



EXPOSE SOMMAIRE
DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION
AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2023

1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE AU COURS DE L'EXERCICE 2023

Au début de l'année 2023, les clients du Groupe détenaient des niveaux de stocks élevés, suite au décalage entre des anticipations de ventes importantes et un marché en retrait. Sur l'année, le Groupe a accéléré ses actions promotionnelles pour réduire les stocks de ses clients, qui sont désormais à des niveaux équilibrés.

Le chiffre d'affaires annuel 2023 du Groupe s'établit à 119,1 millions d'euros, en retrait de 37%, avec Thrustmaster en décroissance de 40%, et Hercules en croissance de 14%. Le quatrième trimestre 2023 est en retrait de 24% à 35,6 millions d'euros dans des marchés en baisse en Europe.

En 2023, les ventes réalisées hors de France atteignent 109,5 millions d'euros, soit 92% du chiffre d'affaires total consolidé.

- sur le continent nord-américain, le Groupe a été en retrait de 32% à 37,2 millions d'euros.
- les ventes du Groupe ont baissé de 36% dans la zone Union Européenne et Royaume-Uni, passant de 93,6 millions d'euros à 59,5 millions d'euros.
- Les ventes dans les autres pays sont également en baisse de 44% sur la période, passant de 39,7 millions d'euros à 22,4 millions d'euros.

Le résultat opérationnel de l'exercice 2023 affiche un gain de 2,5 millions d'euros contre un résultat opérationnel de 34,2 millions d'euros au 31 décembre 2022. Le résultat net consolidé s'établit à 1,0 million d'euros contre 20,4 millions d'euros à période comparable. Ce résultat comprend une perte financière de 1,5 million d'euros liée à une perte de réévaluation du portefeuille de titres Ubisoft Entertainment détenu par le Groupe.

Le taux de marge brute comptable a baissé de 5 points par rapport à l'an dernier pour s'établir à 49% sur 2023, dans un contexte inflationniste et très concurrentiel.

Les capitaux propres sont de 101,8 millions d'euros au 31 décembre 2023. La structure financière du Groupe est solide, l'endettement net est négatif à -16,7 millions d'euros au 31 décembre 2023 (hors portefeuille de valeurs mobilières de placement de 10,3 millions d'euros) contre un endettement net de -21,3 millions d'euros au 31 décembre 2022.

En 2023, le Groupe a travaillé tout au long de l'année 2023 à offrir un catalogue riche en nouveautés majeures pour venir insuffler une nouvelle dynamique commerciale et accompagner une actualité de jeux très fournie sur l'année.

Ceci se traduit par les actions suivantes :

- Elargissement de ses gammes et diversification de ses activités avec le lancement récent de plusieurs lignes « *Farming/Trucking* » et « *Streaming* » pour élargir le périmètre des marques Thrustmaster et Hercules,
- Lancement de la platine motorisée *DJControl Inpulse T7*, nouveau « *flagship* » de la marque Hercules,
- Sortie du volant *T818 Ferrari SF1000 Simulator* sous licence officielle Ferrari,
- Lancement en décembre 2023 d'un nouveau volant sous licence Ferrari accompagné d'un nouveau levier de vitesse,
- Création de deux nouveaux accessoires haut de gamme en *Flying*,
- Commercialisation du gamepad *ESWAP XR PRO Controller Forza Horizon 5 Edition*,
- Extension à l'Asie de ses accords de livraisons directes avec les acteurs majeurs du eCommerce, pour répondre avec une meilleure efficacité aux demandes des consommateurs,
- Elargissement de ses référencements dans l'ensemble du canal Retail aux Etats-Unis.

1.1. Actualités Thrustmaster

En 2023, Thrustmaster a :

- Etendu son écosystème *Racing* avec son nouveau levier de vitesse, *TH8S Shifter Add-On*,
- Commercialisé son volant sous licence officielle Ferrari, *Ferrari 488 GT3 Wheel Add-On*,
- Lancé son nouveau système de fixation pour volant, *SimTask Steering Kit* pour les applications *Farming/Trucking*,
- Commercialisé sa nouvelle manette *ESWAP X2* en Chine (lancement prévu en 2024 en Europe),
- Mis en place un programme de collaboration et d'échanges avec les éditeurs de jeux vidéo et le service de Recherche et Développement du Groupe pour anticiper la sortie de deux jeux majeurs en « *Racing* » (« *The Crew Motorfest* » et « *Forza Motorsport 8* »),
- Gagné des parts de marché en Europe en volants, joysticks et gamepads haut de gamme,

- Formé ses équipes de Recherche et Développement (ingénieurs) et Production (« *Producers* ») à éco-concevoir en mécanique afin d'appréhender les enjeux d'une démarche d'éco-conception de produit.

1.1.1. Les volants et leurs accessoires

En 2023, le marché américain des volants a baissé de 0,7% en valeur à 127,5 millions de dollars américains et de 5,7% en volume. Les ventes de volants Thrustmaster ont baissé de 11,2% en valeur et de 10,5% en volume.

Dans les cinq principaux pays Européens, que sont la France, l'Allemagne, le Royaume-Uni, l'Italie et l'Espagne, le marché des volants a également baissé de 19% en valeur à 134,5 millions d'euros et de 12,8% en volume.

Thrustmaster est Numéro deux des volants avec 31,1% de parts de marché en valeur et avec 19% en volume. Thrustmaster progresse de 1,5 points en volume.

1.1.2. Les gamepads

Depuis ses premiers pas en 2019, la gamme ESWAP a su fidéliser sa communauté, dont les joueurs eSport dans plusieurs jeux différents, en se démarquant du « tout-venant » du gamepad.

Le Groupe étoffe régulièrement sa gamme de manettes avec le lancement réussi du dernier gamepad *ESWAP X2* qui représente la nouvelle génération de la manette. Sa technologie Hot-Swap permet un remplacement sans limite des mini-sticks *S5 NXG*, reconnus pour leur précision exceptionnelle dans le monde de l'eSport.

Début juillet 2023, Thrustmaster a participé à la TwitchCon Paris 2023, qui avait lieu pour la première fois en France avec plus de 12 000 visiteurs. La TwitchCon, célébrant la fameuse plateforme de *Streaming*, lui a permis de présenter ses contrôleurs ESWAP.

En 2023, aux Etats-Unis, le marché américain des gamepads haut de gamme a été en croissance de 21% en volume et de 12,8% en valeur à 137,2 millions de dollars américains.

Dans les cinq principaux pays européens, le marché des gamepads supérieurs à 70 euros a augmenté de 24% en volume et de 3% en valeur. Les ventes de gamepads Thrustmaster ont augmenté de 3,2% en volume et de 9,6% en valeur.

1.1.3. Les accessoires de simulation de vol

Thrustmaster est un constructeur reconnu dans la communauté pour son innovation et sa capacité à proposer une large gamme extrêmement précise et correspondre à tous les pilotes en matière de simulation de vol. C'est LA marque de référence dans ce domaine.

Le Groupe a participé à de nombreuses manifestations aériennes et de simulation. Lors de l'édition du « *Flight Sim Expo* » à Houston, Thrustmaster a été présenté comme LE fabricant d'accessoires de simulation de vol, où il y a présenté son joystick *Viper TQS*. Thrustmaster a participé au salon du Bourget où les visiteurs ont pu profiter d'un espace de 120 m² dédié à la simulation de vol pour la première fois depuis les débuts du Salon International de l'Aéronautique et de l'Espace du Bourget. Thrustmaster a créé et organisé des tournois militaires et air shows mondiaux pour la communauté des « *Simmers* » qui ont remporté un franc succès.

Thrustmaster développe et complète en permanence sa gamme de joysticks pour répondre aux experts les plus exigeants, avec un écosystème cohérent de répliques sur les « set-up » experts de simulation de vol.

Depuis la sortie de l'iconique Hotas Warthog, Thrustmaster travaille sur le développement d'un écosystème militaire Premium pour sa communauté *Flying*. Ainsi, avec le lancement de sa nouvelle gamme *Viper TQS* lors du « *Flight Sim Expo* » en juin dernier, Thrustmaster a présenté son nouveau joystick *Viper TQS Mission Pack*, sorti depuis le 11 octobre 2023 sous licence officielle U.S. AIR FORCE et compatible PC.

En 2023, aux Etats-Unis, le marché américain des joysticks a connu une baisse de 11,5% en volume et en valeur à 31,7 millions de dollars américains. Thrustmaster est Numéro Un en valeur et en volume, renforçant ainsi sa position sur ce segment.

Dans les cinq principaux pays européens, le marché des joysticks baisse de 25,1% en volume et de 23,4% en valeur à 22,7 millions d'euros. Les parts de marché de Thrustmaster ont augmenté en volume à 63,8% (+1,4 points) et à 62,5% en valeur (+3,3 points). Thrustmaster est Numéro Un en volume et valeur.

1.1.4. Les casques audio pour les joueurs connectés

En 2023, Thrustmaster n'a sorti aucune nouveauté dans cette catégorie.

1.1.5. Le « eSport »

Thrustmaster est très bien positionné sur le marché de l'eSport, et toujours très actif dans ce domaine.

1.1.5.1. eSports « Racing »

En 2023, Thrustmaster a participé à de nombreux événements eSports, parmi lesquels :

- Le circuit des 24 Heures du Mans (Le Mans, France) où les produits Thrustmaster, et en particulier la base T818, étaient présents dans la « fan zone » autour du mythique circuit de la Sarthe. Ils ont été utilisés pour jouer en avant-première sur « *Le Mans Ultimate* ».
- Le salon Olympic eSport Week (Singapour, Juin 2023). La toute première semaine olympique de l'eSport a eu lieu à Singapour du 23 au 25 juin 2023 à l'occasion de la « *Olympic eSports Week Singapore* ». Les sports mécaniques constituaient l'une des neuf catégories de cet événement unique. Le volant *T-GT II* de Thrustmaster était utilisé pour jouer officiellement sur Gran Turismo 7.
- Paris Games Week (Paris, Novembre 2023)

1.1.5.2. eSports « Flying »

Le Groupe a participé à de nombreuses manifestations aériennes et de simulation. Lors de l'édition du « *Flight Sim Expo* » à Houston, Thrustmaster a été présenté comme LE fabricant d'accessoires de simulation de vol, où il y a présenté son joystick *Viper TQS*. Thrustmaster a participé au salon du Bourget où les visiteurs ont pu profiter d'un espace de 120 m² dédié à la simulation de vol pour la première fois depuis les débuts du Salon International de l'Aéronautique et de l'Espace du Bourget. Thrustmaster a créé et organisé des tournois militaires et air shows mondiaux pour la communauté des « *Simmers* » qui ont remporté un franc succès.

1.1.6. Le Farming

Ce nouveau segment *SimTask Farming* est venu compléter les attentes des joueurs sur ce marché porteur grâce au lancement de la nouvelle gamme Thrustmaster présentée fin août 2023 au salon Gamescom et spécialement conçue pour la simulation de conduite de véhicules lourds et d'engins agricoles.

A l'occasion du salon *Poznan Game Arena* (Pologne) en octobre, Thrustmaster a présenté son nouveau joystick multifonctions conçu pour la simulation de « *Farming* » : le *SimTask FarmStick*. Les précommandes ont été ouvertes depuis le 19 octobre et ont été livrés dès le 19 novembre dernier.

Sur la période, le nouveau jeu vidéo *Farming Simulator 23* a mis en lumière les nouveaux accessoires du Groupe lors du salon grand public le plus populaire de Suisse, Olma, le 18 octobre. Il s'agit du nouveau contrôleur de référence dédié à la simulation de « *Farming* », construction et autres engins et machines lourdes, et le premier joystick à trois axes issus du savoir-faire de Thrustmaster en simulation aéronautique conçu pour piloter les machines lourdes et intégrant jusqu'à trente-trois boutons d'action.

1.2. **Actualités Hercules**

Au cours de l'année 2023, Hercules a :

- Commercialisé son nouveau « flagship » de la gamme de contrôleur Hercules DJ avec le contrôleur *DJControl Inpulse T7*,
- Lancé la platine Hercules *DJControl Inpulse 300 Mk2* et le contrôleur *DJ Learning Kit Mk2*,
- Déployé la version 6.0.4 du logiciel DJUCED avec davantage de fonctionnalités.

Ses investissements en Recherche et Développement et ses méthodes de « *Design Thinking* » permettent à Hercules de concevoir des produits novateurs attendus par des communautés exigeantes dans le monde de la musique.

1.2.1. Les contrôleurs DJ

Lors du salon américain Namm Show en avril 2023 à Anaheim (Californie), Hercules a présenté avec succès son nouveau produit-phare, un contrôleur motorisé *DJControl Inpulse T7*. Ce contrôleur est considéré comme une nouveauté majeure car il permet les sensations du mix vinyle tout en étant très abordable et facilement transportable pour les DJs.

En 2023, la célèbre gamme *Inpulse* de Hercules a franchi un nouveau palier avec le renouvellement de ses best-sellers, le Hercules *DJControl Inpulse 200 et 300 MK2*.

Afin de répondre aux attentes de ses consommateurs désireux d'obtenir des musiques pour débiter le DJing et des musiques libres de droits pour mixer librement, Hercules leur offre tous les mois des nouveaux morceaux produits par la marque, avec *Hercules Official Music*.

1.2.2. Le logiciel DJUCED

En 2023, Hercules a déployé la version 6.0.4 du logiciel DJUCED avec l'ajout de différentes fonctionnalités complémentaires et l'amélioration de fonctionnalités déjà existantes.

Dans cette dynamique, les projets de versions complémentaires DJUCED Pro et DJUCED Pro+ sont en cours de finalisation, visant à offrir des fonctionnalités plus professionnelles, tout en demeurant fidèles à l'ADN d'Hercules : fournir des outils pour accompagner l'apprentissage les DJs, de l'apprentissage au set en public.

1.2.3. La gamme Streaming

En fin d'année 2023, Hercules a lancé sa toute nouvelle catégorie *Hercules Stream* pour diversifier son portfolio de produits et proposer aux « *Streamers* » une offre qualitative grâce à l'expertise des équipes de Recherche et Développement Hercules.

la gamme *Hercules Stream* comprend deux contrôleurs audios lancés en décembre :

- Le contrôleur Hercules Stream 100
- Le contrôleur Hercules Stream 200 XLR

Ils offrent des fonctionnalités avancées telles que la gestion complète de l'audio du « *Stream* », la surveillance des niveaux audio grâce à la luminosité de l'écran.

2. RESULTAT DU GROUPE

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2023 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2023	31/12/2022	31/12/2021
Chiffre d'affaires	119,1	188,0	176,8
Résultat opérationnel courant	2,5	34,2	33,0
Résultat opérationnel	2,5	34,2	33,0
Résultat financier *	-1,4	-6,7	-16,4
Résultat net consolidé	1,0	20,4	13,7
Résultat de base par action	0,06 €	1,35 €	0,90 €
Capitaux propres	101,8	104,4	90,4
Endettement net (hors VMP) **	-16,7	-21,3	-5,2
Stocks	45,7	57,2	40,9
Immobilisations incorporelles	23,7	23,3	16,2
Actifs financiers courants (Part VMP)	10,3	11,7	19,1

* Le résultat financier comprend le coût de l'endettement financier net et les autres charges et produits financiers.

** Les Valeurs Mobilières de Placement ne sont pas prises en compte dans le calcul de l'endettement net. (cf. paragraphe 5.7.13 des comptes consolidés).

Le chiffre d'affaires consolidé annuel de l'exercice 2023 s'est élevé à 119,1 millions d'euros en baisse de 37% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel courant ressort à 2,5 millions d'euros contre un gain de 34,2 millions d'euros au 31 décembre 2022.

Le résultat opérationnel s'établit à 2,5 millions d'euros contre un gain de 34,2 millions d'euros en 2022.

Le résultat financier de -1,4 million d'euros intègre une perte de réévaluation de 1,5 million d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment, contre une perte de réévaluation de 7,4 millions d'euros en 2022.

Le résultat net de l'exercice s'établit à 1,0 million d'euros contre un gain de 20,4 millions d'euros en 2022, après prise en compte d'une charge d'impôt de 0,1 million d'euros sur l'exercice.

Les actifs financiers courants s'établissent à 10,3 millions d'euros au 31 décembre 2023. Ils sont composés de 443 874 titres Ubisoft Entertainment.

L'endettement net est négatif, à -16,7 millions d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 104,4 millions d'euros à 101,8 millions d'euros.

▪ Répartition du chiffre d'affaires par secteur d'activité :

(En millions d'euros)	31.12.2023	31.12.2022	31.12.2021
Hercules	14,2	12,5	9,0
Périphériques numériques	14,2	12,2	8,1
OEM *	0,0	0,3	0,9
Thrustmaster	104,9	175,5	167,8
Gammes d'accessoires de jeux	104,9	175,5	167,8
OEM *	0,0	0,0	0,0
TOTAL	119,1	188,0	176,8

(*) Accessoires développés pour compléter des produits de sociétés tierces (Original Equipment Manufacturer).

▪ Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique :

(En millions d'euros)	31.12.2023	31.12.2022	31.12.2021
Union Européenne	59,5	93,5	93,6
Amérique du Nord	37,2	54,8	49,9
Autres	22,4	39,7	33,3
TOTAL	119,1	188,0	176,8

▪ Répartition du résultat opérationnel par activité :

(En millions d'euros)	31.12.2023	31.12.2022	31.12.2021
Hercules	-0,7	0,2	0,0
Thrustmaster	3,2	34,0	33,0
TOTAL	2,5	34,2	33,0

3. INFORMATIONS SUR LES COMPTES CONSOLIDES DU GROUPE

3.1. Compte de résultat

Au cours de l'exercice, le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires hors taxe consolidé de 119 132 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 51 534 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 24 263 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 16 269 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 8 358 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 542 milliers d'euros et les autres produits et charges -6 064 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de + 2 521 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de + 2 521 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est de 535 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent -1 979 milliers d'euros, comprenant des pertes de réévaluation de 1 465 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment détenues.

Après prise en compte de ces éléments, et de la charge d'impôt de 113 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de 964 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de + 0,06 euros.

3.2. Bilan

Les actifs non courants se composent d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 23 739 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 8 592 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 593 milliers d'euros, d'actifs d'impôts pour 543 milliers d'euros et d'impôts différés actifs pour 4 634 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 45 725 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations sur stock de 2 084 milliers d'euros.
- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 36 057 milliers d'euros, il n'existe aucune dépréciation pour clients douteux.
- Le poste autres créances a une valeur nette de 3 620 milliers d'euros et concerne principalement des créances de taxe sur la valeur ajoutée et des créances d'avances et acomptes versés.
- Les actifs financiers s'élèvent à 10 258 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 25 728 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 101 784 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 6 545 milliers d'euros dont 4 821 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 55 375 milliers d'euros dont 4 251 milliers d'euros d'emprunts et avances en devises.

La capacité d'autofinancement du Groupe sur l'exercice 2023 après coût de l'endettement financier s'élève à 7 488 milliers d'euros.

Le Groupe a vu son besoin en fonds de roulement augmenter de 1 942 milliers d'euros au cours de l'exercice 2023.

Les flux de trésorerie liés aux investissements concernent les frais de Recherche et Développement immobilisés et les outillages permettant la fabrication de nouveaux produits.

Le Groupe n'a pas mis en place de nouveaux emprunts au cours de l'exercice 2023.

4. INFORMATIONS SUR LES COMPTES SOCIAUX DE GUILLEMOT CORPORATION S.A.

4.1. Compte de résultat

Au cours de cet exercice, la société Guillemot Corporation S.A. a réalisé un chiffre d'affaires de 109 863 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 111 515 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 52 350 milliers d'euros et les charges externes pour 41 443 milliers d'euros.

Les charges externes sont principalement constituées de prestations de sous-traitance, de frais de développement, de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les impôts et taxes et les charges de personnel totalisent 520 milliers d'euros et les autres charges 11 039 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 3 486 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 613 milliers d'euros.

La société a comptabilisé une provision de 652 milliers d'euros liée à des retours produits.

Le total des produits d'exploitation diminué de l'ensemble des charges d'exploitation fait apparaître un résultat d'exploitation de 984 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 805 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de -49 milliers d'euros, de l'impôt sur les bénéfices de 7 milliers d'euros, le résultat net atteint 1 747 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Différences de change :	-124 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	572 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	-189 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	546 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 606 milliers d'euros d'intérêts issus de placements bancaires et autres produits financiers, de 14 milliers d'euros d'intérêts sur les avances en comptes courants et de 58 milliers d'euros correspondant à la réintégration à l'actif du bilan d'avance en compte courant, avance abandonnée par la société-mère en 2004 au bénéfice de sa filiale Guillemot GmbH (Allemagne) avec clause de retour à meilleure fortune.

Les charges financières sont principalement constituées de charges d'intérêts d'emprunts et bancaires pour 64 milliers d'euros et de charges d'intérêts des comptes courants pour 42 milliers d'euros.

Le résultat de cession de titres propres dans le cadre du contrat de liquidité en vigueur s'élève à -189 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 489 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 58 milliers d'euros.

Les principaux soldes intermédiaires de gestion sont :

Production de l'exercice :	106 468 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	12 675 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	12 155 milliers d'euros

4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 37 673 milliers d'euros. Il comprend 20 830 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 2 937 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 13 906 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 10 808 milliers d'euros en valeur nette de frais de développement.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 36 910 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 31 245 milliers d'euros en valeur nette.

Les autres créances d'un montant net total de 5 308 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 280 milliers d'euros, des créances fiscales pour 4 731 milliers d'euros et des avoirs à recevoir pour 297 milliers d'euros.

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 7 107 milliers d'euros dont 49 731 actions propres pour un montant net 340 milliers d'euros et 443 874 titres Ubisoft Entertainment SA, pour une valeur d'achat de 6 767 milliers d'euros.

Les capitaux propres totalisent 89 747 milliers d'euros.

5. STRATEGIE ET OBJECTIFS DE LA SOCIETE ET DU GROUPE

En 2024, le Groupe va adapter son plan stratégique aux évolutions du marché et aux changements de modes de consommation, et va concentrer ses efforts à :

- Poursuivre ses investissements en Recherche et Développement afin d'assurer un niveau de différenciation et un écart de valeur ajoutée significatif par rapport aux produits concurrents,
- Augmenter ses parts de marché par l'élargissement de son offre de produits sur des segments de marché non couverts actuellement par le Groupe,
- Renforcer et amplifier sa stratégie commerciale en zone APAC et au Moyen-Orient, afin d'accompagner les nouvelles opportunités de croissance en Chine, au Japon et en Corée après une année 2023 contrastée économiquement,
- Poursuivre ses initiatives RSE (« *Responsabilité Sociétale des Entreprises* ») afin d'améliorer son empreinte carbone et mieux répondre aux grands défis d'ordre climatique, économique et social.

6. EVOLUTION PREVISIBLE DE LA SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE

Le Groupe prévoit un retour à la croissance pour l'exercice 2024 et un résultat opérationnel positif. Ces prévisions reposent principalement sur les hypothèses suivantes :

- Hypothèses relatives à des facteurs que peuvent influencer les membres des organes de direction :
 - La mise en œuvre de la stratégie du Groupe telle que décrite au paragraphe 5 et son succès.
 - Le maintien des investissements consistant à construire des valeurs ajoutées.
- Hypothèses relatives à des facteurs échappant à l'influence des organes de direction :
 - Une absence de dégradation forte de la consommation et du marché du jeu vidéo.
 - Le succès commercial des nouveaux produits du Groupe.
 - La présence des nouveaux jeux de *Racing* et de *Flying* sur le second semestre de l'exercice.

7. INFORMATIONS SUR LE CAPITAL SOCIAL DE GUILLEMOT CORPORATION S.A.

Au 31 décembre 2023, date de la clôture du dernier exercice, le montant du capital s'élevait à 11 617 359,60 euros représentant un total de 15 087 480 actions ordinaires de 0,77 euro de nominal chacune.

Au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2023, le capital de la société a été réduit de 154 000 euros par l'annulation de 200 000 actions, décidée par le conseil d'administration dans sa séance du 25 janvier 2023.

Au 31 décembre 2023, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 68,73% du capital et 79,72% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2023						
Actionnariat	Nombre d'actions	% du capital	Nombre de droits de vote théoriques	% des droits de vote théoriques	Nombre de droits de vote exerçables en assemblée générale	% des droits de vote exerçables en assemblée générale (1)
GUILLEMOT BROTHERS SAS (2)	2 286 122	15,15%	2 286 122	9,86%	2 286 122	9,88%
Michel GUILLEMOT	1 056 569	7,00%	2 110 628	9,10%	2 110 628	9,12%
Gérard GUILLEMOT	986 246	6,54%	1 969 982	8,50%	1 969 982	8,52%
Yves GUILLEMOT	678 170	4,49%	1 353 830	5,84%	1 353 830	5,85%
Claude GUILLEMOT	321 839	2,13%	641 165	2,77%	641 165	2,77%
Christian GUILLEMOT	309 348	2,05%	616 186	2,66%	616 186	2,66%
Autres membres de la famille Guillemot (4)	4 731 735	31,36%	9 463 470	40,82%	9 463 470	40,91%
Concert	10 370 029	68,73%	18 441 383	79,55%	18 441 383	79,72%
Auto-contrôle (3)	49 731	0,33%	49 731	0,21%	0	0,00%
Public	4 667 720	30,94%	4 690 886	20,24%	4 690 886	20,28%
TOTAL	15 087 480	100,00%	23 182 000	100,00%	23 132 269	100,00%

(1) Les membres de la famille Guillemot bénéficient de droits de vote double attachés à certaines de leurs actions.

(2) Contrôlée à 100% par les membres de la famille Guillemot.

(3) Actions propres privées de droit de vote.

(4) Conjoints et descendants de Messieurs Claude Guillemot, Michel Guillemot, Yves Guillemot, Gérard Guillemot et Christian Guillemot, étant précisé qu'aucun ne détient individuellement au moins 5% du capital ou des droits de vote de la société.