts minoritaires aux bornes du Groupe PULLUP Entertainment ;
- l'affectation définitive du prix d'acquisition de Black Soup GmbH, détenue à 60 % et générant un impact de (54) K€ sur les intérêts minoritaires.

La ligne « Réserve de conversion » concerne l'intégration de Dovetail Games Holding dont les comptes sont établis en GBP.

IV. TABLEAU DE FLUX DE TRÉSORERIE CONSOLIDÉ

En milliers d'euros	Note	31/03/2024	31/03/2023
Résultat net des sociétés intégrées		(19 244)	10 261
- Variations nettes des amortissements et provisions ⁽¹⁾		68 514	33 192
- Amortissement écart d'acquisition		11 801	7 957
- Élimination des charges d'intérêts		6 211	2 817
- Variation des impôts différés	3.7	(3 242)	(253)
- Élimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		115	5
- Élimination des plus ou moins-values de cession		230	226
- Autres éléments sans impact cash		-	(130)
Marge brute d'autofinancement		64 385	54 073
- Variation du BFR d'exploitation		(18 262)	13 137
<i>Dont variation des stocks</i>	3.5	(698)	(10)
<i>Dont variation des créances d'exploitation</i>	3.6 / 3.7	(1 581)	(2 337)
<i>Dont variation des dettes d'exploitation</i>	3.13 / 3.14	(15 983)	15 484
Flux nets d'exploitation		46 123	67 210
Acquisitions des immobilisations	3.2 / 3.3	(82 300)	(65 512)
Acquisitions nettes de cession des immobilisations financières	3.4	(54)	(7)
Incidence des variations de périmètre ⁽²⁾		(69 646)	(5 538)
Flux nets d'investissement		(152 000)	(71 057)
Dividendes versés		(452)	0
Augmentation de capital	3.9	18	44
Émissions d'emprunts	3.12	80 475	20 000
Remboursement des emprunts, dettes financières et intérêts	3.12	(28 379)	(5 828)
Contrats de liquidité		(1 018)	(850)
Flux nets de financement		50 644	13 365
Incidence des écarts de change		953	40
Variation de trésorerie		(54 281)	9 558
Trésorerie à l'ouverture ⁽³⁾		72 151	62 595
Trésorerie à la clôture ⁽³⁾	3.8	17 871	72 151
Variation de trésorerie		(54 281)	9 558

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

(2) Au 31 mars 2024, il s'agit des acquisitions de Dovetail Games Group, de Carpool Studio, de Marvelous Productions ainsi que de Make It Happen 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, Dotemu et Dovetail Games Group.

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 PULLUP Entertainment (anciennement 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 2024 présentent une activité du groupe sur 12 mois.

B. BASE DE PRÉPARATION

Les comptes consolidés du groupe PULLUP 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

PULLUP 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 31 mars 2024, ce changement d'estimation vient diminuer les charges externes de production à hauteur de 3,90 M€.

2/ Durée d'amortissement des jeux

PULLUP 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 31 mars 2024, ce changement d'estimation vient améliorer le coût de développement des jeux à hauteur de 0,30 M€.

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. 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 / crédit d'impôt cinéma et crédit d'impôt audiovisuel.

	Note	31/03/2024	31/03/2023
Chiffre d'affaires		187 334	194 104
Marge brute		44 474	72 590
Coût de production	3.17	(15 312)	(12 269)
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(21 298)	(23 571)
Frais généraux et administratifs	3.19	(13 919)	(9 989)
Autres produits & charges d'exploitation		1 138	787
Crédits d'impôts*	1.2 & 3.25	4 635	872
EBITA		(283)	28 419
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	(12 645)	(9 291)
Crédits d'impôts*	3.25	(4 635)	(872)
EBIT		(17 562)	18 257

* Les crédits d'impôts correspondent aux CIR (Crédit d'impôt recherche), CIJV (Crédit d'impôt jeux vidéo), CIC (Crédit d'impôt cinéma) et CIA (Crédit d'impôt audiovisuel).

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	31/03/2024	31/03/2023
EBITA		(283)	28 419
Dotation aux amortissements et aux provisions - Frais de développement	3.21	64 200	31 178
Dotation aux amortissements et aux provisions - Autres	3.21	1 324	689
EBITDA		65 241	60 286

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 et corporelles nettes des dettes fournisseurs liées (cf. tableau de flux de trésorerie consolidé).

	Note	31/03/2024	31/03/2023
Résultat net des sociétés intégrées		(19 244)	10 261
- Variations nettes des amortissements et provisions		68 514	33 192
- Amortissement écart d'acquisition		11 801	7 957
- Intérêts courus		6 211	2 817
- Variation des impôts différés	3.7	(3 242)	(253)
- Élimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		115	5
- Plus ou moins-values de cession		230	96
MARGE BRUTE D'AUTOFINANCEMENT		64 385	54 073
- Variation du BFR d'exploitation		(18 262)	13 137
- Acquisitions d'immobilisations incorporelles & corporelles	3.2	(82 300)	(65 147)
CASH-FLOW OPÉRATIONNEL		(36 178)	2 064

1.4. Événements significatifs de la période

Acquisition de Dovetail Games Group

Le 20 avril 2023, PULLUP 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 groupe à partir du 1^{er} avril 2023, en intégration globale.

Des compléments de prix ont également été mis en place.

Prise de participation minoritaire dans Carpool Studio

PULLUP 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, PULLUP Entertainment a acquis 35% du capital social de Carpool Studio pour un prix de 2,10 M€. Le groupe exerçant une influence notable sur la société, cette dernière a été consolidée par mise en équivalence.

Création / augmentation de capital de l'entité Scripteam et prise de participation dans deux studios

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, PULLUP Entertainment a créé la société Scripteam, détenue à 100% dont le capital social est de 1 000 € le 29 septembre 2023.

Le 14 décembre 2023, le capital social de Scripteam a été augmenté à hauteur de 8,20 M€ dont 88,79% détenus par PULLUP 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%.

Les comptes de ces entités sont consolidés au niveau groupe à partir du 14 décembre 2023, en intégration globale.

Des compléments de prix ont également été mis en place pour Marvelous Productions.

Evolution de la gouvernance du groupe

Le 16 mai 2023, en accord avec le Conseil d'Administration, M. Sean Brennan a présenté sa démission du poste de Directeur Général de PULLUP 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 PULLUP Entertainment.

Le 14 décembre 2023, le Conseil d'Administration a nommé M. Geoffroy Sardin en tant que Directeur général Délégué, en remplacement de M. Christophe Nobileau avec une prise de fonction le 2 janvier 2024.

La démission de M. Christophe Nobileau a été actée par le Conseil d'Administration du 31 janvier 2024.

Contrat de crédit

Un tirage complémentaire de 60,5 millions d'euros de la ligne de crédit a été effectué cet exercice.

Afin de respecter ses obligations dans le cadre de ce contrat, PULLUP Entertainment a constitué un nantissement de premier rang et de second rang de 50,1% des titres financiers Dotemu, et de 98% des titres financiers Dovetail Games Holding au bénéfice des créanciers du 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.

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

1.5. Événements postérieurs au 31 mars 2024

Changement de dénomination sociale

L'Assemblée Générale des actionnaires, réunie le 28 février 2024, a décidé la modification de la dénomination sociale de la Société,

Focus Entertainment devenant à compter du 1^{er} 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.

Transfert de l'activité Publishing de PULLUP Entertainment

Le Conseil d'Administration de la Société PULLUP Entertainment, réuni le 18 janvier 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. 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'Apport a pris effet au 1^{er} avril 2024.

Augmentation de capital

Le Conseil d'Administration du 23 mai 2024 a autorisé la réalisation d'une augmentation de capital. Cette opération s'est traduite par une augmentation d'un montant total brut de 23,08 M€ après exercice intégral de la clause d'extension et de l'option de surallocation et a ainsi renforcé la situation financière du Groupe.

Prise de participations

Le 20 juin 2024, PULLUP Entertainment a annoncé la prise de participations minoritaires dans 2 studios, la première dans le studio RUNDISC et la seconde dans le studio de développement de jeux vidéo australien UPPERCUT GAMES.

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 permettront pas de recouper le minimum garanti. Dans le cas où les royalties à payer dépassent le minimum garanti, PULLUP 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 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 31 mars 2024, 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.

Concernant les projets audiovisuels, les coûts engagés dans le cadre de la production des œuvres audiovisuelles sont comptabilisés au fur et à mesure de leur constatation en "immobilisations incorporelles en cours" avec l'incorporation de la quote-part de frais généraux au prorata des dépenses engagées entre les divers films.

Ces dernières sont ensuite transférées en "immobilisations incorporelles" et amorties à compter de l'exercice d'obtention du visa d'exploitation du film.

À la clôture de chaque exercice, un test de dépréciation est réalisé sur la base de la valeur d'utilité estimée par la direction de la société. En cas d'insuffisance de l'amortissement constaté, la société comptabilisera en complément une provision pour dépréciation.

La méthode d'amortissement retenue pour les films ayant obtenu le visa CNC est celle de l'amortissement sur les recettes du film dans un délai maximum de 3 ans.

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, 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 PULLUP 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, plusieurs opérations de couverture de taux ont été conclues et dont les versements sont comptabilisés dans les comptes au 31 mars 2024. La juste valeur à l'actif cumulée de ces instruments est de 2 631 K€ au 31 mars 2024.

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 la caisse de retraite de l'ex salarié du Groupe, 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 afférant 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 Syntec 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 3,32 % ;
- convention collective : Convention Collective applicable aux salariés des Bureaux d'Études Techniques, des Cabinets d'Ingénieurs-Conseils et des Sociétés de Conseils dite "SYNTEC";
- 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 et projets audiovisuels en cours de développement. Les produits sont reconnus en chiffres d'affaires lors de la commercialisation du jeu ou à l'obtention du visa d'exploitation du projet audiovisuel.

1.16. Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires du Groupe est composé de ventes de jeux-vidéos 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.
- Autres** : les ventes sont constituées des activités de l'agence marketing et des recettes de la plateforme audiovisuelle Scripteam. Le chiffre d'affaires est reconnu à la livraison de la prestation.

1.17. Coûts des ventes et coûts de développement des jeux et des projets audiovisuels

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 recoupsés.
- 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.

Les coûts de développement des projets audiovisuels sont constitués de la charge d'amortissement des coûts des projets audiovisuels dont le visa d'exploitation a été obtenu au cours de l'exercice.

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

1.18. Subventions et crédits d'impôts

L'entité n'a pas souscrit à l'option d'enregistrer les subventions d'investissement en capitaux propres. Elle enregistre les subventions en produits d'exploitation estimant que, eu égard à l'activité du groupe, celles-ci sont récurrentes et ont un caractère normal qui s'inscrit dans l'activité courante du groupe.

Une analyse des conditions (résolutoire ou suspensive) de chaque convention permet de déterminer la date à laquelle la subvention est définitivement acquise. Lorsqu'elle est définitivement acquise, la subvention est reconnue au compte de résultat lors du lancement du jeu ou à l'obtention du visa d'exploitation du projet audiovisuel auquel elle est rattachée.

Les crédits d'impôts correspondent aux CIR (Crédit d'impôt recherche), CIJV (Crédit d'impôt jeux vidéo), CIC (Crédit d'impôt cinéma) et CIA (Crédit d'impôt audiovisuel).

Les crédits d'impôts cinéma et audiovisuel sont reconnus au compte de résultat lors de l'obtention du visa d'exploitation du projet audiovisuel.

1.19. 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.

1.20. 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.

1.21. 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.

1.22. 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.

1.23. Résultat exceptionnel

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

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 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 l'exercice, PULLUP Entertainment a acquis 100 % de 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. PULLUP Entertainment a également fait l'acquisition de 35 % de la société Carpool Studio. (cf. Note 1.4)

De plus PULLUP Entertainment a acquis (via de la création de l'entité Scripteam, détenue à 88,79 %) les sociétés Marvelous Productions et Make It Happen Studio respectivement à hauteur de 66,67 % et 65 % (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 10th Floor, 133 Finnieston Street, Glasgow, Scotland, G3 8HB	N/A	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 Developpement	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
Make it happen Studio	420 Rue Saint-Honoré 75008 Paris	82242786000025	65,00 %	57,71 %	IG
Marvelous Productions	27-29 Rue Raffet 75016 Paris	83001737200046	66,67 %	59,20 %	IG
Marvelous Belgique	192 Avenue de Tervueren 1150 Woluwe-Saint-Pierre, Belgique	N/A	100,00 %	59,20 %	IG
Peanut Butter & Jelly GmbH	Husemannstraße 33, 10435 Berlin,	N/A	50,01 %	30,01 %	IG
Railsimulator.com Limited	3rd Floor North, Fitted Rigging House, Anchor Wharf, The Historic Dockyard, Chatham, Kent, UK, ME4 4TZ	N/A	100,00 %	98,26 %	IG
Scripteam	11 Rue de Cambrai 75019 Paris	98011623000015	88,79 %	88,79 %	IG
Streum 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, sont consolidées selon la méthode d'intégration globale dans la mesure où PULLUP Entertainment exerce sur ces entités un contrôle exclusif.

Les sociétés Just 2D Interactive GmbH et Carpool Studio sont consolidées par mise en équivalence, PULLUP 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 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.

Dovetail Games Group a été acquis le 20 avril 2023 et a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire au 31 mars 2024 (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 31 mars 2024.

Marvelous Productions et Make It Happen Studio ont été acquises le 14 décembre 2023 et cela a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire au 31 mars 2024. (cf. Note 3.1)

L'acquisition de Dovetail Games Group et de Marvelous Productions au cours de cet exercice et celles de Douze Dixièmes, de BlackMill B.V, de Black Soup GmbH au cours des exercices précédents sont assorties de clauses de compléments de prix conditionnées à des indicateurs multicritères.

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	1,0845	1,0811
€/CAD	1,4627	1,4672
€/GBP	0,8630	0,8551

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.

Avant l'entrée dans le Groupe, les filiales Marvelous Productions et Make It Happen Studio clôturaient leurs comptes annuels au 31 décembre de chaque année. Les deux entités ont réalisé un exercice exceptionnel de 15 mois et ont clôturé leurs comptes au 31 mars 2024.

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	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Valeur brute	123 356	83 855	39 501
Amortissements	(23 859)	(12 028)	(11 831)
Valeur nette	99 497	71 826	27 671
<i>Dont Dotemu</i>	<i>45 793</i>	<i>51 850</i>	<i>(6 057)</i>
<i>Dont Dovetail</i>	<i>27 197</i>		<i>27 197</i>

L'acquisition de BlackMill B.V avait conduit à la constatation d'un actif incorporel de 2,30 M€ amorti à hauteur de 1,90 M€ au 31 mars 2024.

Le groupe a fait l'acquisition en avril 2023 de la société Railsimulator.com (cf. Note 1.4).

L'acquisition de Railsimulator.com a conduit à la constatation d'actifs incorporels de 11,80 M€ et d'un écart d'acquisition de 29 M€.

	RailSimulators.com
Prix d'acquisition	50 326
Frais d'acquisition	2 333
Économie d'impôt relative aux frais d'acquisition	(583)
Prix d'acquisition	52 076
Juste valeur de l'actif net acquis	22 736
Écart d'acquisition	29 340

Au 31 mars 2024, la valorisation provisoire des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

	RailSimulators.com
Immobilisations incorporelles	6 359
Catalogue	411
Marque	11 360
Immobilisations corporelles	387
Immobilisations financières	65
Clients et comptes rattachés	106
Autres créances et comptes de régularisation	7 872
Trésorerie et équivalent de trésorerie	2 830
Total Actif	29 391
Autres dettes et comptes de régularisation	1 599
Dettes financières	3 658
Dettes de personnel	1 398
Total Passif	6 654
Actif net	22 736
% détention	100,0 %
Actif net acquis	22 736

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 10 m€ (11,40 M€ au 31 mars 2024).

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.

L'acquisition de la société Carpool Studio acquise le 26 mai 2023 et a conduit à constater un écart d'acquisition de 1,40 M€ au 31 mars 2024.

Le groupe a fait l'acquisition le 14 décembre 2023 des sociétés Marvelous Productions et Make It Happen Studio (cf. Faits marquants) qui a conduit à constater un écart d'acquisition de respectivement 4,80 M€ et 2,80 M€ au 31 mars 2024

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. Au 31 mars 2024, la dotation aux amortissements des écarts d'acquisition représente 11 801 K€.

Aucun indice de perte de valeur n'a été détecté au cours de l'exercice 2023-2024.

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 PULLUP Entertainment conformément à la stratégie d'édition et de coproduction 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 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 ainsi que les coûts engagés dans le cadre de la production des œuvres audiovisuelles.

Le reclassement des « coûts de développement des jeux et projets audiovisuels en cours » en « coûts de développement des jeux et projets audiovisuels » correspond à la valeur des jeux qui ont démarré leur exploitation au cours de la période et aux productions audiovisuelles pour lequel le visa d'exploitation a été obtenu.

Les entrées de périmètre correspondent à la juste valeur des immobilisations de Railsimulator.com, Marvelous Productions et Make It Happen Studio à la date d'acquisition ainsi que la valorisation de la marque Railsimulator.com

	31/03/2023	Entrée périmètre	Acquisitions	Cessions	Reclassement	Impact du change	Dotations & amortissements	31/03/2024
Frais de recherche & développement	429	-	-	-	-	-	-	429
Coûts de développement des jeux et projets audiovisuels	116 151	96 277	30 425	-	46 964	1 031	-	290 849
Concessions, brevets, logiciels, marques	1 933	10	95	(63)	-	0	-	1 974
Marques	-	11 360	-	-	-	340	-	11 700
Autres immobilisations incorporelles	24	-	36	(222)	-	-	-	(162)
Coûts de développement des œuvres en cours	97 636	12 000	47 549	-	(46 962)	-	-	110 222
Autres Immobilisations incorporelles en cours	2	-	-	-	(2)	-	-	-
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES BRUTES	216 174	119 647	78 105	(285)	0	1 372	-	415 012
Amortissements et dépréciations des frais de recherche & développement	(429)	-	-	-	-	-	-	(429)
Amortissements et dépréciations des jeux et projets audiovisuels	(95 852)	(87 814)	-	-	-	(817)	(66 755)	(251 238)
Amortissements et dépréciations brevets, licences, marques, logiciels	(1 608)	(5)	-	63	-	(0)	(143)	(1 693)
Amortissements et dépréciations autres immobilisations incorporelles	(24)	-	-	-	-	-	-	(24)
AMORT. IMMOS INCORPORELLES	(97 912)	(87 819)	-	63	-	(817)	(66 898)	(253 383)
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES NETTES	118 262	31 829	78 105	(222)	0	554	(66 898)	161 629

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

Le poste Marques correspondant à la valorisation des actifs identifiées 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	31/03/2024
Constructions et agencements	146	-	-	-	-	146
Autres immobilisations corporelles	2 694	1 783	878	(137)	52	5 270
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	2 840	1 783	878	(137)	52	5 416
Amort. constructions et agencements	(139)	-	(7)	-	-	(146)
Amort. Autres immobilisations corporelles	(2 033)	(1 387)	(676)	134	(41)	(4 003)
AMORT. IMMOS CORPORELLES	(2 172)	(1 387)	(683)	134	(41)	(4 149)
IMMOBILISATIONS CORPORELLES NETTES	667	397	194	(3)	11	1 266

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

3.4. Immobilisations financières

	31/03/2023	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	Impact de change	31/03/2024
Dépôt de garantie	1 114	172	76	-	2	1 364
Compte de liquidité - Gilbert Dupont	114	-	150	(125)	-	139
Contrats sur rachat d'actions propres	-	-	-	-	-	-
Autres immobilisations financières	-	-	-	-	-	-
VALEUR BRUTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 228	172	226	(125)	2	1 503
Dépréciations des titres non consolidées	-	(53)	-	-	-	(53)
VALEUR NETTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 228	119	226	(125)	2	1 451

Les immobilisations financières sont principalement 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

	31/03/2024			31/03/2023
	Brut	Provision	Net	Net
Produits finis	876	(473)	404	582
Marchandises	1 189	(18)	1 172	291
Total des stocks	2 065	(490)	1 575	873

À 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 2024, une dotation de 490 K€ et une reprise de 412 K€ ont été comptabilisées, représentant un impact négatif de -78 K€ sur le résultat d'exploitation.

3.6. Clients et comptes rattachés

	31/03/2024			31/03/2023
	Brut	Provision	Net	Net
Clients et comptes rattachés	32 014	(273)	31 741	27 409
Clients et comptes rattachés	32 014	(273)	31 741	27 409

Les créances clients ont principalement une échéance inférieure à un an.

3.7. Autres créances et comptes de régularisation et instruments financiers

	31/03/2024			31/03/2023
	Brut	Provision	Net	Net
Avances et acomptes versés	3 101	-	3 101	726
Créances sociales et fiscales	16 736	-	16 736	5 528
Impôts différés actifs	7 795	-	7 795	1 213
Charges constatées d'avance	4 985	-	4 985	4 825
Instruments financiers à terme	601	-	601	495
Écart de conversion actif	80	-	80	275
Charges à répartir	1 585	-	1 585	1 641
Total Autres créances	34 882	0	34 882	14 703
<i>Dont :</i>				
- À moins d'un an	25 906	0	25 906	7 497
- À plus d'un an et moins de cinq ans	8 977		8 977	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 crédits d'impôts.

Les crédits d'impôts cinéma et audiovisuel sont reconnus au compte de résultat lors de l'obtention du visa d'exploitation du projet audiovisuel.

Impôts différés actifs

Les impôts différés se décomposent comme suit :

	31/03/2023	Entrée de périmètre	Variation	31/03/2024
Différences temporaires	943	3 062	3 242	7 353
IDA	1 213	3 364	3 109	7 795
IDP	269	302	(132)	441
Impôts différés	943	3 062	3 242	7 353

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.

Le groupe PULLUP a comptabilisé un actif d'impôt différé pour un montant de 3,20 M€ qui reflète les perspectives de croissance future compte tenu du stock de déficits reportables.

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

Instruments financiers

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

Charges constatées d'avance

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

	31/03/2024	31/03/2023
Abonnements et locations	850	120
Cotisations et autres frais	220	145
Jeux non sortis	3 915	4 560
CHARGES CONSTATÉES D'AVANCE	4 985	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. Les 4 985 K€ sont à échéance à moins d'un an.

Charges à répartir

1 182 K€ sont à échéance à plus d'un an et moins de cinq ans, les 403 K€ restant sont à échéance à moins d'un an.

3.8. Trésorerie

	31/03/2024	31/03/2023
Disponibilités	17 871	72 151
Trésorerie brute	17 871	72 151
Découvert bancaire	(108)	-
TRÉSORERIE NETTE	17 762	72 151
Gain/Perte latente sur instruments financiers	-	-
TRÉSORERIE Y COMPRIS GAIN/PORTE LATENT SUR INSTRUMENTS FINANCIERS	17 762	72 151

3.9. Capitaux propres consolidés

Au 31 mars 2024, le capital de PULLUP Entertainment est composé de 6 496 526 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	1 600	1,2
En fin d'exercice	6 496 526	1,2

Actions propres

Les actions propres au 31 mars 2024 s'élèvent à 320 005 actions, correspondant au programme de rachat d'actions propres pour 307 512 actions propres et aux titres achetés dans le cadre du programme de liquidité mis en place par le Groupe pour 12 493 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					
Date d'autorisation	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	17/01/2023	15/11/2023	14/03/2024
Date de vesting	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
Fin de période de rétention	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
Quantités attribuées	5 600	70 000	75 375	53 460	56 700	1 000
Quantités annulées	1 000	51 833	51 174	28 530	0	0
Quantités encore en période d'acquisition au 31/03/2024	0	18 167	24 201	24 930	56 700	1 000
Quantités encore en période de rétention au 31/03/2024	600	0	0	0	0	0

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 31 mars 2024.

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	14/12/2023
Date butoire d'exerçabilité	26/06/2024	14/12/2033
Prix d'exercice	18,53	30,8
Quantités autorisées	25 000	70 000
Quantités attribuées	15 750	70 000
Quantités annulées	3 250	-
Quantités exercées	5 000	-
Quantités résiduelles au 31/03/2024	7 500	70 000

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 31 mars 2024.

c) Bons de souscription d'actions

Il n'existe aucun plan de BSA en vigueur au 31 mars 2024.

3.11. Provisions pour risques et charges

	31/03/2023	Entrée périmètre	Dotations	Reprises utilisées	31/03/2024
Provision pour risques	560	55	577	(383)	809
Autres provisions pour charges	-	-	1	-	1
Provision pour Indemnités de Fin de Carrière	282	-	480	(11)	751
PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES	843	55	1 057	(395)	1 560

Les provisions pour risques correspondent principalement à un litige lié à l'arrêt d'un jeu.

3.12. Emprunts et endettement net

	31/03/2023	Nouveaux emprunts	Remboursements	Écarts de conversion	Variation de périmètre	31/03/2024
Emprunts bancaires (hors découvert)	82 477	70 500	(10 011)	73	5 114	148 153
- dont à moins d'un an	3 569					17 084
- dont à plus d'un an et moins de 5 ans	77 403					130 194
- dont à plus de 5 ans	1 505					875
Autres emprunts et dettes assimilées	28	275	(2 918)	-	9 009	6 394
Revolving	-	10 000	(10 000)			-
Interêts courus (sur autres empr.& dettes assim.)	581	709	(105)	-	132	1 316
Découvert bancaire et autres dettes court terme	-		(52)	-	161	108
Endettement financier	83 086	81 483	(23 086)	73	14 416	155 972
Trésorerie (*)	(72 151)					(17 871)
Titres autodétenus						(3 183)
Trésorerie et assimilés (**)	(72 151)					(21 053)
Complément de prix	16 325	10 770	(22 985)			4 110
Crédits de production autoliquidatifs (***)						(6 382)
ENDETTEMENT NET	27 260					132 646

(*) 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. La trésorerie acquise liée aux acquisitions de l'exercice s'élève à 2 978K€.

(**) La trésorerie correspond aux disponibilités nettes de découverts, exclusion faite des impacts liés au traitement de la couverture de change en position ouverte isolée.

(***) Les Crédits de production autoliquidatifs ne sont pas inclus dans le calcul conformément au contrat de crédit.

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 PULLUP 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 2024 (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 et n'inclut pas les crédits de production auto-liquidatifs qui correspondent à des crédits à court ou moyen terme destinés à financer des projets de production prenant la forme d'avances sur les créances résultant de tels projets et qui sont remboursés intégralement par les flux de trésorerie générés par ces projets.

3.13. Dettes fournisseurs

Les dettes fournisseurs se présentent comme suit :

	31/03/2024	31/03/2023
Dettes fournisseurs	8 311	4 194
Factures non parvenues	7 651	7 893
Factures non parvenues - studios	19 082	23 068
TOTAL DETTES FOURNISSEURS	35 044	35 155
<i>Dont :</i>		
- À moins d'un an	35 044	35 155

Les dettes fournisseurs ont principalement une échéance inférieure à un an.

Au 31 mars 2024, les factures non parvenues studios ne concernent que les factures à recevoir au titre des royalties complémentaires relatives aux rapports de vente envoyés aux studios dans les 45 jours suivant la date de clôture.

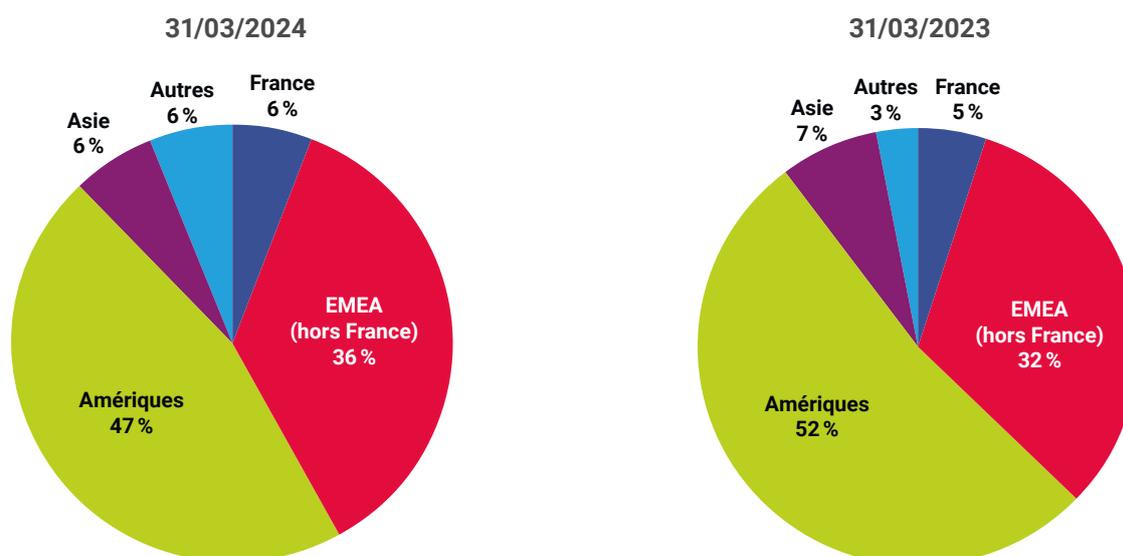
3.14. Autres dettes et instruments financiers

	31/03/2024	31/03/2023
Dettes sur immobilisations	2 288	3 096
Dettes fiscales et sociales	12 032	11 640
Impôts différés passif	441	269
Autres dettes (dont avances et acomptes reçus)	12 119	24 550
Comptes courants - passif	628	2
Produits constatés d'avance	1 710	2 339
Écart de conversion passif	344	108
Instruments dérivés passifs	-	34
TOTAL AUTRES DETTES	29 562	42 038
<i>Dont :</i>		
- À moins d'un an	28 874	42 038
- À plus d'un an et moins de cinq ans	688	-
- À plus de cinq ans	-	-

Les « autres dettes (dont avances et acomptes reçus) » sont essentiellement composées des compléments de prix lié aux acquisitions du Groupe ainsi que des avoirs à établir aux clients découlant de leurs conditions contractuelles. Les compléments de prix relatif à Dotemu et BlackMill Games devenus certains lors de l'exercice précédent ont été versés au cours de cet exercice, ce qui explique principalement la forte baisse de ce poste par rapport à l'exercice précédent.

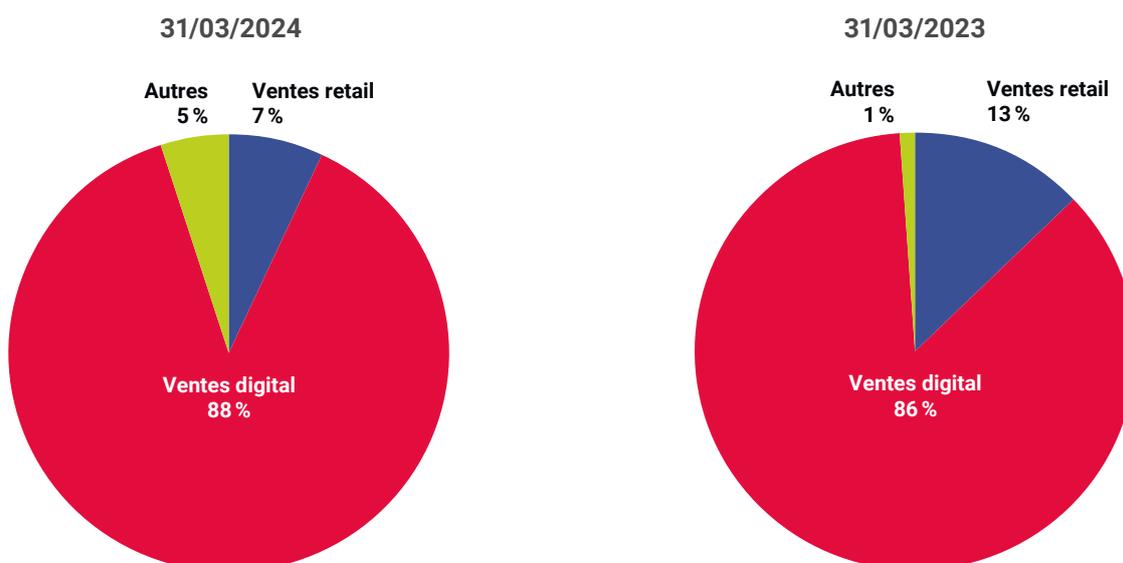
3.15. Ventilation du chiffre d'affaires

a) Répartition des ventes par zone géographique



Zone géographique	31/03/2024		31/03/2023		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
France	11 011	6 %	10 479	5 %	(367)	-4 %
EMEA (hors France)	67 488	36 %	62 364	32 %	(4 509)	-7 %
Amériques	87 122	47 %	101 077	52 %	(3 544)	-4 %
Asie	11 075	6 %	13 823	7 %	(485)	-4 %
Autres	10 615	6 %	6 361	3 %	2 135	34 %
TOTAL	187 334	100 %	194 104	100 %	(6 770)	-3 %

b) Répartition par canal de ventes



Canal de vente	31/03/2024		31/03/2023		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Ventes retail	12 718	7 %	24 811	13 %	(865)	-3 %
Ventes digital	164 254	88 %	166 866	86 %	(5 820)	-3 %
Autres	10 340	6 %	2 426	1 %	(85)	-3 %
TOTAL	187 312	100 %	194 104	100 %	(6 770)	-3 %

3.16. Coût des ventes et de développement des jeux et projets audiovisuels

	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Coût de fabrication & accessoires	10 258	11 410	(1 152)
Redevances studios	69 581	78 977	(9 396)
Coûts de développement de jeux et projets audiovisuels	64 726	32 509	32 217
TOTAL COUT DES VENTES & FRAIS DE DEVELOPPEMENT	144 565	122 897	21 668

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

3.17. Frais de production

	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Charges Externes de Production	2 149	4 753	(2 604)
Frais Internes de production (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	13 163	7 516	5 647
TOTAL COUT DE PRODUCTION	15 312	12 269	3 043

(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

	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Charges Externes de Marketing & Commercialisation	11 610	16 621	(5 012)
Frais et charges liés aux créances	-	161	(161)
Frais Internes Marketing et Commercialisation (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	9 689	6 788	2 901
TOTAL FRAIS DE MARKETING & COMMERCIALISATION	21 298	23 571	(2 272)

(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

	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Autres charges liées au personnel	236		236
Loyers, charges locatives et frais annexes	450	417	33
Frais Informatiques & Téléphoniques	543	534	9
Services Bancaires	227		227
Taxes et Impôts hors IS	532	522	10
Rémunération d'intermédiaires et honoraires	2 938	3 850	(912)
Frais Internes administratifs (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	8 774	4 448	4 326
Dotation aux Amortissements	219	219	0
TOTAL DES FRAIS GENERAUX ET ADMINISTRATIFS	13 919	9 989	3 929

(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

	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Frais de production	21 487	14 653	6 834
Frais de marketing et commercialisation	8 697	6 749	1 948
Frais généraux et administratifs	7 081	4 553	2 528
CHARGES DE PERSONNEL AVANT ACTIVATION	37 265	25 956	11 309
Activation liée au développement des jeux et projets audiovisuels	(11 737)	(6 730)	(5 007)
TOTAL CHARGES DE PERSONNEL	25 528	19 226	6 302

3.21. Variation nette des amortissements et provisions

VARIATION NETTE DES AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS PAR NATURE	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur immobilisations incorporelles	65 181	32 654	32 527
- sur immobilisations corporelles	683	421	262
Total dotations aux amortissements	65 864	33 075	32 790
Dotation aux provisions d'exploitation :			
- sur stocks	458	736	(278)
- sur actif circulant (hors stocks)	158	109	49
- sur risques et charges	172	189	(16)
- sur risques et charges (hors risque retour)	480	43	436
Dotation aux provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	64	35	29
- sur amortissement des frais d'emprunts	356	326	30
Dotation aux provisions exceptionnelles :			
- sur risques et charges	340	0	340
Total dotation aux provisions	2 028	1 437	591
Reprises de provisions d'exploitation :			
- sur stocks	411	493	(82)
- sur actif circulant (hors stocks)	67	31	36
- sur risques et charges	303	252	52
- pour garantie	0	0	0
- sur risques et charges (hors risque retour)	11	176	(164)
Reprise de provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	47	0	47
Reprise de provisions exceptionnelles :			
- sur risques et charges	33	49	(16)
Total reprises de provisions	873	1 000	(127)
Total dotations aux provisions nettes des reprises	1 155	438	717
VARIATIONS NETTES DES AMORTISSEMENTS ET DES DÉPRÉCIATIONS	67 019	33 512	33 507

VARIATION NETTE DES AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS PAR DESTINATION	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur frais de production ⁽¹⁾	65 043	32 512	32 532
- sur frais généraux et administratifs ⁽²⁾	821	563	258
Total dotations aux amortissements	65 864	33 075	32 789
Dotation aux provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement	491	748	(257)
- sur frais de production	239	40	199
- sur frais de marketing et commercialisation	393	115	278
- sur frais généraux et administratifs	68	0	68
- sur autres frais	141	174	(33)
- financier	356	361	(5)
- exceptionnelles	340	0	340
Total dotation aux provisions	2 028	1 437	591
Reprises de provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement	482	468	14
- sur frais de production	26	163	(137)
- sur frais de marketing et commercialisation	100	264	(164)
- sur frais généraux et administratifs	57	56	1
- sur autres produits	164	0	164
- financier	0	0	0
- exceptionnelles	44	49	(5)
Total reprises de provisions	873	1 000	(127)
Total dotations aux provisions nettes des reprises	1 155	438	717
VARIATIONS NETTES DES AMORTISSEMENTS ET DES DÉPRÉCIATIONS	67 019	33 512	33 507
(1) dont dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	843		
(2) dotation aux amortissements et aux provisions - Autres	1 324		

3.22. Résultat financier

	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Gain de change	38	425	(387)
Reprises d'amortissements et provisions	120	13	107
Autres produits financiers	607	380	228
Produits financiers	765	817	(52)
Perte de change	269	965	(696)
Intérêts financiers	6 211	2 817	3 395
Dotations aux amortissements et provisions	356	373	(17)
Autres charges financières	34	(1)	34
Charges financières	6 870	4 155	2 715
RÉSULTAT FINANCIER	(6 105)	(3 338)	(2 767)

L'augmentation des charges d'intérêts s'explique d'une part par les tirages effectués au cours de l'exercice et d'autre part par l'augmentation de l'Euribor 3M au cours de la période (cf. Note 1.4).

3.23. Résultat exceptionnel

	31/03/2024	31/03/2023	Variation
Reprises d'amortissements et provisions	33	270	(238)
Autres produits exceptionnels	30	163	(133)
Produits exceptionnels	63	433	(370)
Dotations aux amortissements et provisions	0	2	(2)
Valeur nette des éléments d'actifs cédés	93	325	(232)
Autres charges exceptionnelles	2 389	309	2 080
Charges exceptionnelles	2 482	636	1 846
RÉSULTAT EXCEPTIONNEL	(2 419)	(203)	(2 216)

Les autres charges exceptionnelles correspondent principalement à l'arrêt de certains jeux dans des conditions spécifiques, et en particulier d'un jeu développé par StreamOn Studio en raison d'une réorganisation stratégique du studio.

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

3.24. Résultat net par action

	31/03/2024	31/03/2023
Capital social	7 796	7 794
Nombre d'actions	6 496 526	6 494 926
<i>Nombre d'actions pondérées hors actions propres</i>	<i>6 176 521</i>	<i>6 178 399</i>
<i>Nombre d'actions dilutives</i>	<i>202 498</i>	<i>260 550</i>
Nombre d'actions diluées	6 379 019	6 438 949
Résultat net	(19 907)	7 313
Résultat net par action pondérée	-3,22	1,18
Résultat net dilué par action	-3,22	1,14

3.25. Impôt sur les bénéfices

	31/03/2024	31/03/2023
Actifs d'impôts différés	7 795	1 213
Passifs d'impôts différés	(329)	(269)
IMPÔTS DIFFÉRÉS AU BILAN	7 466	943
Crédit d'impôt	4 634	872
Impôt exigible	(8 348)	3 831
Impôt différés	(3 242)	(253)
CHARGE D'IMPÔT	(6 956)	4 450

Tableau de rationalisation du taux effectif d'impôt

Résultat courant avant impôt et résultat des mises en équivalence	(26 085)
Impôts courants	8 348
Impôts différés	3 242
Charge d'impôt totale	6 956
Taux effectif d'impôt	26,58 %
Taux standard Groupe	25,82 %
Charge d'impôt théorique	6 735
Différence théorique / réelle	(220)
Éléments expliquants la différence entre la charge d'impôt théorique et réelle :	
Amortissement des écarts d'acquisition	(2 901)
Non reconnaissance des impôts différés	(477)
Charges financières non déductibles	(704)
Différences de taux	(186)
Crédit d'impôt	4 618
Autres différences permanentes	(130)
TOTAL DES ÉLÉMENTS DE PREUVE D'IMPÔT IDENTIFIÉS	220

3.26. Effectif

Société / Services	Total
France	330,43
Allemagne	93,05
Pays Bas	5,38
Angleterre	163,84
TOTAL GÉNÉRAL	592,69

L'effectif moyen du Groupe sur l'année fiscale est de 592,69 salariés.

En prenant en compte les effectifs fin de mois (hors stagiaire) au 31 mars 2024, les effectifs du groupe se composent ainsi :

31/03/2024	TOTAL fin de mois
France	347
Dotemu	53
Douze Dixièmes	17
Focus Entertainment	227
Leikir Studio	24
Scripteam	3
StreamOn	23
Allemagne	92
BlackSoup	9
Deck13	83
Pays Bas	7
BlackMill Games B.V	7
Angleterre	168
DOVETAIL	168
TOTAL GÉNÉRAL	614

L'effectif du Groupe au 31 mars 2024 est de **614** salariés.

En prenant en compte les effectifs fin de mois hors stagiaire au 31 mars 2024, les effectifs du Groupe par Type de Contrat et par Pays se composent ainsi :

	31/03/2023 TOTAL fin de mois	31/03/2024 TOTAL fin de mois
France	309	347
01: CDI	280	310
02: CDD	16	21
03: MANDAT SOCIAL	2	0
04: CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION	2	2
05: CONTRAT D'APPRENTISSAGE	9	14
Allemagne	85	92
01: CDI	81	85
02: CDD	4	7
Netherlands	4	7
01: CDI	4	4
02: CDD	0	3
UK	0	168
01: CDI	0	168
02: CDD	0	0
TOTAL GÉNÉRAL	398	614

Concernant la répartition entre les cadres / non-cadres, elle n'est pas applicable dans l'ensemble des filiales du groupe.

En prenant en compte les effectifs fin de mois hors stagiaire au 31 mars 2024, les effectifs du Groupe par Pays, Société et Statut se composent ainsi :

	Cadre	Cadre dirigeant	ETAM	Total général
France	160	11,00	176,00	347,00

3.27. Engagements hors bilan

1) Engagements donnés

a) Engagements donnés aux studios et ayant droits

Au 31 mars 2024, 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 droit de la marque, titre ou franchise concernée.

Les sommes restantes à verser sont telles que :

	31/03/2024	31/03/2023
Engagements donnés aux studios et ayants-droits	119 534	152 398
<i>Dont aux studios</i>	<i>108 919</i>	<i>151 332</i>
<i>Dont aux ayant-droits</i>	<i>10 615</i>	<i>1 066</i>
	31/03/2024	31/03/2023
Engagements donnés aux studios et ayants-droits	119 666	152 398
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>56 740</i>	<i>68 311</i>
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	<i>62 926</i>	<i>84 087</i>
<i>Dont à plus de 5 ans</i>	<i>-</i>	<i>-</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.

Group	31/03/2024	31/03/2023
Engagements sur baux immobiliers (loyers et charges)	10 531	9 134
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>2 589</i>	<i>2 195</i>
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	<i>6 077</i>	<i>5 429</i>
<i>Dont à plus de 5 ans</i>	<i>1 234</i>	<i>1 510</i>

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 mais qui ne relève 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 déterminé comme étant le rapport entre : les dettes financières nettes consolidées retraitées

- des crédits de production auto-liquidatifs dans la limite de 25 M€
- des compléments de prix incertains, notamment ceux basés sur la performance future
- 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.

Le ratio est respecté au 31 mars 2024.

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 PULLUP 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 Streum On Studio et la société PULLUP 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 PULLUP 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 PULLUP 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 PULLUP 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 PULLUP 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.

Les associés minoritaires de Dovetail Games Group et la société PULLUP 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.

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

Les associés minoritaires de Marvelous Productions et Make It Happen Studio et la société Scripteam 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.

h) Nantissements donnés

PULLUP Entertainment a constitué un nantissement de premier rang et de second rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu, et de 98 % des titres financiers Dovetail Games Holding au bénéfice des créanciers du contrat de crédit.

2) Engagements reçus

a) Engagements financiers

Le Groupe bénéficie d'engagements de la part de ses banques et partenaires financiers sur les lignes de crédits confirmés mais non tirées pour 30 M€ correspondant au crédit revolving et au solde du crédit senior de croissance externe au 31 mars 2024.

b) Engagements CNC

Le Groupe bénéficie d'engagements de la part de la CNC dans le cadre du soutien automatique à la production de long métrage à hauteur de 1 M€ au 31 mars 2024.

3.28. Transactions avec les parties liées

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

Rémunérations en milliers d'euros	31/03/2024	31/03/2023
Indemnités de mandat ⁽¹⁾	-	-
Prestations de services	724	393
Rémunération de l'activité des administrateurs	205	226
TOTAL	929	619

(1) Indemnités de mandat au titre du mandat du Président 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.

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 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 2023 au 31 mars 2024 s'élèvent à 723 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'indemnité sur une période donnée.

Le Groupe n'a pas identifié au 31 mars 2024 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

	Deloitte	Finexsi	Autres	31/03/2024 K€	%
Commissariat aux comptes, certification des comptes individuels et consolidés:					
- Émetteur	138	119		257	
- Filiales intégrées globalement		60	142	202	
Total mission légale des contrôleurs légaux des comptes	138	179	142	458	85 %
Autres prestations rendues par le réseau aux filiales intégrées globalement					
- Émetteur				0	
- Filiales intégrées globalement		84		84	
Total autres prestations	0	84	0	84	15 %
TOTAL	138	263	142	542	100 %

Finexsi Audit
 29 Rue du Pont
 92200 Neuilly-Sur-Seine

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

PULLUP Entertainment (anciennement FOCUS ENTERTAINMENT)
 Société anonyme au capital de 10 246 711,20 euros
 Parc de Flandre « Le Beauvaisis » – Bâtiment 28
 11, rue de Cambrai – 75019 Paris
 399 856 277 RCS Paris

RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES ANNUELS

EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2024

À l'Assemblée générale de la société PULLUP Entertainment

Opinion

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre Assemblée Générale, nous avons effectué l'audit des comptes annuels de la société PULLUP Entertainment relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2024, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Nous certifions que les comptes annuels sont, au regard des règles et principes comptables français, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine de la société à la fin de cet exercice.

Fondement de l'opinion

Référentiel d'audit

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

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

Indépendance

Nous avons réalisé notre mission d'audit dans le respect des règles d'indépendance prévues par le Code de commerce et par le Code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes, sur la période du 1^{er} avril 2023 à la date d'émission de notre rapport.

Justification des appréciations

En application des dispositions des articles L.821-53 et R.821-180 du Code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les appréciations suivantes qui, selon notre jugement professionnel, ont été les plus importantes pour l'audit des comptes annuels de l'exercice.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le contexte de l'audit des comptes annuels pris dans leur ensemble et de la formation de notre opinion exprimée ci-avant. Nous n'exprimons pas d'opinion sur des éléments de ces comptes annuels pris isolément.

Titres de participation :

Les titres de participation, dont le montant net figurant au bilan au 31 mars 2024 s'établit à 153 154 milliers d'euros, sont évalués à leur prix d'acquisition et éventuels compléments de prix selon les modalités décrites dans la note « 1.5 Immobilisations financières » de la rubrique « Principes et méthodes comptables » de l'annexe, et dépréciés sur la base de leur valeur d'usage selon la définition donnée dans l'annexe.

Nos travaux ont principalement consisté à apprécier les données et hypothèses sur lesquelles se fondent les estimations établies par la Direction pour déterminer les éventuels compléments de prix à comptabiliser à la clôture et la valeur d'usage des titres de participation. Nous avons également vérifié que la note « 1.5 Immobilisations financières » de la rubrique « Principes et méthodes comptables » de l'annexe des comptes annuels donne 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.

Informations données dans le rapport de gestion et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur la sincérité et la concordance avec les comptes annuels des informations données dans le rapport de gestion du Conseil d'Administration et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires.

Nous attestons de la sincérité et de la concordance avec les comptes annuels des informations relatives aux délais de paiement mentionnées à l'article D.441-6 du Code de commerce.

Informations relatives au gouvernement d'entreprise présentées dans le rapport de gestion

Nous attestons de l'existence, dans la section du rapport de gestion du Conseil d'administration consacrée au gouvernement d'entreprise des informations requises par l'article L.225-37-4 du Code de commerce.

Autres informations

En application de la loi, nous nous sommes assurés que les diverses informations relatives aux prises de participation et de contrôle et à l'identité des détenteurs du capital ou des droits de vote vous ont été communiquées dans le rapport de gestion du Conseil d'administration.

Responsabilités de la direction et des personnes constituant le gouvernement d'entreprise relatives aux comptes annuels

Il appartient à la direction d'établir des comptes annuels présentant une image fidèle conformément aux règles et principes comptables français ainsi que de mettre en place le contrôle interne qu'elle estime nécessaire à l'établissement de comptes annuels ne comportant pas d'anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs.

Lors de l'établissement des comptes annuels, il incombe à la direction d'évaluer la capacité de la société à poursuivre son exploitation, de présenter dans ces comptes, le cas échéant, les informations nécessaires relatives à la continuité d'exploitation et d'appliquer la convention comptable de continuité d'exploitation, sauf s'il est prévu de liquider la société ou de cesser son activité.

Les comptes annuels ont été arrêtés par le Conseil d'administration.

Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes annuels

Il nous appartient d'établir un rapport sur les comptes annuels. Notre objectif est d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes annuels pris dans leur ensemble ne comportent pas d'anomalies significatives. L'assurance raisonnable correspond à un niveau élevé d'assurance, sans toutefois garantir qu'un audit réalisé conformément aux normes d'exercice professionnel permet de systématiquement détecter toute anomalie significative. Les anomalies peuvent provenir de fraudes ou résulter d'erreurs et sont considérées comme significatives lorsque l'on peut raisonnablement s'attendre à ce qu'elles puissent, prises individuellement ou en cumulé, influencer les décisions économiques que les utilisateurs des comptes prennent en se fondant sur ceux-ci.

Comme précisé par l'article L.821-55 du Code de commerce, notre mission de certification des comptes ne consiste pas à garantir la viabilité ou la qualité de la gestion de votre société.

Dans le cadre d'un audit réalisé conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, le commissaire aux comptes exerce son jugement professionnel tout au long de cet audit. En outre :

- il identifie et évalue les risques que les comptes annuels comportent des anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs, définit et met en œuvre des procédures d'audit face à ces risques, et recueille des éléments qu'il estime suffisants et appropriés pour fonder son opinion. Le risque de non-détection d'une anomalie significative provenant d'une fraude est plus élevé que celui d'une anomalie significative résultant d'une erreur, car la fraude peut impliquer la collusion, la falsification, les omissions volontaires, les fausses déclarations ou le contournement du contrôle interne ;
- il prend connaissance du contrôle interne pertinent pour l'audit afin de définir des procédures d'audit appropriées en la circonstance, et non dans le but d'exprimer une opinion sur l'efficacité du contrôle interne ;
- il apprécie le caractère approprié des méthodes comptables retenues et le caractère raisonnable des estimations comptables faites par la direction, ainsi que les informations les concernant fournies dans les comptes annuels ;
- il apprécie le caractère approprié de l'application par la direction de la convention comptable de continuité d'exploitation et, selon les éléments collectés, l'existence ou non d'une incertitude significative liée à des événements ou à des circonstances susceptibles de mettre en cause la capacité de la société à poursuivre son exploitation. Cette appréciation s'appuie sur les éléments collectés jusqu'à la date de son rapport, étant toutefois rappelé que des circonstances ou événements ultérieurs pourraient mettre en cause la continuité d'exploitation. S'il conclut à l'existence d'une incertitude significative, il attire l'attention des lecteurs de son rapport sur les informations fournies dans les comptes annuels au sujet de cette incertitude ou, si ces informations ne sont pas fournies ou ne sont pas pertinentes, il formule une certification avec réserve ou un refus de certifier ;
- il apprécie la présentation d'ensemble des comptes annuels et évalue si les comptes annuels reflètent les opérations et événements sous-jacents de manière à en donner une image fidèle.

Paris et Paris - La Défense, le 22 juillet 2024

Les commissaires aux comptes

Finexsi Audit
Antoine ZANI

Deloitte & Associés
Julien RAZUNGLES
Jean Charles DUSSART

COMPTES ANNUELS

EXERCICE DE 12 MOIS CLOS LE 31 MARS 2024

[en milliers d'euros]

I. BILAN ACTIF

			31 mars 2024			31 mars 2023
			Note	Brut	Amortissements et Dépréciations	Net
ACTIF						
Immobilisations incorporelles	Concessions, brevets, droits similaires	2.1	200 564	(167 085)	33 479	17 912
	Autres immobilisations incorporelles	2.1	82 035	(1 196)	80 839	88 809
Immobilisations corporelles	Constructions et aménagements	2.2	146	(146)	-	7
	Autres immobilisations corporelles	2.2	2 536	(1 794)	742	534
	Avances et acomptes sur immobilisations corporelles	2.2	-	-	-	-
Immobilisations financières	Participations	2.3	153 154	-	153 154	92 138
	Autres immobilisations financières	2.3	13 380	(8 600)	4 780	13 097
ACTIF IMMOBILISÉ			451 816	(178 821)	272 995	212 498
Stock et en-cours						
	Matières premières	2.4	8	-	8	35
	Produits finis	2.4	486	(193)	293	425
	Marchandises	2.4	598	(18)	581	121
Avances et acomptes versés sur commandes			164	-	164	42
Créances clients		2.5	23 135	(148)	22 987	16 975
Autres créances		2.5	18 975	-	18 975	5 169
Instruments financiers à terme		2.5	601	-	601	494
Disponibilités			9 959	-	9 959	56 134
Charges constatées d'avance		2.5	3 445	-	3 445	3 737
Charges à répartir sur plusieurs exercices			1 585	-	1 585	1 641
ACTIF CIRCULANT			58 956	(359)	58 597	84 773
Écarts de conversion actif			64	-	64	260
TOTAL DE L'ACTIF			510 836	(179 180)	331 656	297 530

II. BILAN PASSIF

	Note	31 mars 2024	31 mars 2023
PASSIF			
Capital social	dont versé 7 796 2.7	7 796	7 794
Primes liées au capital social	2.7	90 292	90 275
Réserve légale	2.7	779	779
Autres réserves	2.7	-	-
Report à nouveau	2.7	54 476	47 932
Résultat de l'exercice	2.7	(24 199)	6 545
Subvention d'équipement	2.7	-	-
Provisions réglementées	2.7	1 841	818
CAPITAUX PROPRES		130 985	154 143
Provision pour risques	2.9	641	449
Provision pour charges	2.9	603	225
PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES		1 244	674
Emprunts obligataires convertibles		-	-
Autres emprunts obligataires		-	-
Emprunts et dettes auprès des établissements de crédit	2.5 & 2.10	147 766	82 536
Emprunts et dettes financières diverses		-	-
Avances et acomptes reçus sur commandes en cours		-	-
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	2.5	27 665	23 083
Dettes fiscales et sociales	2.5	3 746	4 875
Dettes sur immobilisations et comptes rattachés	2.5	3 765	25 024
Instruments financiers à terme		-	34
Autres dettes	2.5	15 718	5 252
Produits constatés d'avance	2.5	427	1 806
DETTES		199 088	142 610
Écarts de conversion passif		339	103
TOTAL DU PASSIF		331 656	297 530

III. COMPTE DE RÉSULTAT DE L'EXERCICE

	Note	France	Export	31 mars 2024	31 mars 2023
Ventes de marchandises		7	89	97	3 730
Production vendue de biens		1 275	6 526	7 801	11 351
Production vendue de services		1 642	124 873	126 515	129 399
CHIFFRE D'AFFAIRES		2 924	131 489	134 413	144 481
Production stockée				(839)	(858)
Production immobilisée				4 088	-
Subventions d'exploitation				55	65
Reprises sur provisions, transfert de charges				958	4 874
Autres produits				902	1 510
PRODUITS D'EXPLOITATION				139 577	150 072
CHARGES EXTERNES					
Achats de marchandises				6	986
Variation de stocks de marchandises				(1 149)	(968)
Achats de matières premières et autres approvisionnements				3 304	4 145
Variation de matières premières et autres approvisionnements				14	(60)
Autres achats et charges externes				77 848	83 324
TOTAL CHARGES EXTERNES				80 023	87 427
IMPOTS, TAXES ET VERSEMENTS ASSIMILES				734	679
CHARGES DE PERSONNEL					
Salaires et traitements				11 524	10 840
Charges sociales				4 543	4 923
TOTAL CHARGES DE PERSONNEL				16 067	15 762
DOTATIONS D'EXPLOITATION					
Dotations aux amortissements sur immobilisations				44 451	31 277
Dotations aux provisions sur immobilisations				5 953	1 157
Dotations aux provisions sur actifs circulants				253	531
Dotations aux provisions pour risques et charges				583	209
TOTAL DOTATIONS D'EXPLOITATION				51 240	33 173
AUTRES CHARGES D'EXPLOITATION				482	1 074
CHARGES D'EXPLOITATION				148 546	138 115
RÉSULTAT D'EXPLOITATION				(8 969)	11 957
Produits financiers de participations				905	-
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé				-	-
Autres intérêts et produits assimilés				1 079	539
Reprises sur provisions et transfert de charges financiers				9 352	7
Différences positives de change				-	285
Produits nets sur cessions de valeurs mobilières de placement				-	-
TOTAL PRODUITS FINANCIERS				11 336	831
Dotations financières aux amortissements et provisions				18 271	364
Intérêts et charges assimilées				6 417	2 794
Différence négative de change				140	845
Charges nettes sur cession de valeurs mobilières de placement				-	-
TOTAL CHARGES FINANCIERES				24 827	4 003
RÉSULTAT FINANCIER	2.14			(13 492)	(3 172)
RÉSULTAT COURANT AVANT IMPÔTS				(22 460)	8 785
Produits exceptionnels sur opérations de gestion				-	-
Produits exceptionnels sur opérations en capital				278	343
Reprises sur provisions et transfert de charges				33	88
TOTAL PRODUITS EXCEPTIONNELS				310	431
Charges exceptionnelles sur opérations de gestion				373	242
Charges exceptionnelles sur opérations en capital				384	130
Dotations exceptionnelles aux amortissements et provisions				1 363	565
TOTAL CHARGES EXCEPTIONNELLES				2 120	937
RÉSULTAT EXCEPTIONNEL	2.15			(1 810)	(506)
Impôts sur les bénéfices				(71)	1 734
Participation des salariés				-	-
RÉSULTAT NET	2.16			(24 199)	6 545

ANNEXE DES COMPTES ANNUELS POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2024

1. PRINCIPES ET MÉTHODES COMPTABLES

Les comptes annuels de la société PULLUP Entertainment sont établis sur la base des principes comptables applicables en France, conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes visés au règlement n° 2018-07 du 10 décembre 2018 modifiant le règlement ANC N° 2014-03 du 5 juin 2014, dans le respect du principe de prudence, conformément aux hypothèses de base suivantes :

- Continuité d'exploitation,
- Permanence des méthodes comptables d'un exercice à l'autre,
- Indépendance des exercices.

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

Au cours de cet exercice, les méthodes comptables n'ont pas été modifiées mais il y a eu des changements d'estimation présentés ci-après.

1.1. ÉVÈNEMENTS SIGNIFICATIFS DE LA PÉRIODE

Changements d'estimation

1/ Coût Global des immobilisations - jeux

PULLUP 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 31 mars 2024, ce changement d'estimation vient diminuer les charges externes de production à hauteur de 4 M€.

2/ Durée d'amortissement des jeux

PULLUP 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 31 mars 2024, ce changement d'estimation vient améliorer le coût de développement des jeux à hauteur de - 0,1 M€.

Acquisition de Dovetail Games Group

Le 20 avril 2023, PULLUP Entertainment a acquis 98,26% du capital social de Railsimulators.com pour un prix de 40,2 M€ hors complément de prix à travers la création de Dovetail Games Holding détenue à 98%. Des compléments de prix ont également été mis en place.

Prise de participation minoritaire dans Carpool Studio

PULLUP 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, PULLUP Entertainment a acquis 35% du capital social de Carpool Studio pour un prix de 2,1 M€.

Création / augmentation de capital de l'entité Scripteam et prise de participation dans deux studios

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, PULLUP Entertainment a créé la société Scripteam, détenue à 100% dont le capital social est de 1 000 € le 29 septembre 2023.

Le 14 décembre 2023, le capital social de Scripteam a été augmenté à hauteur de 8,2 M€ dont 88,79% détenus par PULLUP 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%.

Évolution de la gouvernance du groupe

Le 16 mai 2023, en accord avec le Conseil d'Administration, M. Sean Brennan a présenté sa démission du poste de Directeur Général de PULLUP 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 PULLUP Entertainment.

Le 14 décembre 2023, le Conseil d'Administration a nommé M. Geoffroy Sardin en tant que Directeur général Délégué, en remplacement de M. Christophe Nobileau avec une prise de fonction le 2 janvier 2024. La démission de M. Christophe Nobileau a été acté par le Conseil d'Administration du 31 janvier 2024.

Contrat de crédit

Un tirage complémentaire de 60,5 millions d'euros de la ligne de crédit a été effectué au cours de cet exercice.

Afin de respecter ses obligations dans le cadre de ce contrat, PULLUP Entertainment a constitué un nantissement de premier rang et de second rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu, et de 98 % des titres financiers Dovetail Games Holding au bénéfice des créanciers du 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.

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

1.2. ÉVÈNEMENTS POSTÉRIEURS A LA CLÔTURE

Changement de dénomination sociale

L'Assemblée Générale des actionnaires, réunie le 28 février 2024, a décidé la modification de la dénomination sociale de la Société, Focus Entertainment devenant à compter du 1^{er} 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.

Filialisation de l'activité Publishing de Focus Entertainment

Le Conseil d'Administration de la Société PULLUP Entertainment, réuni le 18 janvier 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. 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'Apport a pris effet au 1^{er} avril 2024.

Augmentation de capital

Le Conseil d'Administration du 23 mai 2024 a autorisé la réalisation d'une augmentation de capital. Cette opération s'est traduite par une augmentation d'un montant total brut de 23,08 M€ après exercice intégral de la clause d'extension et de l'option de surallocation et a ainsi renforcé la situation financière du Groupe.

Prise de participations

Le 20 juin 2024, PULLUP Entertainment a annoncé la prise de participations minoritaires dans 2 studios, la première dans le studio RUNDISC et la seconde dans le studio de développement de jeux vidéo australien UPPERCUT GAMES.

1.3. 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.

La Société 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,
- La détermination des provisions pour risques et charges,
- Les provisions pour détermination des stocks,
- Les compléments de prix sur les acquisitions des titres de participation,
- Les tests de dépréciation des titres de participation.

1.4. 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 permettront pas de recouper le minimum garanti. Dans le cas où les royalties à payer dépassent le minimum garanti, PULLUP Entertainment paie des royalties complémentaires qui sont enregistrés en compte de résultat.

Figurent également en immobilisations incorporelles les développements de jeux réalisés par la filiale allemande Deck13 Interactive, Stream On Studio et Douze Dixièmes.

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 |
| • 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.

1.5. IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES

Les immobilisations financières comprennent notamment :

- les dépôts et cautionnements liés aux emprunts et aux baux encours,
- les créances et actions propres détenues dans le cadre du contrat de liquidité confié à la société de bourse Gilbert Dupont.
- les actions propres détenues par la Société dans le cadre de programme de rachat d'action
- les titres de participation qui sont inscrits au bilan pour leur prix d'acquisition ou pour leur valeur de souscription et compléments de prix lorsqu'ils sont hautement probables. En effet, en cas de contrats d'acquisition disposant de clauses de compléments de prix, ces derniers sont estimés par la Direction à la date d'acquisition 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 d'acquisition, 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 a également opté pour l'immobilisation des frais d'acquisition sur titres. Ils font l'objet d'un amortissement dérogatoire linéaire sur 5 ans, comptabilisés en provisions réglementées. La valeur d'usage des titres de participation est appréciée à chaque exercice en fonction des perspectives de rentabilité.

Lorsque la valeur d'usage est inférieure à la valeur nette comptable, une dépréciation est constituée du montant de la différence.

1.6. 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 exercice, la société 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 PULLUP Entertainment et figurent donc dans son stock jusqu'à la réalisation de la vente par le distributeur dépositaire.

1.7. 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 d'irrecouvrabilité. 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.

1.8. AUTRES CRÉANCES

Les autres créances sont composées majoritairement des créances sociales et fiscales et des comptes courants au sein du Groupe.

1.9. OPÉRATIONS EN DEVISES ET INSTRUMENTS FINANCIERS DE COUVERTURE

La Société 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, plusieurs opérations de couverture de taux ont été conclues et dont les versements sont comptabilisés dans les comptes au 31 mars 2024. La juste valeur cumulée de ces instruments est de 2 631 K€ au 31 mars 2024.

1.10. 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.

Une provision pour risque est également constituée pour couvrir le risque de perte de change et les litiges liés au personnel.

1.11. PROVISION POUR CHARGES

La provision pour charges concerne uniquement les engagements de retraite.

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

- obtention d'une indemnité de départ à la retraite, versée par la Société, 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 la Société 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 afférant 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 de la Société 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).

Les engagements de retraite sont calculés au 31 mars 2024 selon les hypothèses suivantes :

- Ensemble des salariés en contrat à durée indéterminée ;
- Taux d'actualisation : 3,32 % ;
- Taux d'augmentation des salaires 3 % ;
- Taux de charges sociales applicables : 43 % ;
- Taux de turnover : 0 à 12 % selon la catégorie d'âge des salariés ;
- Convention collective : Syntec ;
- Table de mortalité : INSEE TV/TD 2011-2013.

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 la Société.

1.12. PRODUITS CONSTATÉS D'AVANCE

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

1.13. CHIFFRE D'AFFAIRES

Le chiffre d'affaires de la Société est principalement composé de ventes de jeux-vidéos 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 de la Société ou sur les plateformes de téléchargement tierces (distributeurs digitaux), nettes des remises, ristournes et commissions accordées aux distributeurs.

1.14. RÉMUNÉRATION DES DIRIGEANTS

La rémunération du Directeur Général et des Directeurs Généraux Délégués figure dans le rapport du Conseil d'Administration sur le gouvernement d'entreprise.

1.15. 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 aux normes françaises, les frais d'émissions des emprunts ont été étalés sur la durée des emprunts. Le résultat financier comprend également la dotation des frais d'émissions de l'emprunt de l'exercice.

1.16. RÉSULTAT EXCEPTIONNEL

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

1.17. DATE DE CLÔTURE DES COMPTES

La société clôture ses comptes annuels au 31 mars.

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

2.1. IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

Les concessions, brevets, licences et logiciels comprennent les investissements dans les outils de travail de la Société.

Les concessions, brevets, licences et logiciels comprennent également les montants versés aux studios prestataires au titre de jeux développés ou en cours de développement et dont la Société possède des droits de propriété intellectuelle ou non.

	31/03/2023	Acquisitions Dotations	Cessions Reprises	Reclassements	31/03/2024
Frais de recherche et développement	-				-
Concessions / Marques/ Brevet	136 238	158	(63)	64 232	200 564
Logiciels	-				-
Fonds commercial / Mali de fusion	-				-
Immobilisations incorporelles en cours	88 809	57 457		(64 232)	82 035
VALEURS BRUTES	225 048	57 615	(63)	-	282 599
Amort brevets, licences, marques, logiciels	(118 326)	(50 168)	213		(168 281)
AMORTISSEMENTS	(118 326)	(50 168)	213	-	(168 281)
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES NETTES	106 722	7 447	149	-	114 318

La colonne « reclassements » correspond principalement aux lancements de jeux de l'exercice.

2.2. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

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

	31/03/2023	Acquisitions Dotations	Cessions Reprises	Reclassements	31/03/2024
Constructions et aménagements	146				146
Installations techniques et matériels	155	576	(444)		287
Matériel informatique, mobilier et de bureau	1 822	449	(21)		2 250
Autres immobilisations corporelles	-				-
VALEURS BRUTES	2 122	1 025	(465)	-	2 682
Amort Constructions et aménagements	(139)	(7)	-		(146)
Amort Installations techniques et matériels	(149)	(38)			(187)
Amort Matériel informatique, mobilier et matériel de bureau	(1 294)	(333)	20		(1 607)
AMORTISSEMENTS	(1 581)	(378)	20	-	(1 940)
IMMOBILISATIONS CORPORELLES NETTES	541	646	(445)	-	742

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

2.3. IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES

	31/03/2023	Acquisitions Dotations	Cessions Reprises	Reclassements	31/03/2024
Participations	92 138	61 727	(711)		153 154
Dépôts de garantie	1 063	297	(141)		1 218
Contrat de liquidité - Créances immobilisées	114	150	(125)		140
Contrat de liquidité - Actions propres	254	2 419	(2 553)		120
Contrat de rachat - Actions propres	11 669	1 256	(1 023)		11 903
Créances rattachées à des participations	-	1 258	(1 257)		0
Autres immobilisations financières	-				-
VALEURS BRUTES	105 239	67 106	(5 811)	-	166 534
Dépréciation des titres de participation	-				-
Dépréciation des actions propres	(3)	(17 915)	9 318		(8 600)
DEPRECIATIONS	(3)	(17 915)	9 318	-	(8 600)
IMMOBILISATIONS FINANCIERES NETTES	105 235	49 192	3 507	-	157 934

Les immobilisations financières sont composées des titres de participations suite aux croissances externes, du compte de liquidité disponible auprès de la société Gilbert Dupont (dans le cadre du contrat de liquidité) qui n'a pas été investi, à la date de clôture, été investi en actions propres et des dépôts de garantie bancaire liés aux prêts souscrits.

Le coût d'acquisition tient compte des frais d'acquisition (cf. Faits marquants de la période) et compléments de prix conditionnés à des indicateurs multicritères, estimés comme hautement probables et de manière fiable par la Direction dans le cadre de l'arrêté des comptes. À ce titre, les compléments de prix relatifs aux acquisitions de Stream On Studio, Douze Dixièmes, Leikir Studio, BlackMill et Black Soup ont été analysés à la clôture.

Liste des filiales et participations :

	Siège social	Capital	Capitaux propres hors résultat	Quote-part du capital détenue	Valeur comptable des titres détenus		Prêts et avances consentis non remboursés	Montant des cautions et avals donnés	Chiffre d'affaires du dernier exercice clos	Résultat du dernier exercice clos	Dividendes encaissés	Observations
					Brute	Nette						
A. RENSEIGNEMENTS DÉTAILLÉS CONCERNANT LES FILIALES ET PARTICIPATIONS												
1. filiales (Plus de 50 % du capital détenu)												
Focus Entertainment USA LLC	1617 JFK Blvd. Suite 555 Philadelphia, PA 19103 USA	-	1 518	100 %	-	-	4 576	-	5 081	(105)	-	
Focus Entertainment Development	11, Rue de Cambrai, 75019 Paris	1	1	100 %	1	1	1	-	-	(1)	-	
Deck13 Interactive GmbH	Gervinusstr. 18-22 · 60322 Frankfurt am Main	25	1 035	100 %	7 420	7 420	902	-	311	(72)	-	
Dotemu	79 Rue du Faubourg Poissonnière 75009 Paris	33	5 880	78 %	65 387	65 387	-	-	35 316	7 925	-	
Stream On Studio	1 avenue de Lattre de Tassigny, 94130 Nogent-sur-Marne	1	(98)	60 %	2 375	2 375	2 517	-	2 430	832	-	
Leikir	30 Rue Westermeyer 94200 IVRY-SUR-SEINE	1	550	70 %	3 250	3 250	308	-	33	52	-	
Douze Dixième	79 Cité Jouffroy Renault 92110 Clichy	36	730	50 %	723	723	170	-	75	148	-	
BlackMill	Limmerhoek 43, 1811 BA, Alkmaar, The Netherlands	2	2 268	67 %	9 656	9 656	-	-	636	187	905	
Black Soup	Husemannstraße 33, 10435 Berlin,	25	1 594	60 %	3 366	3 366	-	-	6 233	555	-	Exercice de 12 mois arrêté au 31/03/2024
Dovetail Games Holding Ltd	Redwood House, St Julian's Avenue, St Peter Port, Guernsey GY1 1WA	51 769	51 614	98 %	51 464	51 464	6 809	-	-	(247)	-	Exercice de 12 mois arrêté au 31/03/2024
Scripteam	11 Rue de Cambrai 75019 Paris	8 240	8 240	89 %	7 317	7 317	-	-	-	(98)	-	Exercice de 7 mois arrêté au 31/03/2024
2. participations (10 à 50 % du capital détenu)												
Carpool Studio	35 Rue des trois bornes 75011 Paris	169	2 210	35 %	2 195	2 195	-	-	-	(281)	-	Exercice de 13 mois arrêté au 31/12/2023

B. RENSEIGNEMENTS GLOBAUX CONCERNANT LES AUTRES FILIALES ET PARTICIPATIONS

Néant

Sauf indication contraire, les données présentées sur le capital, les capitaux propres, le chiffre d'affaires et le résultat correspondent au dernier exercice clos et approuvé par les associés.

Actions propres :

Dans le cadre du contrat de liquidité, au 31 mars 2024, la Société possède 12 493 actions propres et détient une créance de 140 K€ affectée au compte de liquidité.

Contrat de Liquidité - Actions propres	Quantité
Actions en compte au 31/03/2023	5 171
Actions achetées	110 863
Actions vendues	103 541
Actions en compte au 31/03/2024	12 493

En dehors du contrat de liquidité, le Groupe détient au 31 mars 2024, 307 512 actions dans le cadre de son programme de rachat d'actions. PULLUP Entertainment détient ainsi 320 005 actions propres à la clôture.

La valeur des actions auto-détenues est alignée à celle du marché par le biais de dépréciation comptabilisée au cours de l'exercice.

2.4. STOCKS ET EN-COURS

	31/03/2024			31/03/2023
	Brut	Provision	Net	Net
Marchandises	598	(18)	581	121
Matières premières	8	-	8	35
Produits finis	486	(193)	293	425
VALEURS BRUTES	1 093	(210)	882	581

À chaque clôture, la Société procède à la reprise de toutes les dépréciations comptabilisées à la clôture précédente et calcule une nouvelle dépréciation. Au 31 mars 2024, une dotation de 210 K€ et une reprise de 220 K€ ont été comptabilisées, représentant un impact positif de 10 K€ sur le résultat d'exploitation.

2.5. ÉTAT DES CRÉANCES ET DES DETTES

États des échéances des créances	Brut	A un an au plus	A plus d'un an
CRÉANCES CLIENTS	22 987	22 987	-
Créances sur le personnel et comptes rattachés	16	16	-
Créances sur organismes sociaux	505	505	-
État - Autres créances	1 120	1 120	-
État - taxe sur la valeur ajoutée	2 041	2 041	-
Groupe et associés	15 283	15 283	-
Débiteurs divers	10	10	-
AUTRES CRÉANCES	18 975	18 975	-
INSTRUMENTS FINANCIERS A TERME	601	601	-
CHARGES CONSTATÉES D'AVANCE	3 445	3 445	-
TOTAL	42 563	42 563	-

Les créances clients ont une échéance inférieure à un an.

Au 31 mars 2024, la provision pour dépréciation des comptes clients s'élève à 148 K€ contre 156 K€ en N-1. Aucune perte sur créances irrécouvrables n'a été constatée au 31 mars 2024, ni au 31 mars 2023.

Le montant du poste Groupe et associés correspond aux comptes courants rémunérés envers les filiales.

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, de production (localisation et test) et de développement additionnel pour les jeux en cours de développement. Ces frais sont comptabilisés en charges lors du lancement des jeux.

État des échéances des dettes	Brut	< 1 an	de 1 à 5 ans	> 5 ans
Emprunts et dettes financières diverses	147 766	17 923	128 967	875
Fournisseurs et comptes rattachés	27 665	27 665		
Dettes fiscales & sociales	3 746	3 746		
Personnel et comptes rattachés	-			
Sécurité sociale et autres organismes	-			
Impôts sur les bénéfices	-			
Taxe sur la valeur ajoutée	-			
Obligations cautionnées	-			
Autres impôts, taxes et assimilés	-			
Dettes sur immo. et comptes rattachés	3 765	2 326	1 439	
Autres dettes	15 718	15 390	328	
Instruments financiers à terme	-	-		
Produits constatés d'avance	427	427		
TOTAL	199 088	67 478	130 735	875

Les autres dettes incluent les compléments de prix certains ou estimés à verser dans le cadre des acquisitions de l'année ou des années antérieures (cf. Note 2.3).

2.6. PRODUITS À RECEVOIR

	Montant
Créances clients et comptes rattachés	20 379
État	1 393
PRODUITS À RECEVOIR	21 771

2.7. CAPITAUX PROPRES

Au 31 mars 2024, le capital de la société PULLUP Entertainment est composé de 6 496 526 actions ordinaires au nominal de 1,20 € entièrement libérées.

	31/03/2023	Affectation du résultat	Dividendes	Opérations sur capital	Autres	Résultat de l'exercice	31/03/2024
Capital social	7 794			2			7 796
Primes liées au capital social	90 275			17			90 292
Réserve légale	779			0			779
Autres réserves	-						-
Report à nouveau	47 932	6 545					54 476
Résultat de l'exercice	6 545	(6 545)				(24 199)	(24 199)
SITUATION NETTE	153 325	-	-	19	-	(24 199)	129 144
Provisions réglementées	818	-			1 023		1 841
CAPITAUX PROPRES	154 143	-	-	19	1 023	(24 199)	130 985

Les « opérations sur capital » incluent l'exercice de stock-options et l'acquisition définitive d'actions gratuites.

Composition du capital social

	Nombre	Valeur nominale
En début d'exercice	6 494 926	1,2
Actions émises pendant l'exercice	1 600	1,2
En fin d'exercice	6 496 526	1,2

Au 31 mars 2023, le capital social était divisé en 6 494 926 actions de 1,20 euro de valeur nominale, au 31 mars 2024 il était divisé en 6 496 526 actions de 1,20 euro de valeur nominale.

Au cours de l'exercice 2023-2024, les 1 600 actions nouvelles émises au cours de la période résultent des opérations suivantes :

- Augmentation du capital par l'émission de 400 actions AGA 2019-02-et 200 actions AGA 2019-02-2 le 20 juillet 2023
- Exercice de 500 actions du plan SO 2019 le 20 juillet 2023
- Exercice de 500 actions du plan SO 2019 le 18 janvier 2024

2.8. CAPITAL POTENTIEL – INSTRUMENTS DILUTIFS

La Société 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 ainsi que des tableaux synthétiques des plans.

a) Attributions d'actions gratuites (AGA)

Lors de sa réunion du 17 janvier 2023, le Conseil d'Administration de la Société a adopté un plan d'attribution gratuite d'actions (AGA 01-2023). Ce plan d'attribution gratuite d'actions 01-2023 permet l'attribution de 53 460 actions gratuites aux salariés de la Société et ses filiales.

Attribution Gratuite d'Actions						
Date d'autorisation	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	17/01/2023	15/11/2023	14/03/2024
Date de Vesting	Variable jusqu'en 2023	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
Fin de période de Rétention	jusqu'en 2024	jusqu'en 2026	jusqu'en 2026	jusqu'en 2026	jusqu'en 2027	jusqu'en 2027
Quantités Attribuées	5 600	70 000	75 375	53 460	56 700	1 000
Quantités annulées	1 000	51 833	51 174	28 530	0	0
Quantités encore en période d'acquisition au 31-03-2024	0	18 167	24 201	24 930	56 700	1 000
Quantités encore en période de rétention au 31-03-2024	600	0	0	0	0	0

b) Options de souscription d'actions

STOCK OPTIONS	
Date d'autorisation	26/06/2019 14/12/2023
Date butoire d'exercibilité	26/06/2024 14/12/2033
Prix d'Exercice	18,53 30,80
Quantités autorisées	25 000 70 000
Quantités attribuées	15 750 70 000
Quantités annulées	3 250 0
Quantités exercées	5 000 0
Quantités résiduelles au 31-03-2024	7 500 70 000

Lors de sa réunion du 11 avril 2023, le Conseil d'administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 200 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 pour un prix de souscription de 18,53 euros par action. Le Conseil d'administration a constaté la création de 200 actions d'une valeur nominale de 1,20 euro, augmentant le capital social de 240 euros.

Lors de sa réunion du 20 juillet 2023, le Conseil d'Administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 500 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 attribué par le Directoire en date du 11 mars 2019.

Lors de sa réunion du 18 février 2024, le Conseil d'Administration de la Société a constaté une augmentation de capital social résultant de l'exercice par un salarié de 500 options de souscriptions d'actions dans le cadre du Plan SO 2019 attribué par le Directoire en date du 11 mars 2019.

2.9. PROVISIONS INSCRITES AU BILAN

	31/03/2023	Augmentations Dotations	Diminutions Reprises	Reprises utilisées	31/03/2024
Provisions pertes de changes	47	64	(47)	-	64
Provision pour Indemnités de Fin de Carrière	225	378	-	-	603
Autres prov. pour risques et charges	402	480	(145)	(160)	577
PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES	674	922	(192)	(160)	1 244
Prov. sur immo. titres de participation	-	-	-	-	-
Prov. sur autres immo financières	-	17 918	(9 318)	-	8 600
Provisions sur stocks et en cours	220	3 086	(3 096)	-	210
Provisions sur créances clients	156	43	(51)	-	148
PROVISIONS POUR DÉPRÉCIATIONS	377	21 047	(12 465)	-	8 959
PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES	1 052	21 970	(12 657)	(160)	10 203

Les autres provisions pour risques et charges de la période concernent des provisions d'exploitation, à savoir la provision pour risques de retours clients ou encore la provision pour charges sociales sur actions gratuites. Les provisions pour risques correspondent principalement à un litige lié à l'arrêt d'un jeu.

2.10. EMPRUNTS ET DETTES FINANCIÈRES

	31/03/2023	Nouveaux emprunts	Remb.	31/03/2024
Emprunts bancaires (hors découvert)	82 536	80 500	(16 101)	147 761
- dont à moins d'un an	4 108			17 919
- dont à plus d'un an et moins de 5 ans	76 928			128 967
- dont à plus de 5 ans	1 500			875

Les emprunts et dettes financières sont des emprunts en Euros à taux fixes ou variables dont les modalités sont détaillées ci-dessous :

Banque	Montant nominal	Taux nominal	Durée et modalités de remboursement	Date de souscription	Solde au 31/03/2024	Solde au 31/03/2023
BPI 809	5 000	0,80 %	7 ans en trimestriel	mai-20	3 250	4 250
BPI 682	5 000	0,86 %	7 ans en trimestriel	sept-21	4 750	5 000
BPI 683	5 000	0,86 %	7 ans en trimestriel	sept-21	4 750	5 000
BPI 622	2 500	4,80 %	7 ans en trimestriel avec différé 2 ans	déc-23	2 500	-
BPI 623	7 500	4,75 %	5 ans en semestriel	déc-23	7 500	-
PRÊT SENIOR TA 1	10 500	Euribor + Marge	6 ans en semestriel	juil-21	6 678	8 589
PRÊT SENIOR TA 2	32 600	Euribor + Marge	6 ans en semestriel	juil-21	29 910	-
PRÊT SENIOR TB 1	9 000	Euribor + Marge	6,5 ans in fine	juil-21	9 000	9 000
PRÊT SENIOR TB 2	27 900	Euribor + Marge	6,5 ans in fine	juil-21	27 900	-
PRÊT SENIOR TC 1	30 000	Euribor + Marge	7 ans in fine	juil-21	30 000	30 000
PRÊT SENIOR TC2	20 000	Euribor + Marge	7 ans in fine	juil-21	20 000	20 000

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 2024 (cf. Note 1.9).

2.11. CHARGES À PAYER

	Montant
Emprunts et dettes auprès des établissements de crédit	1 523
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	26 766
Dettes fiscales et sociales	3 606
Dettes sur immobilisations et comptes rattachés	4 665
Autres dettes	629
CHARGES À PAYER	35 666

2.12. ÉLÉMENTS RELEVANT DE PLUSIEURS POSTES DU BILAN

	Montant concernant les entreprises avec lesquelles la société à un lien de participation
Participations	153 154
Créances clients et comptes rattachés	599
Interet courus	577
Dettes fournisseurs	1 250
Autres créances	14 706
TOTAL	170 286

2.13. EFFECTIF MOYEN

	Effectif moyen annuel 2023-2024	Effectif moyen annuel 2022-2023
Cadres	131	94
Agents de maîtrise et techniciens	27	24
Employés	61	73
EFFECTIF MOYEN	219	191

2.14. RÉSULTAT FINANCIER

	31 mars 2024	31 mars 2023	Variation
Produits financiers de participations	905		
Gain de change	-	285	(285)
Autres produits financiers	1 079	539	540
Reprise sur provision de dépréciation	9 352	7	9 345
Produits financiers	11 336	831	9 600
Perte de change	140	845	(705)
Intérêts financiers	6 416	2 792	3 624
Provision pour dépréciation des actions propres	17 915	3	17 911
Autres charges financières	356	362	(6)
Charges financières	24 827	4 003	20 824
RÉSULTAT FINANCIER	(13 492)	(3 172)	(11 224)

Les dotations et reprises pour dépréciation correspondent à l'alignement de la valeur des titres auto-détenus à celle du marché.

2.15. RÉSULTAT EXCEPTIONNEL

	31 mars 2024	31 mars 2023	Variation
Bonis provenant du contrat de liquidité	278	152	125
Reprise sur provisions	33	279	(246)
Autres produits exceptionnels	-	-	-
Produits exceptionnels	310	431	(121)
Dotations aux amortissements et provisions	1 363	565	798
Amendes et pénalités	6	43	(38)
Valeur nette des éléments d'actifs cédés	0	90	(90)
Malis provenant du contrat de liquidité	384	40	344
Autres charges exceptionnelles	367	199	168
Charges exceptionnelles	2 120	937	1 183
RÉSULTAT EXCEPTIONNEL	(1 810)	(506)	(1 303)

Au 31 mars 2024, les dotations aux amortissements et provisions correspondent aux amortissements dérogatoires liés aux frais d'acquisition. Les autres charges exceptionnelles correspondent principalement à l'arrêt de certains jeux dans des conditions spécifiques.

2.16. VENTILATION DE L'IMPÔT SUR LES SOCIÉTÉS

	31/03/2024	31/03/2023
Résultat d'exploitation hors CS s/ participation		2 551
Dons - Crédit Impôt Famille - Crédit d'Impôt Recherche	(71)	(73)
Retenues à la source		
Résultat financier		(677)
Résultat exceptionnel		(108)
Participation		
Contribution additionnelle		40
Autres éléments		
Impôts sur les sociétés	(71)	1 734

Situation fiscale différée	31/03/2024	31/03/2023
Impôts payés d'avance sur :		
- charges non déductibles temporairement (à déduire l'année suivante) :	519	(23)
Situation fiscale différée	(519)	(41)

2.17. IDENTITÉ DE LA SOCIÉTÉ MÈRE CONSOLIDANT LES COMPTES DE LA SOCIÉTÉ

La société Neology Holding est intégrée globalement au sein du groupe FLCP & Associés dont la société par actions simplifiée FLCP & Associés (SIREN 843 754 417, sis au 17 avenue George V 75008 Paris) est la société mère.

La société FLCP & Associés et ses filiales sont elles-mêmes intégrées globalement dans le groupe consolidé FLCP, dont la société par actions simplifiée FLCP (SIREN 840 421 176, sis au 17 avenue George V 75008 Paris) est mère.

2.18. ENGAGEMENTS HORS BILAN

1. Engagements donnés

a) Engagements donnés aux studios et ayants droit

Au 31 mars 2024, la Société 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 droit de la marque, titre ou franchise concernée.

Les sommes restantes à verser sont telles que :

	31/03/2024	31/03/2023
Engagements donnés aux studios et ayants-droits	101 709	142 419
<i>Dont aux studios</i>	92 709	142 319
<i>Dont aux ayant-droits</i>	9 000	100

	31/03/2024	31/03/2023
Engagements donnés aux studios et ayants-droits	101 709	142 419
<i>Dont à moins d'un an</i>	44 038	64 333
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	57 671	78 086

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 1.8.

b) Engagements de Locations Simples

Les locations comprennent des baux immobiliers signés le 2 mars 2020 pour le siège de la Société et celui signé le 15 mars 2022 pour le compte de Dotemu.

	31/03/2024	31/03/2023
Engagements sur baux immobiliers (loyers et charges)	6 521	8 223
<i>Dont à moins d'un an</i>	1 708	1 702
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	4 813	5 011
<i>Dont à plus de 5 ans</i>	-	1 510

La Société loue également certains équipements sous des contrats de locations résiliables.

c) Crédit-baux

La Société a des contrats de location en crédit-bail sur du matériel mais qui ne relève pas d'un montant significatif.

d) 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 2024.

e) Instruments de couverture

La société a également conclu des contrats de couverture de taux dans le cadre de son contrat d'emprunt (cf. note 1.9).

f) Nantissements donnés

PULLUP Entertainment a constitué un nantissement de premier rang et de second rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu, et de 98 % des titres financiers Dovetail Games Holding au bénéfice des créanciers du contrat de crédit.

2. Engagements de rachats des participations minoritaires

Les associés minoritaires de Dotemu et la société PULLUP 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 PULLUP 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 PULLUP 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.

Les associés minoritaires de Douze Dixièmes et la société PULLUP 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 PULLUP 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 PULLUP 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.

Les associés minoritaires de Dovetail Games Group et la société PULLUP 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.

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

Les associés minoritaires de Marvelous Productions et Make It Happen Studio et la société Scripteam 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.

3. 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 30 M€ correspondant au crédit revolving et au solde du crédit senior de croissance externe au 31 mars 2024.

2.19. TRANSACTIONS AVEC LES PARTIES LIÉES

Rémunérations en milliers d'euros	31/03/2024	31/03/2023
Indemnités de mandat ⁽¹⁾	-	-
Prestations de services	723	393
Rémunération de l'activité des administrateurs	205	226
TOTAL	928	619

(1) Indemnités de mandat au titre du mandat du Président 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.

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 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 2023 au 31 mars 2024 s'élèvent à 723 K€.

La Société n'a pas identifié 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

Finexsi Audit
29 Rue du Pont
92200 Neuilly-Sur-Seine

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

PULLUP Entertainment (anciennement FOCUS ENTERTAINMENT)
Société anonyme au capital de 10 246 711,20 euros
Parc de Flandre « Le Beauvaisis » – Bâtiment 28
11, rue de Cambrai – 75019 Paris
399 856 277 RCS Paris

RAPPORT SPÉCIAL DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE D'APPROBATION DES COMPTES DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2024

À l'Assemblée générale de la société PULLUP Entertainment

En notre qualité de Commissaires aux comptes de votre société, nous vous présentons notre rapport sur les conventions réglementées.

Il nous appartient de vous communiquer, sur la base des informations qui nous ont été données, les caractéristiques et les modalités essentielles des conventions dont nous avons été avisés ou que nous aurions découverts à l'occasion de notre mission, sans avoir à nous prononcer sur leur utilité et leur bien-fondé ni à rechercher l'existence d'autres conventions. Il vous appartient, selon les termes de l'article R. 225-58 du Code de commerce, d'apprécier l'intérêt qui s'attachait à la conclusion de ces conventions en vue de leur approbation.

Par ailleurs, il nous appartient, le cas échéant, de vous communiquer les informations prévues à l'article R. 225-58 du Code de commerce relatives à l'exécution, au cours de l'exercice écoulé, des conventions déjà approuvées par l'assemblée générale.

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

CONVENTIONS SOUMISES A L'APPROBATION DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Conventions autorisées et conclues au cours de l'exercice écoulé

En application de l'article L. 225-86 du Code de commerce, nous avons été informés de la convention autorisée et conclue au cours de l'exercice écoulé à soumettre à l'approbation de l'assemblée générale.

- **Convention avec la société FLCP & Associés**, actionnaire disposant indirectement d'une fraction des droits de vote supérieure à 10% de la Société.

Date de conclusion : 23/01/2024

Nature : contrat de cession de marques et de noms de domaine

Modalités : contrat de cession de marques et de noms de domaine afin d'exploiter la marque « PULLUP » (et d'autres marques et noms de domaines associés) en tant que marque ombrelle du groupe de la Société.

Montants comptabilisés sur l'exercice clos le 31 mars 2024 : 51 240,33 € HT
(61 488,40 € TTC).

CONVENTIONS DÉJÀ APPROUVÉES PAR L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Conventions approuvées au cours d'exercices antérieurs dont l'exécution s'est poursuivie au cours de l'exercice écoulé

En application de l'article R. 225-57 du Code de commerce, nous avons été informés que l'exécution des conventions suivantes, déjà approuvées par l'assemblée générale au cours d'exercices antérieurs, s'est poursuivie au cours de l'exercice écoulé.

- **Convention avec la société FLCP & Associés**, actionnaire disposant indirectement d'une fraction des droits de vote supérieure à 10% de la Société.

Date de conclusion : 10/12/2020

Nature : contrat de prestations de services

Modalités : convention de prestation de services M&A, en vue de participer au développement de la Société par le biais d'éventuelles croissances externes.

Montants comptabilisés sur l'exercice clos le 31 mars 2024 : 722 717,79 HT € répartis de la manière suivante :

- 249 999,96 HT € au titre de la rémunération fixe ;
- 456 553,22 HT € au titre de success fees ;
- 16 164,61 HT € au titre de refacturation de frais.

• **Avenant au contrat de mandataire social de Monsieur Christophe Nobileau, directeur général délégué**

Date de conclusion : 5 janvier 2023

Nature de la convention : Avenant au contrat de mandataire social

Modalités : Compte tenu de l'évolution des fonctions de Monsieur Christophe Nobileau qui exerçait un mandat de directeur général de la Société et qui depuis le 5 janvier 2023, exerce un mandat de directeur général délégué, l'avenant au contrat de mandataire social a été conclu pour s'assurer de la cohérence entre le mandat exercé par Monsieur Christophe Nobileau au sein de la Société et son contrat de mandataire social. Les conditions d'exercice du mandat (pouvoirs, rémunération...) demeurent identiques à celles qui lui étaient applicables en sa qualité de directeur général.

Nous vous précisons que Monsieur Christophe Nobileau a cessé ses fonctions de directeur général délégué au sein de la Société avec effet au 31 janvier 2024.

• **Engagement de non-concurrence entre la Société et Monsieur Christophe Nobileau, mandataire social de la Société.**

Date de conclusion : 1^{er} avril 2022.

Nature de la convention et partie intéressée à la convention : Engagement de non-concurrence entre la Société et Monsieur Christophe Nobileau, mandataire social de la Société,

Modalités : Compte tenu des fonctions que Monsieur Christophe Nobileau exerce au sein de la Société et, notamment, des relations qu'il entretient avec ses partenaires commerciaux, ses accès à des informations confidentielles et sensibles ainsi que sa connaissance de l'organisation du Groupe et des moyens techniques et financiers mis en œuvre, et afin d'assurer la protection légitime des intérêts de la Société, Monsieur Christophe Nobileau s'est engagé, tant qu'il exercera des fonctions opérationnelles au sein de la Société, puis pendant une période de dix-huit (18) mois à compter de la date à laquelle il cessera ses fonctions de mandataire social de la Société, à ne pas s'intéresser, à quelque titre que ce soit, directement ou indirectement, notamment en qualité de salarié, mandataire social, conseil, consultant ou autre, rémunéré ou non, à toute société, entreprise ou groupement qui exercerait une activité concurrente ou commercialiserait des produits ou services concurrents de l'activité, sur le territoire d'un ou plusieurs des pays suivants : France (en ce compris l'outre-mer), Angleterre et États-Unis.

À titre de contrepartie pécuniaire à cet engagement, Monsieur Christophe Nobileau, percevra pendant toute la durée de cet engagement, soit dix-huit (18) mois, mensuellement, une somme mensuelle brute égale à 70 % de la moyenne de la rémunération totale mensuelle brute qui lui aura été versée par la Société durant les douze (12) derniers mois précédant la cessation de ses fonctions, au titre de son mandat social. Par ailleurs, la Société s'est engagée à maintenir pour la part entreprise, durant cette durée, le contrat de mutuelle de Monsieur Christophe Nobileau.

En tant que de besoin, nous vous précisons que cet engagement a pris effet sur les comptes de la Société à compter du 1^{er} février 2024, en raison de la cessation des fonctions de Monsieur Christophe Nobileau en qualité de Directeur Général Délégué de la Société avec effet au 31 janvier 2024.

Montants comptabilisés sur l'exercice clos le 31 mars 2024 : 21 877,84 €.

La Société a levé la clause de non-concurrence à l'égard de Monsieur Christophe Nobileau le 27 février 2024 avec effet à compter du 1^{er} mars 2024.

• **Engagement de non-concurrence entre la Société et Monsieur Sean Brennan, Directeur Général de la Société**

Date de conclusion : 5 janvier 2023

Nature de la convention : Engagement de non-concurrence

Modalités : Compte tenu des fonctions que Monsieur Sean Brennan exerce au sein de la Société et, notamment, des relations qu'il entretient avec ses partenaires commerciaux, ses accès à des informations confidentielles et sensibles ainsi que sa connaissance de l'organisation du groupe et des moyens techniques et financiers mis en œuvre, et afin d'assurer la protection légitime des intérêts de la Société, Monsieur Sean Brennan s'est engagé, tant qu'il exercera des fonctions opérationnelles au sein de la Société, puis pendant une période de dix-huit (18) mois à compter de la date à laquelle il cessera ses fonctions de Directeur Général de la Société, à ne pas, sur le territoire d'un ou plusieurs des pays suivants : France (en ce compris l'outre-mer), Royaume-Uni et États-Unis :

- s'intéresser ou exercer pour le compte de toute personne physique ou morale, à quelque titre que ce soit, directement ou indirectement, notamment en qualité de salarié, mandataire social, conseil, consultant ou autre, rémunéré ou non, à toute société, entreprise ou groupement qui exercerait une activité concurrente ou commercialiserait des produits ou services concurrents de l'activité ;
- démarcher ou avoir toutes relations professionnelles dans le cadre de l'activité concurrente avec des clients ou des fournisseurs de la Société et/ou de l'une des sociétés du groupe, de ses filiales ;
- communiquer à des tiers, ou utiliser des informations ou connaissances quelconques, y compris celles de nature technique, commerciale, financière ou autre dont il aurait eu connaissance pendant la période où il exerçait des fonctions ou était détenteur de titres, à l'exception des informations ou connaissances qui seraient dans le domaine public au terme du contrat ;
- détenir (directement ou indirectement, sauf au travers d'un fonds de private equity dans lequel Monsieur Sean Brennan n'exerce aucune fonction de quelque nature que ce soit) une participation dans une société exerçant une activité concurrente de la Société ou ses filiales dans l'un des 3 territoires visés ci-dessus. Par exception, Monsieur Sean Brennan sera autorisé à détenir des titres d'une société cotée en bourse exerçant une activité concurrente si cette détention résulte d'un mandat de gestion entièrement délégué à un tiers (banquier, gestionnaire de patrimoine...) et pour autant que la part détenue (directement ou indirectement) par Monsieur Sean Brennan ne dépasse pas 3 % du capital de ladite société cotée.

À titre de contrepartie pécuniaire à cette clause de non-concurrence, Monsieur Sean Brennan, percevra pendant une durée équivalente à la durée pendant laquelle la clause lui aura été appliquée, une somme mensuelle brute égale à 70 % (i) de la moyenne de la rémunération totale mensuelle brute (hors avantages en nature et remboursement de frais) qui lui aura été versée par la Société durant les douze (12) derniers mois précédant la cessation de ses fonctions, au titre de son mandat social, ou si les fonctions cessent avant 12 mois, (ii) de la moyenne de la rémunération totale mensuelle brute (hors avantages en nature et remboursement de frais) qui lui aura été versée par la Société avant la cessation de ses fonctions. Par ailleurs, la Société s'est engagée à maintenir pour la part entreprise, durant cette durée, le contrat de mutuelle de Monsieur Sean Brennan.

En tant que de besoin, nous vous précisons que cet engagement a pris effet sur les comptes de la Société le 16 mai 2023, en raison de la cessation des fonctions de Monsieur Sean Brennan en qualité de Directeur Général de la Société le 16 mai 2023.

Par ailleurs, le Conseil d'administration ayant pris acte de la démission de Monsieur Sean Brennan de ses fonctions le 16 mai 2023, a décidé d'appliquer une période de non-concurrence à Monsieur Sean Brennan jusqu'au 31 mars 2024, et ce, afin de protéger les intérêts de la Société.

Montants comptabilisés sur l'exercice clos le 31 mars 2024 : 113 973,52 €.

Paris et Paris - La Défense, le 22 juillet 2024

Les commissaires aux comptes

Finexsi Audit
Antoine ZANI

Deloitte & Associés
Julien RAZUNGLES
Jean Charles DUSSART

**DÉCLARATION DE PERFORMANCE
EXTRA-FINANCIÈRE
DU GROUPE PULLUP
ENTERTAINMENT**

INTRODUCTION

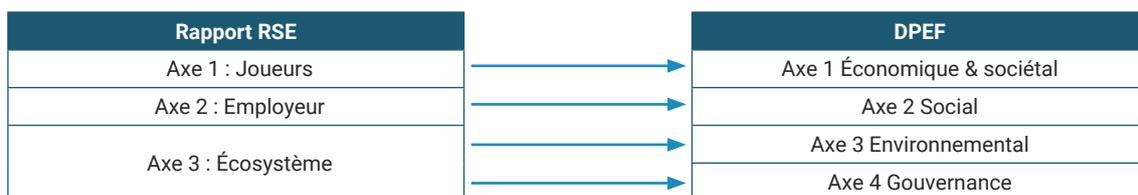
Depuis l'acquisition du studio Dovetail le 20 avril 2023, le groupe PULLUP Entertainment (PUE) dépasse le seuil de 500 salariés. À ce titre, PULLUP Entertainment publie sa première Déclaration de Performance Extra-Financière en conformité avec le décret n° 2017-1265 du 9 août 2017 pris pour l'application de l'ordonnance n° 2017-1180 du 19 juillet 2017 relative à la publication d'informations non financières par les entreprises cotées présentant :

- un bilan total de 20 millions d'euros ; ou un chiffre d'affaires net de 40 millions d'euros ; et
- un effectif moyen de salariés permanents employés au cours de l'exercice de 500.

Bien avant son obligation légale et ce depuis 2021, le groupe PUE a publié un rapport de Responsabilité Sociétale d'Entreprise (RSE) annuel pour présenter ses actions. Cette DPEF est structurée sur les bases du travail de ces précédents rapports RSE. Elle sera articulée en quatre chapitres :

- La description du modèle d'affaires du Groupe
- La présentation des risques extra-financiers liée à l'activité du Groupe et à ce modèle d'affaires.
- Les politiques et diligences raisonnables mises en œuvre pour prévenir, identifier et atténuer chacun de ces risques
- Les indicateurs permettant d'évaluer ces politiques.

Les axes stratégiques RSE présentés dans nos précédents rapports RSE sont repris dans cette DPEF sous cette forme :



Enfin, cette année, nous publions cette DPEF à l'attention de nos parties prenantes institutionnelles et afin de répondre à nos obligations légales. Nous traiterons les sujets de manière plus large sur nos actions dans notre rapport RSE.

MODÈLE D'AFFAIRES

Notre modèle d'affaire est présenté de manière détaillée dans la partie *Activité du groupe* du Rapport de Gestion, mais dans l'objectif d'une bonne compréhension des éléments traités dans cette DPEF, nous avons synthétisé cette partie pour nous concentrer sur les éléments structurants.

QUI SOMMES-NOUS ?

Le groupe PUE a bâti son expérience pendant plus de 20 ans dans l'édition de jeux vidéo. Depuis 2020 et le rachat de son premier studio Deck 13, basé en Allemagne, le groupe souhaite maîtriser l'ensemble de sa chaîne de valeur en développant lui-même une partie de ses jeux. Le groupe se compose de 614 collaborateurs au 31 mars 2024, dont environ 65% dans le développement, organisé en 3 branches d'activité :

- L'activité Publishing de jeux AA portée par la société Focus Entertainment Publishing (FEP)
- L'activité Publishing de jeux rétro et indépendants portée par la société Dotemu
- L'activité de développements de jeux vidéo avec sept studios basés en Europe : Deck 13, Streumon, Douze Dixièmes, Leikir, BlackMill, Dovetail et Carpool



Le groupe a créé courant 2023 la société de production audiovisuelle Scripteam afin de développer les propriétés intellectuelles sur d'autres plateformes que les jeux vidéo à l'avenir.

Enfin, fin juin 2024, le Groupe accueille deux nouveaux studios associés (participations minoritaires) : Rundisc et Uppercut games.

Ces trois piliers sont soutenus au quotidien par plusieurs compétences métiers telles que les Ressources Humaines, Juridique, Finance et Data. L'expertise du groupe s'effectue tout au long du développement du jeu en étant en support sur les sujets techniques, de tests, de cohérence du jeu. Nos équipes de support sont en lien étroit avec nos équipes marketing, créatives et communication qui annoncent et organisent la sortie du jeu des mois à l'avance. Les jeux sont ensuite proposés sur des plateformes ou envoyés à travers le monde pour de la vente en physique.

LE GROUPE PULLUP EN QUELQUES CHIFFRES

Chiffres d'affaires	Part de chiffres d'affaires liées aux sorties de l'année	Part des jeux vendus sur des plateformes en ligne	Nombre de jeux/contenus additionnels (DLC) sortis sur l'année
187,3 M d'€	29 %	90 % ¹	10 jeux et 18 DLC

Le chiffre d'affaires du groupe de l'année 2023-24 a atteint 187,3M€. Il se décompose comme suit :

- 29 % du CA est généré par les nouvelles sorties de l'année
- 66 % du CA généré par le « back catalog », c'est-à-dire en proposant des contenus additionnels réguliers permettant de prolonger et renouveler l'expérience du joueur sur des jeux sortis il y a plusieurs mois ou années.
- 5 % de revenus restants proviennent des activités autres (agence marketing d'influence et la plateforme audiovisuelle nouvellement constituée, Scripteam).

PUE est connu pour établir des partenariats stratégiques avec des développeurs de jeux indépendants prometteurs, permettant de présenter des titres innovants et uniques sur le marché. Ces jeux sont régulièrement salués par leur qualité graphique, leur gameplay solide et leur narration immersive, attirant ainsi une base de fans fidèles. Une partie de ces jeux sont codétenus avec des studios extérieurs qui nous font confiance pour mener leur projet à terme. Le jeu Atlas Fallen a constitué la première sortie d'un jeu développé par un studio interne du groupe, le studio Deck 13.

Le Groupe se distingue par son rôle d'éditeur de jeux vidéo, en particulier dans les genres du jeu de rôle (RPG), du jeu de stratégie et du jeu de simulation. Nous nous positionnons sur une large gamme de genres de jeux vidéo, ce qui nous permet de toucher différents segments du marché et de répondre à diverses préférences des joueurs. Les jeux développés ou édités par PULLUP Entertainment sont définis comme AA² ou indépendants³.

Enfin, nous valorisons l'engagement envers notre communauté de joueurs, en fournissant un support continu aux jeux après leur sortie et en encourageant un dialogue ouvert avec les joueurs.

¹ Chiffre non audité

² Un jeu AA se situe entre le jeu indépendant et le jeu AAA. Il représente un mix entre le jeu indépendant reprenant certains codes mais représentant des budgets et accompagnements d'éditeurs un peu plus importants.

³ Un jeu indépendant est un jeu développé par un studio aux ressources limitées (financières et humaines), une liberté créative et aux concepts innovants.

PRINCIPAUX RISQUES EXTRA-FINANCIERS LIÉS À L'ACTIVITÉ DU GROUPE

Dès 2020, PUE a défini sa stratégie RSE et sa contribution aux Objectifs de Développement Durable (ODD) des Nations Unies. Pour cela, nous avons effectué une analyse interne, externe et sectorielle et avons cartographié nos Parties Prenantes principales. L'entreprise considère comme partie prenante toutes les organisations ou personnes qui ont un ou plusieurs intérêts dans une décision ou activité de l'entreprise de manière directe ou indirecte. Ainsi, PUE a identifié plusieurs catégories de parties prenantes :

Joueurs	Individus, équipes, communautés
Collaborateurs	Employés, stagiaires, prestataires, Comité Social et Économique (CSE)
Investisseurs et actionnaires	Actionnaires, investisseurs, banques, agences de notation
Partenaires	Studios de développement
Fournisseurs et sous-traitants	Fournisseurs de matériel informatique, de logiciels, de services et autres biens
État, organisations publiques	Organismes de certification, organismes normatifs, organisations professionnelles, CNC, médias
Communautés locales	Associations locales, écoles

Afin de définir les parties prenantes les plus importantes à interroger, PUE a mis en place une approche basée sur l'analyse de deux critères : L'importance des impacts de PUE sur la partie prenante et l'influence de celle-ci sur PUE et le niveau de relation entre PUE et la partie prenante.

À la suite de cette analyse de nos Parties Prenantes internes et externes, nous avons identifié 9 enjeux RSE significatifs⁴ :

1. Satisfaction des joueurs et compétitivité.
2. Santé et sécurité des joueurs.
3. Diversité et lutte contre la discrimination.
4. Protection des données personnelles et sécurité de l'information.
5. Management des risques, continuité d'activité et éthique des affaires.
6. Conditions de travail et bien-être au travail.
7. Attractivité, rétention et développement des collaborateurs.
8. Propriété intellectuelle.
9. Changement climatique et empreinte carbone.

Enjeux tels que définis dans la stratégie RSE	Risque	Objectifs de Développement Durable
Axe 1 Économique/sociétal		
Satisfaction des clients, santé et sécurité des joueurs	Toxicité contrôlée dans nos jeux	
Axe 2 Social		
Rétention des talents	Appauvrissement des ressources humaines, expérience & perte des des savoirs faire	
Développement des compétences	Ne pas disposer de la bonne compétence pour assurer le développement	
Attractivité	Difficulté de recrutement & attractivité insuffisante	
Axe 3 Environnemental		
Changement climatique et empreinte carbone	Risque environnemental et de non contribution à l'effort sociétal collectif	
Changement climatique	Risque de surconsommation sur des énergies limitées	
Axe 4 Gouvernance		
Éthique des affaires	Risque de corruption ou comportement contraire à la probité	
Protection des données personnelles	Risque de fuite de données ou intrusion	

⁴ Rapport RSE disponible sur le site PULLUP : https://cdn.focus-home.com/fhi-fastforward-admin/company/RSE/RAPPORT_RSE_2023_FR.pdf

Les enjeux « Satisfaction des joueurs et compétitivités », « diversité et lutte contre la discrimination », « Management des risques, continuité d'activité » ainsi que « Conditions de travail et bien-être au travail » ont été définis comme des sujets de préoccupation (qui ne constituent pas des risques importants au sens de la DPEF) et sont traités dans le rapport RSE.

Il est à noter que cette définition de la stratégie RSE a eu lieu après l'acquisition de notre premier studio interne Deck13. Cela signifie que nous avons déjà amorcé le changement de stratégie de diversification de l'activité et de la détention de propriété intellectuelle.

SYNTHÈSE DES LIENS ENTRE NOS ENJEUX RSE, RISQUE EXTRA-FINANCIERS, POLITIQUES ET INDICATEURS

Enjeux tels que définis dans la stratégie RSE	Risque	Criticité du risque	Formalisation de la politique						Indicateurs	Unité de mesure
			Dénomination	Objectif	Principes directeurs	Responsabilités	Communication et sensibilisation	Finalités		
Axe 1 Économique/sociétal										
Santé et sécurité des joueurs	Toxicité non contrôlée dans nos jeux	Important	Politique de lutte contre les comportements toxiques dans nos jeux	Permettre à nos joueurs de jouer dans des conditions sereines à nos jeux ayant un accès en ligne multi-joueurs	Inciter lors du développement du jeu avec le studio partenaire : - la mise en place d'un système de bannissement - la mise en place d'un système de filtre dans les chats vocaux	Pour les jeux PC : La responsabilité d'implémenter un système de bannissement revient au studio de développement, la responsabilité d'en vérifier le fonctionnement est celle de nos équipes de production. Les plateformes de vente de jeux (de type Steam, Epic Game Store) permettent de reporter des comportements toxiques, qui peuvent entraîner un bannissement. Pour les jeux sur console : les consoleurs ont leurs propres lignes directrices que nous suivons. Ainsi, il est possible pour les joueurs de reporter tous joueurs toxiques ou dont le comportement ne respecte pas notre End-User License Agreement (EULA) ou celui de la plateforme, à travers les outils proposés par la console. Il leur est également possible de couper toute communication avec ces joueurs (Liste de joueurs bloqués ou Voice chat coupé). Les joueurs mineurs avec contrôle parental voient leurs fonctionnalités de communications en ligne contrôlées à travers différentes permissions telles que les invitations, le chat vocal etc.	Cette politique est communiquée auprès de nos studios lors du développement de nos jeux en lignes multi-joueurs. Nous l'implémentons sur les jeux dont l'objet premier est d'être joué en ligne.	En s'assurant de la mise en place de ces outils, PULLUP Entertainment montre aux joueurs qu'ils ne sont pas laissés démunis face à des joueurs aux comportements toxiques, leur permettant un espace de sécurité et de respect (<i>safe space</i>)	Pourcentage de nos jeux en ligne multi-joueurs possédant un système de bannissement	%

Enjeux tels que définis dans la stratégie RSE	Risque	Criticité du risque	Formalisation de la politique					Indicateurs	Unité de mesure	
			Dénomination	Objectif	Principes directeurs	Responsabilités	Communication et sensibilisation			Finalités
Axe 2 Social										
Rétention des talents	Appauvrissement des ressources humaines, expérience & perte des savoirs faire	Important	Politique de fidélisation des employés	L'objectif est de donner à chacun de nos employés un avenir dans le groupe PUE en lui donnant les meilleures conditions de travail possibles	Sentiment d'appartenance et marque employeur Condition de travail agréable pour chacun Avantages salariaux incitants	La responsabilité de mettre en œuvre cette politique provient de la direction via le secrétariat général qui regroupe les fonctions RH et Office Management	Cette politique est communiquée régulièrement aux équipes, notamment via des assemblées trimestrielles initiées par la direction pour communiquer sur les projets en cours Les newsletter sont un moyen de diffuser régulièrement de l'information également Une enquête sociale est effectuée tous les 2 ans, les résultats sont communiqués aux représentants du personnel puis aux équipes.	En améliorant les conditions de travail de ses équipes, PULLUP Entertainment souhaite montrer à ses employés l'importance attachée à ce sujet. Ce travail a été initié il y a 3 ans suite aux premiers résultats de l'enquête sociale menée au niveau de Focus Entertainment	Taux d'attrition % Satisfaction qualité de vie au bureau %	%
Développement des compétences	Ne pas disposer de la bonne compétence pour assurer le développement	Moyen	Politique de Développement des employés	Créer un environnement de travail stimulant et favorable à l'épanouissement professionnel et personnel des employés, afin d'attirer les meilleurs talents et de favoriser leur fidélisation à long terme.	1. Développement professionnel 2. Équilibre travail-vie personnelle 3. Culture du feedback et de la reconnaissance	La responsabilité de mettre en œuvre cette politique incombe à tous les niveaux de l'organisation, depuis la direction jusqu'à chaque employé individuel. Chacun est encouragé à contribuer à la création d'un environnement de travail positif et enrichissant.	Cette politique sera communiquée à tous les employés de manière claire et transparente, et nous encourageons la participation active de tous à son application. Nous mettrons en place des canaux de communication ouverts pour recueillir les commentaires et les suggestions des employés.	En adoptant une politique axée sur le développement des employés, le groupe PUE démontre son engagement envers ses collaborateurs, ce qui renforce leur engagement, leur fidélité et leur satisfaction au travail. Cela contribue à attirer les meilleurs talents sur le marché et à les retenir à long terme, ce qui est essentiel pour assurer la croissance et la réussite de l'entreprise.	Pourcentage de l'effectif moyen ayant suivi une formation Nb heures de formation dispensées par l'entreprise / personnes formées	% Nombre en heures
Attractivité	Difficulté de recrutement & attractivité insuffisante	Moyen	Politique d'attractivité des talents	Être reconnu comme un employeur attractif et donner envie à de futurs talents de rejoindre le groupe PULLUP Être compétitif par rapport aux concurrents sur des métiers en tension	Visibilité sur les axes de recrutement Mise en place d'une marque employeur Accueil et prise en charge des nouveaux arrivants	Les services RH sont en charge de cet objectif depuis le recrutement jusqu'à la prise en charge des nouvelles arrivées	Cette politique informelle est suivie par la chargée de recrutement qui entretient les liens avec nos partenaires de recrutements (salons, écoles) Le process d'accueil est automatisé via Lucca permettant d'anticiper chaque arrivée d'un point de vue matériel (administratif, informatique)	Le groupe souhaite cultiver son image d'entreprise attractive et mettre ses nouvelles recrues dans les meilleures conditions pour démarrer leur aventure dans le groupe.	Temps moyen qu'une offre d'emploi reste ouverte	Nombre en jours

Enjeux tels que définis dans la stratégie RSE	Risque	Criticité du risque	Formalisation de la politique						Indicateurs	Unité de mesure
			Dénomination	Objectif	Principes directeurs	Responsabilités	Communication et sensibilisation	Finalités		
Axe 3 Environnemental										
	Risque environnemental et de non-contribution à l'effort collectif	Faible	Politique de réduction des émissions de CO₂	Réduire notre empreinte carbone en diminuant les émissions de dioxyde de carbone associées à nos activités, afin de contribuer à atténuer les effets du changement climatique.	1. Analyse des émissions 2. Objectifs de réduction 3. Transition vers les énergies renouvelables 4. Promotion de la mobilité durable 5. Compensation carbone	La responsabilité de mettre en œuvre cette politique incombe au plus haut niveau de la direction jusqu'à l'ensemble des membres du COMEX. Chacun est encouragé à contribuer à la réalisation de nos objectifs de réduction des émissions de CO ₂ .	Cette politique sera communiquée à tous les employés de manière claire et transparente, et PUE encouragera l'implication à tous les niveaux. Nous informerons également nos joueurs, nos partenaires commerciaux et le grand public de nos efforts de réduction des émissions de CO ₂ .	En adoptant une politique axée sur la réduction des émissions de CO ₂ , PUE démontre son engagement envers la lutte contre le changement climatique. Cela contribue à répondre aux attentes des parties prenantes et de la société	Émissions liées aux transports	TeqCO ₂ /km parcourus
	Changement climatique et empreinte carbone	Risque de surconsommation sur des énergies limitées	Faible	Politique de gestion de notre consommation énergétique	Maitriser nos consommations d'énergie et les optimiser	Sensibiliser les équipes sur les enjeux autour de nos consommations énergétiques Transitionner vers des énergies renouvelables	La responsabilité incombe au responsable RSE mais également à chaque salarié de réduire son impact énergétique	Politique informelle Sensibilisation à venir auprès des salariés du groupe sur les bienfaits des écogestes et des enjeux	En réduisant nos consommations, nous aurons une connaissance et une maîtrise plus cohérente de notre impact énergétique	Total des émissions de GES
									Consommation d'électricité/salariés	KWh/collaborateur
									Pourcentage d'électricité d'origine renouvelable	%
									Consommation d'eau/salariés	litres ou m ³
									Consommation de gaz/salariés	Kwh ou GJ
			Politique de gestion et réduction des déchets	Maitriser nos déchets de bureau	Mettre en place les bornes adaptées dans les bureaux Inciter les employés à trier & diffuser les bonnes pratiques Réduction des consommations de plastiques	Le responsable des services généraux organise la mise en place des poubelles de déchets et sa collecte	Politique informelle, communication régulière auprès des équipes sur l'importance du tri et de la gestion des déchets	En mobilisant les équipes sur les sujets de réduction et tri des déchets, cela permet de réduire notre impact et de rendre acteur nos équipes au quotidien dans les bureaux	Part des déchets triés & recyclés/déchets totaux	%
									kg déchets recyclés / collaborateurs	kilogramme
Axe 4 Gouvernance										
Enjeux tels que définis dans la stratégie RSE	Risque	Criticité du risque	Dénomination	Objectif	Principes directeurs	Responsabilités	Communication et sensibilisation	Finalités	Indicateurs	Unité de mesure
Éthique des affaires	Risque de corruption ou comportement contraire à la probité	Moyen	Politique d'éthique des affaires	Promotion de la loyauté des pratiques et de l'éthique dans les affaires	Définition des enjeux et limite Mise en place d'un outil pour remonter les dysfonctionnements ou atteinte à la probité	Le sujet est porté par notre directrice juridique et a pour but de cadrer les pratiques et les échanges avec les partenaires du groupe.	Une charte éthique précisant nos valeurs, droits et devoirs et rappelant notre outil d'alerte interne a été communiquée auprès des salariés de PUE et de Focus et sera étendue plus largement à tout le groupe	Cette politique a pour but de cadrer les pratiques de nos équipes et d'informer sur les bonnes pratiques à tenir	Nombre d'alertes reçues	en nombre
Protection des données personnelles	Risque de fuite de données ou intrusion	Important	Politique de sécurité des systèmes d'information	Se prémunir d'intrusion et d'attaques qui mettraient en péril notre activité	Process de sécurité sur les outils informatiques Audit de sécurité avec test de pénétration de nos outils puis rapport de remédiation Sensibilisation des collaborateurs via outil en ligne	Notre responsable de la sécurité des systèmes d'information est en charge de mettre en place la politique et les outils de protection contre les intrusions Chaque salarié doit s'être formé et informé pour contribuer à cette politique	Un outil de sensibilisation a été partagé aux salariés de PUE et de Focus Une démarche de supervision des pratiques au sein du groupe par notre DSSI a été amorcé	En s'équipant et en mettant à contribution les équipes, nous limitons les risques d'intrusions et d'attaques sur nos systèmes d'informations	Pourcentage de cyberattaques ayant entraîné un arrêt d'exploitation	%
									Part de collaborateurs sensibilisés sur le sujet	%

Indicateurs clés de performance

Axe 1 : Économique & sociétal

% de jeux en ligne multi-joueurs possédant un système de bannissements	100 %
--	-------

Axe 2 : Social

Taux d'attrition sur l'année	17,2 %
% de l'effectif moyen ayant suivi une formation sur l'année	24,9 %
Temps moyen qu'une offre d'emploi reste ouverte	59 jours

Axe 3 : Environnemental

gramme eqCO ₂ /km parcourus dans l'année	153 geqCO ₂ /km
% d'électricité renouvelable consommée dans l'année	40 %
Taux de déchets recyclés/déchets collectés	47,0 %

Axe 4 : Gouvernance

nombre d'alertes reçues sur notre outil de lanceurs d'alertes	0
% de cyberattaques ayant entraîné un arrêt d'exploitation	0,0 %

1. AXE 1 > ÉCONOMIQUE/SOCIÉTAL

Santé et sécurité des joueurs

Cet enjeu est important car il regroupe tous les risques et préoccupations inhérents à la pratique du jeu vidéo :

- Sécurité :
 - Protection contre les comportements toxiques
 - Contrôle parental et information sur l'*age rating*, le type de jeu, etc
- Santé >> Impact des écrans et du temps passé sur les écrans

Un des enjeux de **sécurité des joueurs** est lié à leur protection contre les comportements toxiques dans les jeux en ligne. Un comportement toxique peut se matérialiser par du harcèlement textuel ou verbal, de l'antijeu ou de la triche.

Nous identifions ici un risque de non-contrôle de la toxicité dans nos jeux en ligne multi-joueurs. C'est un risque important puisqu'il peut à minima avoir un impact négatif pour nos joueurs et joueuses dans leur expérience de jeu, ou parfois dériver sur des situations de harcèlement dans des cas plus graves. Nous devons permettre à nos joueurs de jouer dans des conditions sereines et couper court à ce risque.

Pour répondre à ce risque nous avons mis en place une politique de lutte contre les comportements toxiques. Nous incitons nos studios partenaires à intégrer un système de modération au sein du jeu pouvant aboutir à un bannissement. Ainsi nous mettons les outils en place en interne ou via nos partenaires, comme le fait de ne pas permettre les interactions entre joueurs adverses, des possibilités de bloquer les interactions (chat écrit ou vocal) et de signaler une situation non conforme et qui peut amener un bannissement. La responsabilité d'implémenter ces systèmes revient donc au studio de développement et nous avons la charge de son fonctionnement.

Il existe des outils déjà mis en place par nos partenaires, en complément de nos efforts faits sur le sujet.

Sur les supports console lorsqu'un joueur crée un compte (accès internet obligatoire), il accepte de se conformer au Code de conduite de la communauté qui régit les interactions entre joueurs sur lesdites plateformes. Les joueurs inscrits peuvent en effet aider à faire de la communauté un lieu accueillant et inclusif en se comportant avec respect et en signalant toute mauvaise conduite aux gestionnaires des plateformes.

Enfin, en cas d'activation d'un contrôle parental pour les comptes de joueurs mineurs, les fonctionnalités de communications et d'invitations d'autres joueurs peuvent être contrôlées à l'aide de permission données ou non au joueur mineur.

ICP : % de jeux en ligne multi-joueurs possédant un système de bannissements = 100 %

En s'assurant de la mise en place de ces outils, PULLUP Entertainment montre aux joueurs qu'ils ne sont pas démunis face à des joueurs aux comportements toxiques, leur permettant un espace de sécurité et de respect (safe space).

Malgré la mise en place de ces outils, les situations toxiques peuvent exister et risquer d'entacher la réputation du groupe et du studio partenaire. Nous veillons donc également aux innovations sur ces sujets via les expériences d'autres studios et éditeurs plus expérimentés sur les jeux en ligne.

Deux autres sujets importants sont le contrôle parental et informations de sécurité sur le jeu et l'impact des écrans et du temps passé sur les écrans.

Ces enjeux sont structurants et parce qu'ils sont sectoriels, ils sont approfondis par le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) auquel le groupe PUE est adhérent. Le directeur général du Groupe PUE est membre du conseil d'administration du SELL. Le SELL est également partenaire d'acteurs associatifs sur les sujets d'accessibilité (Capgame) ou de mixité (Women in Games).

Enfin, le SELL a publié une étude complète pour une pratique responsable du jeu vidéo ayant pour but d'accompagner la pratique et l'accompagnement des parents auprès de leurs enfants.⁵

⁵ https://www.sell.fr/sites/default/files/espace-presse/guide_pratique_responsable_2023.pdf

2. AXE 2 > SOCIAL

2.1. Rétention des talents

La rétention des talents constitue un défi dans l'industrie du jeu vidéo compte tenu de la nature exigeante et concurrentielle de ce secteur. L'INSEE évalue à 15% le taux d'attrition moyen tous secteurs confondus en France en 2021. Nous identifions un risque important d'appauvrissement des ressources humaines, des expériences et une perte de savoir-faire.

Pour répondre à cet enjeu, PUE met en place une politique de fidélisation des employés via des leviers d'incitations comme la participation ou l'actionnariat salariés. PUE suit continuellement ces sujets en fonction des enjeux de l'entreprise ou des discussions avec les organes représentant le personnel. Le contexte économique peut être un levier, comme c'est le cas depuis plus d'un an avec l'inflation qui touche toute l'Europe. Le groupe cherche toujours à mettre en place des conditions de travail agréables, des avantages salariaux incitatifs et cherche à développer un sentiment d'appartenance à l'entreprise.

Il est à noter que PUE soutient les actions sportives via son Comité Social et Économique et des activités physiques sont proposées de manière hebdomadaire et gratuitement aux salariés (Basketball, volleyball et football notamment).

Conformément aux dispositions légales, le Groupe autorise les salariés réservistes à bénéficier des 10 jours de congés prévus par la réglementation afin d'accomplir leurs missions dans la réserve.

À l'échelle des entités PULLUP Entertainment et Focus Entertainment Publishing, une enquête sociale est réalisée par un cabinet externe permettant de connaître les tendances et points d'améliorations pour satisfaire au mieux les salariés de ces deux entités. Elle est réalisée tous les 2 ans et consiste à poser une soixantaine de questions, traitées de manière anonyme, sur le sentiment d'appartenance, les conditions de travail ou encore la communication avec ses collègues, équipes et la direction.

Un de ces indicateurs est le pourcentage de satisfaction de la qualité de vie au bureau. 91% des salariés de ces 2 entités s'estiment satisfaites ou très satisfaites de la qualité de vie au bureau.

ICP : Taux d'attrition de l'année 2023-2024 : 17,2%.

En améliorant les conditions de travail de ses équipes, PULLUP Entertainment souhaite développer chez ses employés un sentiment d'appartenance et de bien-être dans l'entreprise tout en confortant sa marque employeur. Cela passe par le maintien de bonnes conditions de travail, d'une communication interne claire entre les équipes ou entre la direction et les employés et de veiller au bien-être des salariés.

2.2. Développement des compétences

Le développement de compétences dans l'industrie du jeu vidéo revêt une importance non négligeable compte tenu de l'évolution des techniques et technologies, des attentes de consommateurs. Le principal risque significatif est ne pas disposer de la bonne compétence afin d'assurer le développement des jeux ce qui pourrait entraîner du retard de production.

Pour répondre à cet enjeu, PUE a mis en place une politique de développement des employés tant sur les compétences métiers que sur les aspects collaboratifs et managériaux dans l'objectif de créer un environnement de travail stimulant et permettant l'épanouissement personnel et professionnel des employés. Cela aura pour effet de favoriser leur fidélisation à long terme.

Nous suivons deux indicateurs :

ICP : % de l'effectif moyen ayant suivi une formation sur l'année = 24,9%

Indicateur de suivi : parmi les effectifs formés le nombre moyens d'heures de formation dispensées = 14 heures

En adoptant une politique axée sur le développement des employés, le groupe PUE démontre son engagement envers ses collaborateurs, ce qui renforce leur engagement, leur fidélité et leur satisfaction au travail. Par exemple, les formations managériales mises en place permettent d'améliorer les compétences des personnes formées et de pouvoir favoriser la promotion interne des salariés. Des formations sur la gestion du stress ou des formations sur des compétences techniques directement liées au poste de la personne (design, finance, anglais) ont été proposées. Chaque entité prépare son programme de formation selon ses propres besoins. Cela contribue à attirer les meilleurs talents sur le marché, à développer leurs compétences et à les fidéliser à long terme, ce qui est essentiel pour assurer la croissance et la réussite de l'entreprise.

2.3. Attractivité

L'attractivité des entreprises dans l'industrie est un enjeu majeur pour attirer et fidéliser les talents.

Le risque significatif est la difficulté de recrutement qui permettrait de répondre à cet enjeu.

Dans le secteur très concurrentiel du jeu vidéo, le positionnement dans l'édition ou la création de jeux innovants rend certains postes particulièrement stratégiques et exigeants en termes de compétences et de profils recherchés. Le baromètre annuel⁶ du Syndicat National du Jeu Vidéo en France révèle que 77% des métiers sont techniques et directement liés aux jeux, avec seulement 23% dans le management, l'édition et le support. Parmi ces 77%, les métiers se répartissent avec 31% dans la technologie, 23% dans le design, et 23% dans l'image et le son. Ces catégories abritent des métiers pointus et hautement recherchés, comme le design de jeux, la conception graphique et l'analyse de données.

Pour répondre à ces défis de recrutement, PUE a adopté une politique diversifiée de recrutement. Cela inclut la participation à des salons spécialisés, des collaborations avec des écoles partenaires telles que Supinfogame, IIM, et Futurae en France, ainsi que le recours à des agences de recrutement et des chasseurs de tête pour certains postes. En outre, la cooptation est également utilisée comme méthode de recrutement.

Une fois recrutés, les nouveaux salariés sont accueillis par une présentation de l'entreprise et reçoivent un livret d'accueil dématérialisé. Pour favoriser leur intégration, un système de tutorat est mis en place sous l'initiative des managers, visant à assurer une intégration optimale des nouveaux arrivants.

Cette politique d'attractivité des talents a pour objectif d'être reconnu comme un employeur attractif et donner envie à de futurs talents de rejoindre le groupe PUE. Cette politique s'étoffe chaque année de nouvelles actions.

ICP : Temps moyen qu'une offre d'emploi reste ouverte = 59 jours

En créant un environnement propice à l'innovation et à la qualité grâce aux jeux uniques que nous proposons, le groupe souhaite cultiver une réputation positive en attirant et fidélisant les meilleurs talents. Cette approche a pour but de distinguer PULLUP Entertainment dans un marché compétitif et travailler au succès de nos projets à long terme.

6 <http://snjv.org/publications/>

3. AXE 3 > ENVIRONNEMENTAL

3.1. Changement climatique et empreinte carbone

La question du changement climatique représente un enjeu de plus en plus important pour le secteur du jeu vidéo qui prend une place de plus en plus importante chaque année dans les loisirs des enfants et des parents. À ce titre, l'impact du secteur sur le climat doit être questionné. Il ne présente pas de risque sur nos activités qui sont peu impactées par le changement climatique aujourd'hui.

Cependant, en plus d'être un sujet de préoccupation pour le groupe et ses parties prenantes, nous sommes dans un contexte sociétal où le dérèglement climatique ne peut être nié. Le groupe PUE est conscient que l'enjeu dépasse le cadre de l'entreprise et doit donc avoir une politique de réduction de l'impact sur le changement climatique.

C'est dans ce contexte que nous avons souhaité mettre en place une politique de réduction de CO₂ pour donner suite à notre Bilan Carbone effectué au niveau d'une partie des entités du groupe pour l'instant.

Cette politique est récente et n'a pas encore donné lieu à d'objectifs concrets. Un des objectifs qualitatifs à venir sera d'étendre ce Bilan Carbone à l'échelle du groupe afin de déployer ensuite une politique chiffrée de réduction de nos émissions de gaz à effet de serre.

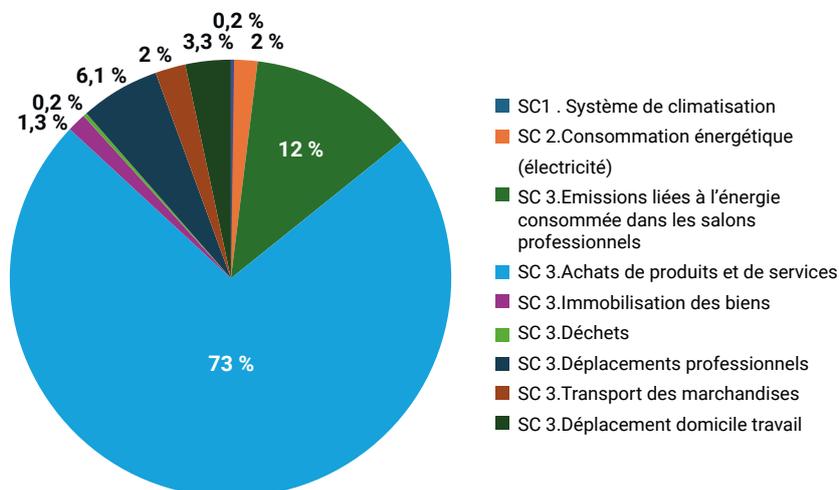
Le Bilan Carbone a été effectué par des prestataires externes sur les années 2022 pour Dotemu, Dovetail et Douze-Dixième et 2023 pour PUE. Nos rejets de gaz à effet de serre à l'échelle de ces entités du groupe⁷ représentent 4778,6 teqCO₂.

	2023-2024	2020/2021
Périmètre concerné	PULLUP Entertainment – Dovetail – Douze – Dixième – Dotemu – Focus Entertainment Publishing	Focus Entertainment
Scope 1	7,2	10,3
Scope 2	84,7	5,2
Scope 3	4 686,7	2 758,1
TOTAL	4 778,6	2 773,6
TeqCO ₂ /collaborateur	10,7	18,9

Le scope 1 représente 7,2 TeqCO₂ et regroupe principalement les émissions liées au système de climatisation.

Le scope 2 représente 84,7 TeqCO₂ et concerne les consommations d'énergie dans les bureaux (électricité, gaz, etc).

Le scope 3 représente 4686,7 TeqCO₂ dont 73,2% concerne les achats, 12% d'émissions liées à l'énergie rejetées dans l'organisation de nos salons. 6,1% concernant les déplacements professionnels (trajets et hôtels) et 3,3% les déplacements domicile-travail. Enfin, la part des données liées aux transports amont et aval représente 1,9%. Les autres émissions sont liées aux déchets (0,2%) et aux immobilisations (1,3%).



Les variations des émissions brutes sont difficilement comparables dans la mesure où le dernier Bilan Carbone a été produit à l'échelle de Focus Entertainment alors que les données de cette année fiscale proviennent de quatre entités. Il est à noter que les données liées à l'utilisation de nos jeux ont été estimées mais ne font pas parties de ses résultats. Il n'existe pas de méthodologie de carbone permettant de comptabiliser efficacement ces données, c'est pourquoi nous ne les incluons pas dans le périmètre de reporting.

Cependant, des initiatives afin d'évaluer l'impact carbone du jeu vidéo ont vu le jour récemment. C'est le cas de l'outil Jyros qui a été lancé. Nos studios Douze Dixième et Dotemu ont fait partie des phases de test et ont pu évaluer les émissions liées à leurs jeux. Il est raisonnable de penser que dans un avenir proche nous serons en mesure d'évaluer plus précisément ces données.

L'entité Focus Entertainment a déjà effectué un Bilan Carbone il y a 3 ans, sans s'engager sur des objectifs de réduction. Néanmoins, ce Bilan Carbone a donné lieu à une politique voyage visant à limiter l'usage de l'avion pour les trajets de moins de 300 km. Notre outil de gestion en ligne permet de limiter les résultats au train sur des trajets courts. C'est une incitation forte et non une obligation puisque des cas particuliers peuvent arriver (temps de trajets en train longs, grèves).

⁷ Entités ayant effectués un Bilan Carbone : PUE, Dotemu, Dovetail et Douze-Dixième.

Pour les entités PUE & FEP, nous observons sur l'année fiscale 2023-2024 :

Trajets moins de 300 km :

Voyages de 300 km ou moins			
Part des voyages	Nb de km	Train	Avion
4 %	5 950	100 %	0 %

Trajets de 300 km à 600 km :

Voyages de 300 à 600 km			
Part des voyages	Nb de km	Train	Avion
59 %	179 165	95 %	5 %

Nous notons que le trajet Paris – Londres (qui représente 11 % du nombre total de voyages) a été fait à 74 % en train. Le trajet Paris – Francfort (qui représente 15 % du nombre total de voyages) a été fait à 94 % en train.

Trajets de plus de 600 km :

Voyages de plus de 600 km			
Part des voyages	Nb de km	Train	Avion
37 %	179 165	8 %	929 %

Les seuls trajets à l'intérieur de la France qui ont été effectués à 100 % en avion concernent les trajets Paris – Nice, difficilement accessible en train pour un voyage d'une seule journée.

Les 8 % de trajets en train sont les trajets Paris – Bristol, Paris – Montpellier et Paris – Toulouse qui ont été effectués à 100 % en train.

Afin de limiter les déplacements, nous incitons lorsque c'est possible à organiser les réunions via l'outil Teams grâce aux équipements en place permettant les réunions à distance.

ICP : gramme eqCO₂/km parcourus dans l'année = 153 geqCO₂/km⁸

En adoptant une politique axée sur la réduction des émissions de CO₂, le groupe démontre son engagement envers la lutte contre le changement climatique. Cela contribue à répondre aux attentes des parties prenantes et de la société.

3.2. Consommation d'énergie

La surconsommation d'énergie et la gestion des ressources naturelles est un enjeu qui concerne tous les secteurs technologiques, dont l'industrie du jeu vidéo. L'ADEME rappelle qu'en 2022 10 % de la consommation électrique vient des services numériques, dont le jeu vidéo fait parti. Ce sujet concerne autant les consommations d'énergie liées aux stockages et serveurs que les ressources dans la fabrication des consoles/PC et équipements connexes qui utilise bon nombre de ressources naturelles limitées ou en voie de raréfaction.

Le risque est faible pour notre entreprise mais nous avons mis en place une politique de gestion des consommations énergétiques qui a pour objectif de maîtriser et optimiser nos consommations. Au niveau de l'entité PUE, la démarche a démarré en 2020 en contractant notre premier contrat d'électricité renouvelable. Nous suivons nos consommations dans nos bureaux et visons à limiter notre production de déchets. Cela s'accompagne d'une démarche de sensibilisation et des animations (semaine européenne du développement durable, communication autour du tri des déchets). Notre partenaire Kropstek est par exemple venu sensibiliser des collaborateurs sur la réutilisation du marc de café autour d'un atelier de confection de boîtes à champignons. L'objectif est de maîtriser et optimiser nos consommations énergétiques.

Nous suivons les consommations :

- D'électricité en kWh / collaborateur = 1 013 kWh / collaborateur.
- D'eau en litres / collaborateur = 290 l / collaborateur
- De gaz en kWh / collaborateur = 140 kWh / collaborateur

ICP : 40 % d'électricité renouvelable consommée dans l'année

3.3. Gestion des déchets

La gestion des déchets est un sujet du quotidien, bien que peu impactante dans le jeu vidéo. Il concerne les emballages de jeux et les déchets dans les bureaux. Le risque extra-financier est faible, mais reste un point d'entrée concret pour les démarches de sensibilisation auprès de nos employés sur les impacts environnementaux de l'entreprise. Lorsqu'il est nécessaire d'impliquer les équipes dans des actions ciblées RSE, il est bon de leur rappeler qu'ils sont déjà acteurs au quotidien.

Selon les filiales, les obligations et les protocoles de tri par pays, les pratiques ne sont pas les mêmes dans le groupe. Au sein du siège, nous avons procédé à deux actions à partir de 2019 :

- Réduction des déchets en limitant le plastique grâce à l'attribution de tasses et mise à disposition de carafes et verres pour les réunions
- Élargi l'offre de tri dans les poubelles par apport volontaire :
 - Verres, papiers, cannettes et bouteilles, marc de café et déchets banals

Nous donnons à des associations locales également les fournitures de bureau en bon état et nous faisons reconditionner nos anciens PC pour leur donner une seconde vie.

⁸ À titre de comparaison, Greenly estime à 2,4 g d'équivalent CO₂ par passager par voyageur par km : <https://greenly.earth/fr-fr/blog/actualites-ecologie/empreinte-carbone-comparatif-transports>.

Et 230 gCO₂/passager/km pour un court-courrier : <https://greenly.earth/fr-fr/blog/actualites-ecologie/empreinte-carbone-vol-en-avion>

La politique de gestion des déchets a pour but de maîtriser nos déchets de bureau, c'est pour cela que nous suivons la part des déchets triés et recyclés par rapport aux déchets collectés.

ICP : Taux de déchets recyclés/déchets collectés = 47 %

L'impact de cette politique n'est pas encore comparable puisque nous suivons ces données que depuis cette année et pas dans toutes les entités du groupe. Il conviendra de diffuser cette politique et définir des objectifs de réduction. Au-delà des objectifs, les politiques liées aux déchets au bureau sont des moyens simples et efficaces d'aborder les sujets environnementaux auprès des collaborateurs et de rendre acteurs nos équipes au quotidien dans les bureaux.

4. AXE 4 > GOUVERNANCE

4.1. Éthique des affaires

Le sujet de l'éthique des affaires est un enjeu important puisqu'il permet de régir la manière de traiter avec ses parties prenantes, notamment les partenaires commerciaux. Il vise à respecter les lois et réglementations auxquelles sont soumis le groupe et concerne notamment le sujet de la lutte contre la corruption.

Le risque identifié est celui du risque de comportements anormaux ou douteux et de corruption.

Afin de maîtriser ses risques de corruption, PUE a mis en place un outil permettant le signalement anonyme en cas de relevé d'une anomalie ou d'un comportement douteux. Cet outil permet de recueillir anonymement un signalement venant de collaborateur qui serait témoin de faits graves et illicites commis en interne. La plateforme garantit un traitement confidentiel, anonyme et une sécurité dans les échanges. La personne en charge est notre responsable juridique. Il a été mis en ligne auprès des équipes en 2022 et une procédure d'utilisation de l'outil est accessible à tous.

PUE a également publié une Charte Éthique où les sujets de probité et lutte contre la corruption sont traités et pour donner un cadre aux pratiques des employés. Cette Charte est diffusée au niveau de son siège et sera diffusée à l'ensemble du groupe.

ICP : nombre d'alertes reçues sur notre outil de lanceurs d'alertes en 2023-2024 = 0

Cette politique a pour but de cadrer les pratiques de nos équipes et d'informer sur les bonnes pratiques à tenir.

4.2. Protection des données personnelles et sécurité de l'information

La protection des données personnelles et sécurité de l'information est un sujet important dans un monde interconnecté. La démocratisation des ventes de jeux en version dématérialisée sur consoles ou sur PC constitue une norme et oblige les joueurs à partager leurs données en ligne. Cela amène de nombreux risques liés à la sécurité des données autant pour les joueurs que pour nos employés : fuite de données, intrusion, blocage des outils de travail – fraude, piratage.

La politique de sécurisation et protection des données et de l'information est gérée par notre Responsable de la Sécurité des Systèmes d'Information. Il vérifie la mise en place des process de sécurité et d'outils. Il est en charge également de contrôler en temps réel le réseau et les infrastructures grâce aux outils mis en place. En 2023, un *penetration test* a été effectué au niveau du siège PUE suivi d'un audit de sécurité, d'un second test suivi d'une remédiation qui fait office de contre-visite. À la suite de cet audit, des ajustements ont été apportés sur les outils utilisés pour la protection contre les menaces. En plus de ces tests, l'entité PULLUP Entertainment a lancé courant 2023 un programme de sensibilisation avec la plateforme Kamae afin de former les collaborateurs aux sujets de la cybersécurité. Il est important de limiter les risques liés aux intrusions via nos équipes. Nous suivons donc un indicateur sur la part des collaborateurs sensibilisés sur le sujet de la sécurité informatique. Aujourd'hui 65% des salariés du groupe sont formés sur le sujet.

ICP : % de cyberattaques ayant entraîné un arrêt d'exploitation sur l'année 2023-2024 = 0 %

En utilisant les outils et les process nécessaires et en mettant à contribution les équipes, nous limitons les risques d'intrusions et d'attaques sur nos systèmes d'informations.

NOTE MÉTHODOLOGIQUE/ À PROPOS DE CE RAPPORT

Le changement de dénomination sociale de Focus Entertainment vers PULLUP Entertainment a été validé par le conseil d'administration et l'assemblée générale en fin d'année fiscale 2023-2024. La société Focus Entertainment a été scindée en deux entités : la holding PULLUP Entertainment et sa filiale Focus Entertainment Publishing. Sauf exception (qui sera précisée), nous parlerons du groupe PULLUP Entertainment pour les résultats sur l'année.

Pour rédiger cette DPEF, nous avons été accompagnés par le cabinet BM&A pour la structuration de cette DPEF. Nous en profitons pour les remercier pour leur aide et professionnalisme sur le sujet.

1. Description du reporting extra-financier de la DPEF

Les indicateurs inclus dans le protocole de reporting de cette DPEF émanent de plusieurs ateliers de travail dont ont fait partie plusieurs managers des différents départements de Focus Entertainment en 2020 (Production, Marketing, RH, Legal, Informatique).

Nous avons ensuite complété avec d'autres indicateurs en 2024 pour répondre aux exigences de la DPEF.

Ces indicateurs ont été ensuite classifiés en deux catégories à l'aide de la matrice de matérialité effectuée en 2020 : indicateurs clés de performance pour les plus importants et indicateurs de suivis pour ceux les sujets n'induisant pas de risques.

2. Périmètre de reporting

Le périmètre du reporting concerne le groupe PUE incluant toutes ses entités d'éditeurs et de studios associés de jeux vidéo. Si cela n'est pas le cas, le périmètre pris en compte est toujours précisé et les sociétés concernées seront indiquées.

Données sociales

Toutes les entités du groupe sont inclus dans les données sociales.

Données environnementales

Les données liées au Bilan Carbone incluent uniquement les entités PULLUP Entertainment, Focus Entertainment Publishing, Dotemu, Douze Dixième et Dovetail Games. Les autres entités du Groupe seront incluses au cours de l'exercice fiscale 2024/25.

Il est à noter que notre filiale Blackmill ne possédant pas de locaux, les 18 salariés de l'entité travaillent à domicile en permanence, ils sont exclus des données liées aux consommations énergétiques et aux déchets.

3. Période de reporting

Les données de notre reporting ont concerné la période fiscale du 1^{er} avril 2023 au 31 mars 2024. Le baromètre social a été effectué sur l'année civile 2022.

Le Bilan Carbone® ont été effectués sur des années civiles :

Société	Année prise en compte
Focus Entertainment	2023
Douze Dixième	2022
Dovetail	2022
Dotemu	2022

Les émissions concernant l'utilisation du produit et la fin de vie ne sont pas incluses dans le périmètre retenu. Il n'existe pas encore d'outil reconnu et fiable pour évaluer les émissions spécifiques liées à l'utilisation des jeux chez nos joueurs à travers le monde.

Calcul : $\text{TeqCO}_2/\text{collaborateur} = \text{émission de GES en TeqCO}_2 / \text{effectif moyen}$

Entités concernées : Dotemu, PULLUP Entertainment, Focus Entertainment Publishing, Douze-Dixième et Dovetail

4. Processus de reporting

Les collectes de données sont centralisées par le responsable RSE de PUE en lien avec les départements concernés dans chaque entité.

Parmi les outils utilisés pour la collecte, nous utilisons les données extraites de notre outil de Système d'Information des Ressources Humaines. Un protocole de reporting a également été créé dans lequel il est précisé la liste des indicateurs RSE, les définitions, les méthodes de calcul, le périmètre, les sources de données. Il sert de référence à la collecte et à la consolidation des données.

5. Méthodologie des indicateurs

5.1. Indicateurs économiques/sociétaux

Pourcentage de nos jeux en ligne possédant un système de bannissement

Nous nous concentrons exclusivement sur les jeux qui permettent de jouer en ligne avec d'autres joueurs et qui incluent des fonctionnalités de communication.

Entités concernées : Focus Entertainment Publishing, Dotemu et BlackMill Games.

Calcul : $\text{Nombre de jeux en ligne multijoueurs ayant un système permettant un bannissement} / \text{nombre de jeux en ligne multijoueurs} \times 100$

5.2. Indicateurs sociaux

Effectif moyen

L'effectif moyen concerne tous les collaborateurs inscrits en fin de période en CDI, CDD, quel que soit le type d'emploi (temps plein et temps partiel). Les collaborateurs en congé parental, congé maternité/paternité, en congé sabbatique sont également inclus. Sont exclus les stagiaires, les sous-traitants, les intérimaires, les travailleurs indépendants et les travailleurs occasionnels.

Calcul : $\text{moyenne des effectifs mensuels} / 12 \text{ mois}$.

Entités concernées : toutes

Nombre de départs, taux de attrition et de turnover

Le nombre de départs correspond aux types de départs suivants :

- Départs à l'initiative de l'employé : fin d'un contrat (démission, départ à la retraite)
- Départs à l'initiative de l'employeur : licenciement individuel, licenciement économique
- Départs d'un commun accord : ruptures conventionnelle
- Départs suite à une fin de contrat : fin de CDD, fin de contrat de professionnalisation
- Départs pour d'autres causes : décès

Le taux d'attrition permet de connaître le taux lié aux départs par rapport à l'effectif moyen de l'entreprise sur l'année de reporting.

Calcul : $\text{Taux d'attrition (RH)} = \text{nombre de départs} / \text{nombre moyen de collaborateurs sur l'année} \times 100$

Entités concernées : toutes

Taux de turnover

Nous avons pour habitude de suivre ce taux dans nos rapports RSE précédents. Nous préférons nous concentrer sur le taux d'attrition, le taux de turnover permet de connaître le taux lié aux départs et aux arrivées. Étant un groupe en expansion, le niveau d'embauche vient fausser les résultats et envoyer un message contraire à nos efforts fournis pour fidéliser nos collaborateurs et limiter les départs dans nos équipes.

Enquête de satisfaction : Qualité de vie au bureau

Les questions posées dans l'enquête laissaient le choix entre cinq réponses graduelles : « pas du tout d'accord », « plutôt pas d'accord », « plutôt d'accord », « tout à fait d'accord » et « sans opinion ». L'agrégation des réponses « plutôt d'accord » et « tout à fait d'accord » constitue un avis positif et l'agrégation des réponses « pas du tout d'accord » et « plutôt pas d'accord » constitue un avis négatif.

Entités concernées : PULLUP Entertainment et Focus Entertainment Publishing

Formation

Est considérée une formation, tout apprentissage de connaissances ou de compétences requises pour mener ses tâches dans l'entreprise. Les sensibilisations sont exclues de ce calcul.

Calcul : Nombre de salariés ayant suivi une formation / Effectif moyen sur N x 100

Nombre d'heures de formation dispensées par l'entreprise / nombre de salariés ayant suivi une formation

Entités concernées : toutes

Offre d'emploi

Le temps de publication d'une offre d'emploi correspond au délai entre la première publication d'une offre et son acceptation par le salarié.

Ne sont concernées que les offres pour des postes de contrat court ou long (CDI & CDD) hors stagiaires et alternants.

Entités concernées : toutes sauf Carpool

Calcul : nombre de jours au total d'ouverture d'une offre d'emploi sur l'année N / nombre d'offres d'emploi publié sur l'année 2023-2024

5.3. Indicateurs environnementaux

Pour le bilan carbone, ont été retenues les émissions des 3 scopes. Le scope 3 est une estimation assez large, outre la partie transports pour la distribution de nos jeux, il contient le sujet de l'impact du jeu pour lequel les données sont difficilement estimables. Le manque de visibilité sur les émissions liées à la fabrication des jeux et une trop grande incertitude sur les émissions liées à l'utilisation par nos joueurs nous incite à être prudents sur les résultats et le réel impact de ces sujets.

Il est à noter que la plupart des entités faisant partis de bâtiments multilocataires, elles ne possèdent pas de compteurs électriques, compteurs d'eau ou pesées de déchets propres à leurs consommations réelles. Un prorata est donc appliqué selon le mètre carré d'occupation.

5.4. Indicateurs de gouvernance

Alertes sur la corruption

Les alertes viennent de l'outil de lanceur d'alertes. Il est à noter qu'il n'est pas connu de l'ensemble du groupe et sera partagé au cours de l'année 2024/2025, au même titre que la charte éthique.

Cyberattaque

Une cyberattaque désigne un effort intentionnel visant à voler, exposer, modifier, désactiver ou détruire des données, des applications ou d'autres actifs par le biais d'un accès non autorisé à un réseau, un système informatique ou un appareil numérique.

Voici une liste exhaustive de types de cyberattaques suivi et recensée par nos services informatiques :

Phishing, Malware (Virus, Trojan, Spyware, Ransomware, Worms), Attaques par déni de service (DoS) et déni de service distribué (DDoS), Man-in-the-Middle (MitM), Injection SQL, Cross-Site Scripting (XSS), Zero-Day Exploits, Brute Force Attack, Password Attacks, Credential Stuffing, Password Spraying, Social Engineering, Advanced Persistent Threats (APT), Rootkits, Exploits de réseaux sans fil, Attaques physiques.

6. Thématiques non pertinentes

Il est attendu de publier des informations sur la lutte contre le gaspillage alimentaire, la lutte contre la précarité alimentaire, le respect du bien-être animal, l'alimentation responsable, équitable et durable.

Ces indicateurs ne sont pas traités dans cette DPEF car jugés non pertinents au regard de notre activité. Ces indicateurs seront réévalués et questionnés chaque année.

PULLUP Entertainment (anciennement FOCUS ENTERTAINMENT)
Société anonyme au capital de 10 246 711,20 euros
Parc de Flandre « Le Beauvaisis » – Bâtiment 28
11, rue de Cambrai – 75019 Paris
399 856 277 RCS Paris

RAPPORT DE L'UN DES COMMISSAIRES AUX COMPTES, DÉSIGNÉ ORGANISME TIERS INDÉPENDANT, SUR LA VÉRIFICATION DE LA DÉCLARATION CONSOLIDÉE DE PERFORMANCE EXTRA-FINANCIÈRE EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2024

À l'Assemblée Générale des actionnaires,

En notre qualité de commissaire aux comptes de votre société PULLUP Entertainment SA (ci-après « entité »), désigné organisme tiers indépendant (« tierce partie »), accrédité par le COFRAC (Accréditation Cofrac Validation/Vérification sous le numéro n°3-1886, portée disponible sur www.cofrac.fr), nous avons mené des travaux visant à formuler un avis motivé exprimant une conclusion d'assurance modérée sur les informations historiques (constatées ou extrapolées) de la déclaration consolidée de performance extra financière, préparées selon les procédures de l'entité (ci-après le « Référentiel »), pour l'exercice clos le 31 mars 2024 (ci-après respectivement les « Informations » et la « Déclaration »), présentées dans le rapport de gestion groupe en application des dispositions légales et réglementaires des articles L. 225 102-1, R. 225-105 et R. 225-105-1 du Code de commerce.

Conclusion

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

Commentaire

Sans remettre en cause la conclusion exprimée ci-dessus et conformément aux dispositions de l'article A. 225-3 du Code de commerce, nous formulons le commentaire suivant :

- Les indicateurs relatifs au Bilan Carbone du groupe (en teCO_2), Scope 1, Scope 2 et Scope 3, couvrent uniquement les filiales PULLUP Entertainment, Dotemu, Dovetail et Douze-Dixième pour l'exercice clos au 31 mars 2024.

Préparation de la Déclaration

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

Par conséquent, les Informations doivent être lues et comprises en se référant au Référentiel dont les éléments significatifs sont présentés dans la Déclaration.

Limites inhérentes à la préparation des Informations

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

Responsabilité de l'entité

Il appartient au Conseil d'administration :

- de sélectionner ou d'établir des critères appropriés pour la préparation des Informations ;
- d'établir une Déclaration conforme aux dispositions légales et réglementaires, incluant une présentation du modèle d'affaires, une description des principaux risques extra-financiers, une présentation des politiques appliquées au regard de ces risques ainsi que les résultats de ces politiques, incluant des indicateurs clés de performance ;
- préparer la Déclaration en appliquant le Référentiel de l'entité tel que mentionné ci-avant ;
- ainsi que de mettre en place le contrôle interne qu'il estime nécessaire à l'établissement des Informations ne comportant pas d'anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs.

La Déclaration a été établie par le Conseil d'administration.

Responsabilité du commissaire aux comptes désigné organisme tiers indépendant

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

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

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

Il ne nous appartient pas de nous prononcer sur :

- le respect par l'entité des autres dispositions légales et réglementaires applicables ;
- la conformité des produits et services aux réglementations applicables.

Dispositions réglementaires et doctrine professionnelle applicable

Nos travaux décrits ci-après ont été effectués conformément aux dispositions des articles A. 225 1 et suivants du Code de commerce, à notre programme de vérification constitué de nos procédures propres, à la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette intervention, notamment l'avis technique de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes, *Intervention du commissaire aux comptes - Intervention de l'OTI - Déclaration de performance extra-financière*, tenant lieu de programme de vérification et à la norme internationale ISAE 3000 (révisée)⁹.

Indépendance et contrôle qualité

Notre indépendance est définie par les dispositions prévues à l'article L. 821-28 du Code de commerce et le Code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes. Par ailleurs, nous avons mis en place un système de contrôle qualité qui comprend des politiques et des procédures documentées visant à assurer le respect des textes légaux et réglementaires applicables, de règles déontologiques et de la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette intervention.

Moyens et ressources

Nos travaux ont mobilisé les compétences de trois personnes et se sont déroulés entre mai et juillet 2024 sur une durée totale d'intervention de trois semaines. Nous avons fait appel, pour nous assister dans la réalisation de nos travaux, à nos spécialistes en matière de développement durable et de responsabilité sociétale. Nous avons mené une dizaine d'entretiens avec les personnes responsables de la préparation de la Déclaration.

Nature et étendue des travaux

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

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

- Nous avons pris connaissance de l'ensemble des entreprises incluses dans le périmètre de consolidation, de l'exposé des principaux risques.
- Nous avons apprécié le caractère approprié du Référentiel au regard de sa pertinence, son exhaustivité, sa fiabilité, sa neutralité et son caractère compréhensible, en prenant en considération, le cas échéant, les bonnes pratiques du secteur.
- Nous avons vérifié que la Déclaration couvre chaque catégorie d'information prévue au III de l'article L. 225-102-1 du Code de commerce en matière sociale et environnementale et comprend, le cas échéant, une explication des raisons justifiant l'absence des informations requises par le 2^{ème} alinéa du III de l'article L. 225-102-1 du Code de commerce.
- Nous avons vérifié que la Déclaration présente les informations prévues au II de l'article R. 225-105 du Code de commerce lorsqu'elles sont pertinentes au regard des principaux risques.
- Nous avons vérifié que la Déclaration présente le modèle d'affaires et une description des principaux risques liés à l'activité de l'ensemble des entités incluses dans le périmètre de consolidation, y compris, lorsque cela s'avère pertinent et proportionné, les risques créés par ses relations d'affaires, ses produits ou ses services ainsi que les politiques, les actions et les résultats, incluant des indicateurs clés de performance afférents aux principaux risques ;
- Nous avons consulté les sources documentaires et mené des entretiens pour :
 - apprécier le processus de sélection et de validation des principaux risques ainsi que la cohérence des résultats, incluant les indicateurs clés de performance retenus, au regard des principaux risques et politiques présentés ; et
 - corroborer les informations qualitatives (actions et résultats) que nous avons considérées les plus importantes¹⁰.
- Nous avons vérifié que la Déclaration couvre le périmètre consolidé, à savoir l'ensemble des entreprises incluses dans le périmètre de consolidation conformément à l'article L. 233-16 avec les limites précisées dans la Déclaration.
- Nous avons pris connaissance des procédures de contrôle interne et de gestion des risques mises en place par l'entité et avons apprécié le processus de collecte visant à l'exhaustivité et à la sincérité des Informations.
- Pour les indicateurs clés de performance et les autres résultats quantitatifs que nous avons considérés les plus importants¹¹, nous avons mis en œuvre :
 - des procédures analytiques consistant à vérifier la correcte consolidation des données collectées ainsi que la cohérence de leurs évolutions ;
 - des tests de détail sur la base de sondages ou d'autres moyens de sélection, consistant à vérifier la correcte application des définitions et procédures et à rapprocher les données des pièces justificatives.
- Nous avons apprécié la cohérence d'ensemble de la Déclaration par rapport à notre connaissance de l'ensemble des entités incluses dans le périmètre de consolidation.

⁹ ISAE 3000 (révisée) - Assurance engagements other than audits or reviews of historical financial information

¹⁰ Changement climatique et empreinte carbone.

¹¹ **Données environnementales** : Consommation d'électricité / salariés ; Consommation d'eau / salariés ; Pourcentage d'électricité d'origine renouvelable.

Données sociales : Taux d'attrition en % ; Nb heures de formation dispensées par l'entreprise.

Données sociétales : % de jeux en ligne possédant un système de ban ; Part de collaborateurs sensibilisés sur le sujet du risque de fuites des données.

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

Paris – La Défense, le 22 juillet 2024
L'un des commissaires aux comptes,

Deloitte & Associés

Julien RAZUNGLES
Associé

Hélène DE BIE
Associée



PULLUP ENTERTAINMENT

Parc de Flandre « Le Beauvaisis » - Bâtiment 28

11, rue de Cambrai - 75019 Paris