



EXPOSE SOMMAIRE
DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION
AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2025

1. SITUATION FINANCIERE ET ACTIVITE AU COURS DE L'EXERCICE 2025

L'exercice 2025 a été marqué par une hausse de 2% du chiffre d'affaires du Groupe Guillemot Corporation à 127,2 millions d'euros et par la réalisation d'un résultat opérationnel de 0,5 million d'euros, contre un gain de 3,7 millions d'euros en 2024. En 2025, les ventes réalisées hors de France atteignent 115,4 millions d'euros, soit 91% du chiffre d'affaires total consolidé.

L'année a été marquée par un contexte de marché perturbé aux Etats-Unis pour les deux marques du Groupe avec l'instauration d'une hausse généralisée des tarifs douaniers. En 2025, le Groupe a réalisé plus de 25% de son chiffre d'affaires consolidé aux Etats-Unis. Le Groupe a démontré sa capacité d'adaptation en contenant la baisse de chiffre d'affaires à -4% en Amérique du Nord.

Dans la zone Union Européenne et Royaume-Uni, les ventes du Groupe ont été en croissance de 3% passant de 65,5 millions d'euros à 67,4 millions d'euros.

Les ventes dans les autres pays sont en hausse de 7% sur la période, passant de 23,4 millions d'euros à 25 millions d'euros.

Le résultat net consolidé s'établit à -2,4 millions d'euros contre 1,2 million d'euros à période comparable.

Ce résultat comprend une perte financière de 3 millions 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 3 points par rapport à l'an dernier pour s'établir à 50% sur 2025, dans un contexte de plus en plus concurrentiel.

Les capitaux propres sont de 96,7 millions d'euros au 31 décembre 2025. La structure financière du Groupe est solide, l'endettement net est négatif à -19,8 millions d'euros au 31 décembre 2025 (hors portefeuille de valeurs mobilières de placement de 2,9 millions d'euros) contre un endettement net de -23,7 millions d'euros au 31 décembre 2024 (hors portefeuille de valeurs mobilières de placement de 5,8 millions d'euros).

Au cours de l'année 2025, le Groupe a :

- Poursuivi 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,
- Diversifié ses sites de production dans le monde pour maintenir une cohérence de prix et de marge par rapport aux décisions des Etats,
- Assuré sa stratégie commerciale aux Etats-Unis avec des ajustements constants pour tenir compte des politiques pratiquées afin de conforter son réseau de distribution,
- Renforcé sa présence en Chine avec les principaux et nouveaux acteurs pour assurer le succès de ses marques et le développement de ses ventes,
- Synchronisé ses actions commerciales avec les nombreuses sorties de jeux du deuxième semestre 2025,
- Optimisé sa performance grâce à des outils basés sur l'Intelligence Artificielle (IA), notamment pour ajuster des prévisions de vente mondiales selon les opérations commerciales,
- Implanté en volume la nouvelle console DJ pour mobile *DJControl Mix Ultra*, « *flagship* » de la marque Hercules qui a reçu le prix de l'innovation au salon américain *Consumer Electronics Show* à Las Vegas en Janvier 2025,
- Lancé sa nouvelle gamme complète de joysticks *Sol-R* pour la communauté spatiale afin qu'elle bénéficie de toute l'expertise *Flying* du Groupe,
- Renforcé sa gamme *SimTask* dans l'écosystème *Farming* avec les versions pour consoles Xbox et PlayStation,
- Participé à de nombreux événements internationaux,
- Renforcé sa présence communautaire pour être au plus proche de ses consommateurs, notamment avec *Discord* et *Rednote* en Chine.

1.1. Actualités Thrustmaster

En 2025, Thrustmaster a :

- Lancé les volants *T98 Ferrari 296 GTB* sur PlayStation et PC, sous licence officielle Sony, et *T98 Ferrari 296 GTS* sur Xbox et PC, sous licence Microsoft, en partenariat avec Ferrari,
- Fait évoluer le volant *T248* en commercialisant le *T248R* sur le segment des volants à retour de force de milieu de gamme pour améliorer son offre,
- Etouffé ses gammes *Racing* avec la sortie d'une nouvelle gamme de pédales *RACELINE PEDALS* pour satisfaire différents usages en fonction du niveau du joueur,
- Renforcé sa place sur le segment des joysticks dans le monde,
- Sorti la version Xbox de l'un de ses best-sellers, le volant *T598*,
- Développé et lancé sa gamme complète *Sol-R* pour les joueurs de simulation spatiale,
- Participé à de nombreux salons dont le salon américain, *FlightSimExpo*, pour le *Flying*, et le salon *FarmCon 2025* pour le *Farming* et les 24 Heures du Mans pour le *Racing*,
- Obtenu une visibilité importante sur la gamme de gamepads *ESWAP* grâce au partenaire américain NRG qui a remporté un championnat du monde avec son équipe dédiée au jeu *Rocket League*.

1.1.1. Les volants et leurs accessoires

Thrustmaster a modernisé son offre destinée aux débutants avec les volants *T98 Ferrari 296 GTB* et *T98 Ferrari 296 GTS*. Concevoir un volant capable d'offrir des premières sensations suffisamment riches pour susciter l'envie de progresser représente un défi ambitieux.

En parallèle, la montée en gamme des volants a été repensée pour lancer une nouvelle version d'un produit stratégique : l'arrivée du volant *T248R* comme évolution du volant *T248*.

Thrustmaster a également annoncé l'enrichissement de la gamme de pédales *RACELINE PEDALS* avec la version LC (« *Load Cell* ») pour les plus aguerris.

En 2025, le marché américain des volants a régressé à la fois en volume et en valeur avec une décroissance de 3,27% en valeur à 140,6 millions de dollars américains et de 8,11% en volume. Les parts de marché de Thrustmaster s'établissent à 17,5% en volume et à 16,1% en valeur. Thrustmaster a été en-dessous des performances du marché sur l'année.

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 augmenté de 17% en valeur à 145 millions d'euros et de 14% en volume. Thrustmaster est Numéro deux des volants avec 23,1% de parts de marché en valeur et avec 15,4% en volume. Thrustmaster est leader du marché en valeur en France.

1.1.2. Les gamepads

Depuis ses premiers pas en 2019, la gamme *ESWAP* reste très attrayante pour les joueurs experts grâce à sa modularité encore jamais égalée sur le marché.

En 2025, Thrustmaster a consolidé sa gamme *Hall Effect*, dotée de sa propre technologie de *Hall Effect*, dite « H.E.A.R.T. » (*HallEffect AccuRate Technology*), technologie brevetée par la marque depuis plus de dix ans. Cette réputation s'est également traduite par la signature du partenariat avec l'une des équipes eSport les plus prestigieuses de la scène compétitive, l'équipe américaine dédiée au jeu *Rocket League*, NRG. En 2025, NRG a été champion du monde sur *Rocket League*.

En 2025, aux Etats-Unis, le marché américain des *gamepads* Xbox à un prix supérieur à 70 dollars américains a été en décroissance de 14,7% en volume et de 14,8% en valeur, à 145 millions de dollars américains. Le marché dit « *Third-Party* » (il s'agit des marques autres que celles des fabricants de consoles de jeu) reste plus dynamique avec une augmentation de 21,3% en valeur, à 40,7 millions de dollars américains, et de 10% en volume.

Les ventes de *gamepads* Thrustmaster ont baissé en volume et valeur du fait de l'arrivée de nombreux concurrents mais maintient une part de marché significative.

1.1.3. Les accessoires de simulation de vol

Reconnu auprès de la communauté de simulation de vol, Thrustmaster se distingue par sa capacité à innover pour les différentes communautés de vol avec des produits précis capables de rendre des sensations justes à tous les pilotes en matière de simulation de vol. C'est LA référence dans ce domaine !

Cette année 2025 n'a pas fait exception à la règle : Thrustmaster a lancé une gamme complète pour la simulation spatiale avec les produits *Sol-R*.

Plusieurs campagnes d'influences ont été réalisées en 2025 pour accompagner la sortie des produits de la gamme *Sol-R*. Chacune de ces campagnes s'est pleinement inscrite dans les plans de lancement correspondants via des idées innovantes, notamment avec l'événement eSport ATMO pour *Sol-R 1* et *Sol-R 2*, ou le « *live reveal* » du produit couvert en direct par les influenceurs de la campagne.

En tant que leader mondial dans les accessoires de simulation de vol, Thrustmaster a participé fin juin 2025 au salon américain « *FlightSimExpo* », l'une des plus grandes conventions de simulation de vol, afin d'échanger avec les passionnés. Cette année a permis de promouvoir la technicité des réglages possibles sur *AVA* avec tout l'écosystème du civil, militaire au spatial.

L'annonce de l'arrivée du jeu *Microsoft Flight Simulator 2025* sur la console PlayStation a constitué une nouvelle importante de fin 2025. Jusqu'à présent, aucun jeu de vol civil aussi complet n'avait été développé pour cette plateforme. Cette avancée majeure, associée à l'étroite collaboration de Thrustmaster avec Microsoft et Sony, a permis de trouver la solution idéale pour découvrir le jeu : le produit sous licence officielle PlayStation, joystick *T.Flight Hotas 4*.

En 2025, aux Etats-Unis, le marché américain des joysticks a connu une baisse de 20,1% en volume et en valeur de -17,9% à 27,7 millions de dollars américains. Les parts de marché de Thrustmaster se sont accrues à 55,2% en volume et à 51,6% en valeur. Thrustmaster est Numéro Un en valeur et en volume. Thrustmaster surperforme le marché.

Dans les cinq principaux pays européens, le marché des joysticks est en baisse de 14% en volume et en valeur à 20,5 millions d'euros. Les parts de marché de Thrustmaster s'établissent à 70,9% et à 70,3% en valeur. Thrustmaster est Numéro Un en volume et valeur avec plus de parts de marché que l'année dernière. Thrustmaster a augmenté ses parts de marché dans les cinq pays européens, avec l'Allemagne et la France en tête.

1.1.4. Le Farming/Trucking

Ce segment, identifié par Thrustmaster, prend de l'ampleur, soutenu par une tendance sociétale qui pourtant suscite peu d'intérêt de la part des fabricants. Thrustmaster a su créer le produit iconique capable de pénétrer ce marché initialement principalement clavier/souris sur PC.

Le succès de la gamme *SimTask Farming* est constant par le nombre de joueurs qui l'utilisent. Thrustmaster utilise ainsi toute son expertise à la fois Joystick et Volant, pour proposer une expérience unique et adaptée à la manipulation d'engins exigeants. La satisfaction est au rendez-vous puisque Thrustmaster compte parmi l'un des invités officiels de la célébration du jeu lors de la convention annuelle *FarmCon* de *Giants Software*.

La nouveauté de 2025 a été l'arrivée du joystick best-seller *SimTask FarmStick* sur PlayStation®5 avec le lancement du jeu *Farming Simulator 25* également sur cette plateforme. Il s'agit d'une véritable prouesse technologique : Associer ce type d'accessoire avec la console PlayStation®5 a nécessité un vrai travail tripartite en amont avec *Giants* et *Sony* pour rendre l'expérience authentique.

1.1.5. Le « eSport »

Thrustmaster porte une attention particulière aux athlètes de l'eSport sur l'ensemble de ces segments. Son objectif est d'encourager les talents, d'identifier leurs besoins et d'écouter leurs retours dans le cadre précis de compétitions.

1.1.5.1. eSports « Racing »

La participation sélective de Thrustmaster à des événements majeurs eSport à travers le monde lui permet de bénéficier d'un positionnement enviable, parmi lesquels :

- Le circuit des 24 Heures du Mans (Le Mans, France) : Thrustmaster a participé à la quatre-vingt-treizième édition des 24 Heures du Mans dans le cadre de son partenariat avec le jeu « *Le Mans Ultimate* » pour le « *FIA World Endurance Championship* » (WEC). Grâce à ses excellentes relations nouées depuis des années avec les équipes à l'origine du jeu *Le Mans Ultimate*, le Groupe a collaboré en juin 2025 à la compétition en ligne les « 24 Hours Le Mans », avec une portée encore plus internationale, tout ceci en parallèle de sa présence à leurs côtés sur le circuit des 24 Heures du Mans pendant l'évènement.
- Ferrari eSports Series (Abu Dhabi, Emirats Arabes Unis) : le partenariat avec Ferrari Esports s'est poursuivi en 2025, en tant que partenaire technique officiel.
- Le salon Poznan Game Arena (Pologne, Octobre 2025) : la présence de Thrustmaster au « *Poznań Game Arena* », le plus grand salon dédié à l'informatique, aux consoles et au multimédia d'Europe centrale et orientale, a permis de voir plus de soixante-huit mille visiteurs lors de l'édition 2025, dont la fréquentation est en constante progression.
- Salon ADAC Sim Racing Expo (Allemagne) : Sur cette édition, l'accent a été mis sur l'essai du matériel, avec dix-neuf stations de démonstration sur 210 m².
- RallyCross de Lohéac (France, août 2025) : Depuis quatre ans, la marque fait vibrer la « *fan zone* » grâce à des sessions de « *simracing* » immersives sur simulateurs équipés en produits Thrustmaster *T598*, *EVO 32R*, *T-LCM*.

1.1.5.2. eSports « Flying »

En tant que l'un des leaders mondiaux dans les accessoires de simulation de vol, Thrustmaster a participé mi-juin 2025 au salon américain « *FlightSimExpo* », l'une des plus grandes conventions de simulation de vol. Ce moment a été l'occasion unique de pouvoir échanger avec les passionnés.

En novembre 2025, Thrustmaster a organisé la quatrième édition de son traditionnel « *Thrustmaster Airshow* », l'évènement de voltige virtuelle incontournable à ne pas manquer. Des chorégraphies de voltige extrêmement précises et des combats entre avions de chasse via le jeu *Digital Combat Simulator* ont ponctué ce moment, avec, en prime, la participation des équipes officielles virtuelles du monde entier en tant qu'invitées.

1.2. Actualités Hercules

En 2025, Hercules a :

- Commercialisé son contrôleur *DJControl Mix Ultra* conçu exclusivement pour les DJs sur mobile ou tablette en partenariat avec le logiciel DJ le plus populaire pour cette catégorie. La pertinence de son offre produit a de nouveau permis à la marque de récolter deux récompenses prestigieuses : « *CES Innovation AWARD* » et « *BEST OF NAMM* »,
- Participé à de nombreux salons, dont « *Paris Audio Video Show* » à Paris et « *Banana Pie Event* » à Shanghai,
- Lancé des kits complets pour débiter dans le DJing avec *Hercules DJ Essentials Kit*,
- Lancé des éditions spéciales sur ses « *flagships* » comme les platines *DJControl Inpulse 500 Silver Edition* et *DJControl Inpulse T7 White Edition*,
- Créé et lancé ses offres payantes, *DJUCED PRO* et *PRO+*, pour son software *DJUCED*,
- Poursuivi le développement de l'écosystème autour de la gamme *Hercules Stream* et des ajouts majeurs constants dans le logiciel,
- Elargi sa présence auprès des plus importants acteurs du canal Musique online et offline,
- Développé sa « *DJ Academy* » pour permettre de débiter, d'apprendre et de partager sa passion.

1.2.1. Les contrôleurs DJ

Hercules révolutionne le DJ mobile avec la console *DJControl Mix Ultra*. Il s'agit du lancement du premier contrôleur entièrement sans fil et autonome pour mobile avec le partenaire software mondialement connu, *djay*. Développé pour répondre aux attentes d'un public mobile, le contrôleur *DJControl Mix Ultra* a remporté deux prestigieuses récompenses : « *Best of Innovation 2025* » du CES Innovation Awards® 2025 dans la catégorie « *Content & Entertainment* » en janvier 2025 à Las Vegas et « *BEST OF NAMM* » également en janvier 2025 au salon de la musique à Anaheim (Etats-Unis).

Pour poursuivre avec l'un des « *flagships* » Hercules, la platine *DJControl Inpulse T7* a été intégrée à une collection imaginée pour satisfaire les attentes esthétiques des DJs. L'arrivée de la version « *White Edition* » était particulièrement attendue. Conçue avec précision et élégance, cette version s'adresse aussi bien aux DJs débutants qu'aux plus expérimentés.

Pour accompagner le lancement des nouvelles versions de son logiciel, *DJUCED PRO* et *DJUCED PRO+*, Hercules a sorti une édition spéciale « *Silver Edition* » pour l'un de ses « *best-sellers* », le contrôleur *DJControl Inpulse 500*.

1.2.2. Le logiciel DJUCED

Depuis 2018, le logiciel *DJUCED* redéfinit la gamme *Inpulse* et propulse les débutants vers l'univers du DJing. *DJUCED* est bien plus qu'un simple logiciel : c'est LE compagnon idéal pour démarrer, avec des fonctionnalités exclusives comme la *DJ Academy*, un guide interactif, l'Assistant Musical Intelligent et le *Beatmatch Guide*. *DJUCED* rassemble tous les outils modernes incontournables, des « *Hot Cues* » à la séparation des « *stems* », en passant par une gestion intuitive de l'interface et une large palette d'effets.

L'intelligence artificielle s'invite également dans le mix, réalisant le rêve des DJs de séparer chaque instrument d'une piste pour un mixage ultraprécis.

DJUCED STEMS, introduit avec la version 6, intègre cette technologie révolutionnaire directement via les contrôleurs Hercules.

1.2.3. La gamme Streaming

L'année 2025 a été marquée par une phase d'amélioration du logiciel qui accompagne les produits de la gamme *Hercules Stream*. Hercules a lancé deux versions de kits plus complets *Hercules Stream Essentials Kit* et *Hercules Stream Starter Kit*, intégrant un micro et un abonnement au logiciel *VOICEMOD PRO*, une solution logicielle très appréciée des streamers pour multiplier les effets durant les « *live streamings* ».

HXD-700 est un nouveau microphone XLR qui diffuse une voix claire et chaleureuse grâce à sa capsule dynamique unidirectionnelle.

HUD-600 est le nouveau microphone USB dynamique de Hercules qui offre un contrôle simple du volume de la voix. Il offre également un bouton sourdine et la possibilité de choisir entre une sortie USB « *plug and play* » ou une sortie XLR pour les installations professionnelles.

1.3. Résultat du Groupe

1.3.1. Chiffres-clés

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2025 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2025	31/12/2024
Chiffre d'affaires	127,2	125,1
Résultat opérationnel	0,5	3,7
Résultat financier *	-3,3	-2,6
Résultat net consolidé	-2,4	1,2
Résultat de base par action	-0,17 €	0,08 €
Capitaux propres	96,7	100,3
Endettement net (hors VMP) **	-19,8	-23,7
Stocks	45,7	38,3
Immobilisations incorporelles	23,6	24,4
Actifs financiers courants (Part VMP)	2,8	5,8

* 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 2025 s'est élevé à 127,2 millions d'euros en hausse de 2 % par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel ressort à 0,5 millions d'euros contre un gain de 3,7 millions d'euros au 31 décembre 2024.

Le résultat financier de -3,3 millions d'euros intègre une perte de réévaluation de 3 millions d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment, contre une perte de réévaluation de 4,4 millions d'euros en 2024.

Le résultat net de l'exercice s'établit à -2,4 million d'euros contre un gain de 1,2 millions d'euros en 2024.

Les actifs financiers courants s'établissent à 2,8 millions d'euros au 31 décembre 2025. Ils sont composés de 443 874 titres Ubisoft Entertainment.

L'endettement net est négatif, à -19,8 millions d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 100,3 millions d'euros à 96,7 millions d'euros.

▪ Chiffre d'affaires par secteur d'activité :

(En millions d'euros)	31.12.2025	31.12.2024
Hercules	13,0	12,0
Périphériques numériques	13,0	12,0
Thrustmaster	114,2	113,1
Gammes d'accessoires de jeux	114,2	113,1
TOTAL	127,2	125,1

▪ Chiffre d'affaires par zone géographique :

(En millions d'euros)	31.12.2025	31.12.2024
Union Européenne	67,4	65,5
Amérique du Nord	34,8	36,2
Autres	25,0	23,4
TOTAL	127,2	125,1

▪ Répartition du résultat opérationnel par activité :

(En millions d'euros)	31.12.2025	31.12.2024
Hercules	0,1	-0,5
Thrustmaster	0,4	4,2
TOTAL	0,5	3,7

1.3.2. Compte de résultat

Au cours de l'exercice, le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires hors taxe consolidé de 127 215 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 73 315 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 25 260 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 19 535 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 9 432 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 634 milliers d'euros et les autres produits et charges -8 544 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de + 457 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est négatif de 350 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent -3 694 milliers d'euros, comprenant des pertes de réévaluation de 2 977 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment détenues.

Après prise en compte de ces éléments, et du produit d'impôt de 455 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de -2 432 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de -0,17 euros.

1.3.3. Bilan

Les actifs non courants se composent d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 23 605 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 10 592 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 494 milliers d'euros, d'actifs d'impôts pour 208 milliers d'euros et d'impôts différés actifs pour 5 720 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 45 705 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations sur stock de 2 219 milliers d'euros.
- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 37 454 milliers d'euros il n'existe aucune dépréciation pour clients douteux.
- Le poste autres créances a une valeur nette de 4 010 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 2 859 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 23 756 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 96 684 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 5 290 milliers d'euros dont 3 113 milliers d'euros d'emprunts liées aux obligations locatives.

Les passifs courants totalisent 53 759 milliers d'euros dont 847 milliers d'euros d'emprunts liées aux obligations locatives.

La capacité d'autofinancement du Groupe sur l'exercice 2025 après coût de l'endettement financier s'élève à 8 440 milliers d'euros.

Le Groupe a vu son besoin en fonds de roulement augmenter de 5 714 milliers d'euros au cours de l'exercice 2025.

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 2025.

1.4. Résultat de la société

1.4.1. Compte de résultat

Au cours de cet exercice, la société Guillemot Corporation S.A. a réalisé un chiffre d'affaires de 121 418 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 137 584 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 71 065 milliers d'euros et les charges externes pour 46 450 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 548 milliers d'euros et les autres charges 10 901 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 4 959 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les stocks représentent 596 milliers d'euros.

La société a comptabilisé une provision de 280 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 1 216 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de -4 430 milliers d'euros, le résultat net atteint -3 214 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Différences de change :	-316 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	431 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	-41 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	-4 504 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués d'intérêts issus de placements bancaires et autres produits financiers pour 468 milliers d'euros.

Les charges financières incluent principalement des charges d'intérêts des comptes courants pour 60 milliers d'euros.

Le résultat de cession de titres propres dans le cadre du contrat de liquidité en vigueur s'élève à -41 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions pour dépréciation des titres de participation des filiales s'élèvent à 1 877 milliers d'euros. Sur la période, la société a enregistré une dépréciation des titres Ubisoft Entertainment SA pour 2 749 milliers d'euros sur la base du cours moyen du marché de décembre 2025.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 145 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 9 milliers d'euros.

Les principaux soldes intermédiaires de gestion sont :

Production de l'exercice :	133 031 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	15 516 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	14 968 milliers d'euros

1.4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 36 215 milliers d'euros. Il inclut 19 855 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 3 601 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 12 759 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 7 007 milliers d'euros en valeur nette de frais de développement.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 35 877 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 34 373 milliers d'euros en valeur nette.

Les autres créances d'un montant net total de 1 456 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 68 milliers d'euros, des créances fiscales pour 1 234 milliers d'euros et des avoirs à recevoir pour 154 milliers d'euros.

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 3 079 milliers d'euros dont 58 706 actions propres pour un montant net 274 milliers d'euros et 443 874 titres Ubisoft Entertainment SA, pour une valeur nette de 2 805 milliers d'euros.

Les capitaux propres totalisent 85 164 milliers d'euros.

1.5. Stratégie et objectifs de la société et du Groupe

En 2026, le Groupe a pour objectif d'adapter son plan stratégique aux évolutions du marché, aux changements de modes de consommation, de distribution, aux nouveaux défis structurels et conjoncturels, et va concentrer ses efforts à :

- Capitaliser sur ses principaux atouts que sont l'expertise technologique de sa Recherche et Développement, l'innovation et la création de valeur ajoutée,
- Répondre avec qualité aux exigences de plus en plus fortes des consommateurs en se différenciant de ses concurrents grâce à la qualité de ses produits et de ses services,
- Déployer, innover et investir dans les meilleures technologies pour répondre aux enjeux actuels,
- Renforcer et accentuer sa position en zone Asie-Pacifique et en Europe,
- Maintenir ses investissements en Recherche et Développement afin d'optimiser sa différenciation par rapport à la concurrence de plus en plus accrue.

1.6. Evénements récents

Depuis le 28 février 2026, la crise géopolitique au Moyen-Orient et en Iran provoque des perturbations logistiques majeures et a des impacts directs sur le secteur de l'énergie et sur l'ensemble de l'économie mondiale.

La Cour suprême des Etats-Unis a décidé le 20 février 2026 d'invalider les droits de douanes (IEEPA Tariffs) imposés par le président américain sur les importations depuis 2025.

Le président américain a par la suite annoncé de nouveaux droits de douanes de substitution de 10% via une autre loi, taux susceptible d'être remonté à 15%.

1.7. Gouvernance et actionariat

Lors de sa séance du 5 juin 2025, le Conseil d'administration a décidé de dissocier les fonctions de Président du Conseil d'administration et de Directeur Général. Au cours de la même séance, le Conseil d'administration a décidé le maintien de Monsieur Claude Guillemot dans sa fonction de Président du Conseil d'administration et la nomination de Monsieur Valentin Guillemot en qualité de Directeur Général à compter du 1^{er} juillet 2025.

Lors de sa séance du 23 septembre 2025, le Conseil d'administration a mis à jour la politique de rémunération, il s'agissait d'un complément mineur pour expliciter dans la politique de rémunération que le Président, le Directeur Général et les Directeurs Généraux Délégués sont éligibles aux contrats de prévoyance et de complémentaires santé du Groupe.

1.8. Perspectives et évolution prévisible de la situation de la société et du Groupe

Le Groupe prépare une année 2026 riche en nouveautés qui viendront compléter celles lancées récemment et maintenir une dynamique commerciale soutenue.

Le Groupe prévoit un chiffre d'affaires en croissance et un résultat opérationnel positif pour l'exercice 2026. Cette prévision a été établie et élaborée sur une base comparable aux informations financières historiques conforme aux méthodes comptables du Groupe.

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 7 du rapport de gestion et son succès.
 - Le maintien des investissements consistant à construire des valeurs ajoutées tels que décrits au paragraphe 6 du rapport de gestion.
- 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, aux Etats-Unis et en Europe.
 - Le succès commercial des nouveaux produits du Groupe.
 - La présence des nouveaux jeux de *Racing* et de *Flying* sur l'ensemble de l'exercice.
 - Une augmentation significative de la concurrence asiatique.

2. GOUVERNANCE

2.1. Composition du conseil et de la direction

Nom, Prénom, Fonction	Sexe	Age	Indépendant	Première nomination	Echéance du mandat	Nombre d'actions détenues Au 28/02/2026
Claude GUILLEMOT <i>Membre du Conseil</i> <i>Président du Conseil d'administration</i>	M	69	Non	1997	2030	778 713
Valentin GUILLEMOT <i>Directeur Général</i>	M	34	Non	2025	2035	379 187
Michel GUILLEMOT <i>Membre du Conseil</i> <i>DGD</i>	M	67	Non	1997	2028	1 363 443
Gérard GUILLEMOT <i>Membre du Conseil</i> <i>DGD</i>	M	64	Non	1997	2028	1 096 246
Christian GUILLEMOT <i>Membre du Conseil</i> <i>DGD</i>	M	60	Non	1997	2030	329 348
Maryvonne LE ROCH-NOCERA <i>Membre du Conseil</i>	F	67	Oui	2014	2026	100
Corinne LE ROY <i>Membre du Conseil</i>	F	62	Oui	2017	2027	1
Véronique LE BOURGE <i>Membre du Conseil</i>	F	59	Oui	2023	2029	60
Yves GUILLEMOT <i>DGD</i>	M	65	Non	1997	<i>Date de cessation de la fonction de DG de Monsieur Valentin Guillemot</i>	985 044

2.2. Politique de diversité

La politique de diversité appliquée aux membres du Conseil d'administration a pour objectif de permettre au Conseil d'administration d'être performant dans sa mission, notamment lorsqu'il :

- Détermine les orientations de l'activité de la société et veille à leur mise en œuvre ;
- Se saisit de questions intéressant la bonne marche de la société ;
- Règle, par ses délibérations, les affaires qui concernent la société ;
- Procède aux contrôles et vérifications qu'il juge opportun.

La politique de diversité appliquée aux membres du conseil d'administration est consultable en détail au paragraphe 21.2.3.2 du rapport de gestion.

2.3. Politique de rémunération

Les rémunérations versées ou attribuées aux mandataires sociaux de la société sont détaillées aux paragraphes 21.7.1 à 21.7.3 du rapport de gestion.

Lors de sa séance du 23 septembre 2025, le conseil d'administration a mis à jour la politique de rémunération des dirigeants mandataires sociaux (cf. paragraphe 1.7 ci-dessus).

3. INFORMATIONS SUR LE CAPITAL SOCIAL

3.1. Capital

Au 31 décembre 2025, date de la clôture du dernier exercice, le montant du capital s'élevait à 11 309 359,60 euros représentant un total de 14 687 480 actions ordinaires de 0,77 euro de nominal chacune.

Au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2025, le capital de la société a été réduit de 308 000 euros par l'annulation de 400 000 actions, décidée par le Conseil d'administration dans sa séance du 29 janvier 2025.

Depuis la clôture de l'exercice, aucune modification n'a été apportée au montant du capital social.

Au 31 décembre 2025, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 71,77% du capital et 82,86% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31 décembre 2025, il n'y a pas d'actionariat salarié au sens de l'article L225-102 du code de commerce.

Au 31/12/2025						
Actionariat	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)	1 255 500	8,55%	2 511 000	10,44%	2 511 000	10,47%
Michel GUILLEMOT	1 363 443	9,28%	2 420 012	10,06%	2 420 012	10,09%
Gérard GUILLEMOT	1 096 246	7,46%	2 082 492	8,66%	2 082 492	8,68%
Yves GUILLEMOT	985 044	6,71%	1 663 214	6,92%	1 663 214	6,93%
Claude GUILLEMOT	778 713	5,30%	1 100 552	4,58%	1 100 552	4,59%
Valentin GUILLEMOT	379 187	2,58%	758 374	3,15%	758 374	3,16%
Christian GUILLEMOT	329 348	2,24%	638 696	2,66%	638 696	2,66%
Autres membres de la famille Guillemot (4)	4 353 193	29,64%	8 705 741	36,20%	8 705 741	36,28%
Concert	10 540 674	71,77%	19 880 081	82,65%	19 880 081	82,86%
Auto-contrôle (3)	58 706	0,40%	58 706	0,24%	0	0,00%
Public	4 088 100	27,83%	4 113 449	17,11%	4 113 449	17,14%
TOTAL	14 687 480	100,00%	24 052 236	100,00%	23 993 530	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 (autre que Valentin Guillemot pour le capital au 31/12/2025). 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.

3.2. Délégations et autorisations en matière d'augmentation de capital

Les délégations en cours étant valables jusqu'en 2027, aucune résolution en la matière ne sera par conséquent soumise à l'assemblée générale des actionnaires en 2026.

Date de la délégation	Objet de la délégation	Plafond (1)	Durée de la délégation	Utilisation au cours de l'exercice clos le 31/12/2025
05/06/2025	1- Délégation de compétence donnée au Conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires, des titres de capital donnant accès à d'autres titres de capital ou donnant droit à l'attribution de titres de créance, des valeurs mobilières donnant accès à des titres de capital à émettre, avec maintien du droit préférentiel de souscription	Montant nominal maximal des augmentations de capital susceptibles d'être réalisées : huit millions d'euros Montant nominal maximal des titres de créance donnant accès à des titres de capital susceptibles d'être émis : quinze millions d'euros	26 mois soit jusqu'au 04/08/2027	Néant
05/06/2025	2- Délégation de compétence donnée au Conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires, des titres de capital donnant accès à d'autres titres de capital ou donnant droit à l'attribution de titres de créance, des valeurs mobilières donnant accès à des titres de capital à émettre, avec suppression du droit préférentiel de souscription, dans le cadre d'offre(s) au public autre que celles visées au 1° de l'article L.411-2 du code monétaire et financier	Montant nominal maximal des augmentations de capital susceptibles d'être réalisées : huit millions d'euros Montant nominal maximal des titres de créance donnant accès à des titres de capital susceptibles d'être émis : quinze millions d'euros	26 mois soit jusqu'au 04/08/2027	Néant
05/06/2025	3- Délégation de compétence donnée au Conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires, des titres de capital donnant accès à d'autres titres de capital ou donnant droit à l'attribution de titres de créance, des valeurs mobilières donnant accès à des titres de capital à émettre, avec suppression du droit préférentiel de souscription, dans le cadre d'offre(s) visée(s) au 1° de l'article L.411-2 du code monétaire et financier	Montant nominal maximal des augmentations de capital susceptibles d'être réalisées : huit millions d'euros Montant nominal maximal des titres de créance donnant accès à des titres de capital susceptibles d'être émis : quinze millions d'euros	26 mois soit jusqu'au 04/08/2027	Néant
05/06/2025	4- Délégation de compétence donnée au Conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires, des titres de capital donnant accès à d'autres titres de créance, des valeurs mobilières donnant accès à des titres de capital à émettre, avec suppression du droit préférentiel de souscription, au profit d'une ou plusieurs personnes nommément désignées	Montant nominal maximal des augmentations de capital susceptibles d'être réalisées : huit millions d'euros Montant nominal maximal des titres de créance donnant accès à des titres de capital susceptibles d'être émis : quinze millions d'euros	26 mois soit jusqu'au 04/08/2027	Néant
05/06/2025	5- Autorisation donnée au Conseil d'administration à l'effet d'augmenter le montant des émissions susceptibles d'être décidées par le Conseil d'administration (en vertu des délégations 1, 2, 3 et 4 ci-dessus) en cas de demande excédentaire	Dans le respect des dispositions de l'article R.225-118 du code de commerce (c-à-d dans la limite de 15% de l'émission initiale)	26 mois soit jusqu'au 04/08/2027	Néant
05/06/2025	6- Délégation de pouvoir donnée au Conseil d'administration à l'effet de procéder à des augmentations de capital en vue de rémunérer des apports en nature consentis à la société et constitués de titres de capital ou de valeurs mobilières donnant accès au capital	Dans la limite de 20% du capital social de la société	26 mois soit jusqu'au 04/08/2027	Néant

Date de la délégation	Objet de la délégation	Plafond (1)	Durée de la délégation	Utilisation au cours de l'exercice clos le 31/12/2025
05/06/2025	7- Délégation de compétence donnée au Conseil d'administration à l'effet de procéder à des augmentations de capital réservées aux adhérents d'un plan d'épargne d'entreprise ou de groupe	Dans la limite de 2% du montant du capital social de la société	26 mois soit jusqu'au 04/08/2027	Néant
05/06/2025	8- Autorisation donnée au Conseil d'administration à l'effet de procéder à des attributions gratuites d'actions de la société au profit des membres du personnel salarié et/ou mandataires sociaux dirigeants de la société et/ou des sociétés qui lui sont liées	Pourcentage maximal du capital social pouvant être attribué : 2%	38 mois soit jusqu'au 04/08/2028	Néant
05/06/2025	9- Autorisation donnée au Conseil d'administration à l'effet de consentir des options de souscription d'actions au bénéfice des membres du personnel salarié et/ou des mandataires sociaux dirigeants de la société et/ou des sociétés qui lui sont liées	Dans la limite d'un montant nominal global de 800 000 euros	38 mois soit jusqu'au 04/08/2028	Néant

(1) L'assemblée générale des actionnaires du 5 juin 2025 a fixé le plafond global des augmentations de capital susceptibles d'être réalisées en vertu des délégations de compétence, de pouvoir et/ou des autorisations figurant dans le présent tableau récapitulatif à un montant nominal maximum global de huit millions d'euros.