



EXPOSE SOMMAIRE DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2015

1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE ET DE SON ACTIVITE AU COURS DE L'EXERCICE 2015

Avec un chiffre d'affaires annuel de 65,8 millions d'euros en progression de 63%, l'année 2015 a été particulièrement dynamique pour le Groupe grâce à la croissance de 98% de Thrustmaster, tempérée par le retrait d'Hercules de 15%. Le Groupe est devenu le Numéro Un des volants consoles en Europe et en Amérique du Nord, en s'appuyant sur l'élargissement de son écosystème Racing. Dans le même temps, Thrustmaster a également pris de bonnes positions sur le marché des joysticks.

Pour Hercules, la croissance des produits DJ Grand Public et des haut-parleurs sans fil Hercules n'a pas permis de compenser encore le ralentissement des haut-parleurs multimédias pour PC.

1.1. Accélération du déploiement international du Groupe avec une envolée des ventes en Amérique du Nord et au Royaume-Uni

Les ventes réalisées hors de France sur l'exercice 2015 atteignent 56 millions d'euros, soit 85% du chiffre d'affaires total consolidé.

Les ventes en Amérique du Nord et Asie-Pacifique ont tiré la croissance et le début d'implantation des gammes Thrustmaster en Chine a également contribué au développement des ventes en Asie.

1.2. Renforcement de la couverture géographique de distribution

En 2015, le Groupe a renforcé la couverture géographique de distribution avec désormais des livraisons dans plus de quatre-vingt-cinq pays dans le monde.

1.3. Une logistique active et mondiale

Le Groupe couvre trois zones mondiales qui regroupent l'essentiel des ventes de produits high-tech, Amérique du Nord et du Sud, Europe et Asie, et optimise ses flux, en assurant des livraisons directes depuis les sites de production en Asie vers chaque continent.

Le Groupe dispose de sa propre base logistique internationale située en France avec une capacité de stockage importante lui permettant de couvrir toute l'Europe autant pour les livraisons grossistes que les livraisons e-commerce, et les pays de l'Est, et fait appel à des prestataires logistiques sur les continents nord-américain et asiatique.

Grâce au développement et à l'évolution de la plateforme logistique à Hong-Kong depuis début 2013, le Groupe continue d'optimiser les flux vers l'ensemble de ses clients européens, asiatiques et américains en livraison directe depuis l'Asie, ce qui a permis d'optimiser sa « *supply chain* », et apporter ainsi un service de livraison plus rapide à ses clients. En 2015, les livraisons directes de containers depuis l'entrepôt situé à Hong-Kong ont continué à progresser, ce qui a facilité le développement des ventes, amélioré les délais de livraisons et réduit l'impact du transport sur l'environnement. Le Groupe étudie le recours à un nouvel entrepôt en Chine.

1.4. Position de leader des volants de Thrustmaster

Thrustmaster a confirmé sa place de leader des volants pour les consoles de Nouvelle Génération, en s'appuyant sur ses partenariats stratégiques avec Sony, Microsoft et Ferrari.

1.5. Le Groupe face à la concurrence

Le Groupe opère sur des marchés fortement concurrentiels et diversifiés puisqu'il s'adresse aux amateurs de jeux, de musique avec ses gammes DJ et haut-parleurs, ses casques audio pour les joueurs connectés.

Du fait de la nature diversifiée de ses gammes et du nombre de produits, la concurrence demeure vive et mondiale. La force de la Recherche et Développement du Groupe constitue l'une des clés de sa compétitivité, nécessitant des produits innovants et différenciés. Dans ce contexte de concurrence très vive, le Groupe évolue sur des marchés en profonde mutation. Pour se démarquer auprès de ses clients, le Groupe renouvelle ou complète en permanence ses gammes avec une implication forte de ses équipes de Recherche et Développement et de marketing qui lui permettent d'être à la pointe des usages sur ces différents marchés.

Le Groupe bénéficie aussi de la force de son positionnement international qui lui permet de capter la croissance dans les pays à fort développement.

1.6. Intensification de la présence du Groupe sur les plus grands salons internationaux et partenariats de Thrustmaster avec de grands éditeurs de jeux

En 2015, le Groupe a intensifié sa participation aux plus grands salons internationaux et professionnels avec une présence active aux salons tels que le NAMM Show à Anaheim aux Etats-Unis pour les produits DJ, le salon E3 à Los Angeles, le Gamescom à Cologne en Allemagne pour les accessoires de jeux, le CES à Las Vegas et pour la première fois à Shanghai, le salon BPM à Birmingham, et le salon Paris Games Week à Paris.

1.7. Hercules

En 2015, le Groupe a poursuivi ses investissements de Recherche et Développement sur ses gammes audio Grand Public et en offrant des solutions innovantes aux DJs débutants et avancés.

Gamme DJ :

Devenue un *best-seller* auprès des DJ numériques amateurs ou mobiles, la marque Hercules est toujours un leader mondial sur le marché des contrôleurs de mixage portables Grand Public pour débiter dans le mix et renforce sa gamme pour les DJs avancés.

En 2015, Hercules a mis sur le marché un nouveau « *line-up* » de contrôleurs DJ à la fois haut de gamme pour le canal musique et plus Grand Public pour les DJs débutants.

Nouveau « *flagship* » de la marque pour DJs avancés, la console DJControl Jogvision est le contrôleur le plus avancé dans cette gamme de prix et impressionne par sa qualité.

DJControl Jogvision : Auréolé en janvier 2015 du prestigieux prix de l'innovation « *CES innovation award* », le contrôleur DJControl Jogvision remet le jogwheel au premier plan. En effet, son interface lumineuse permet l'affichage dans les *jogwheels* de la vitesse de lecture des morceaux et une plus grande précision dans des fonctions comme le scratch. Livré avec le logiciel Serato DJ Intro, il s'agit du premier contrôleur DJ mobile doté d'un affichage au centre de chaque jogwheel qui montre simultanément vitesse de lecture et position dans le morceau. Son afficheur permet ainsi d'optimiser la concentration du DJ, sa rapidité et sa synchronisation et donc de porter plus d'attention à sa musique et à son public, le tout avec un design très soigné. Disponible depuis le 12 septembre dernier et lancé au BPM 2015 show à Birmingham (Royaume-Uni), ce nouveau contrôleur porte les ambitions d'Hercules dans le DJing semi-professionnel. Premier contrôleur DJ mobile Hercules avec afficheurs dans les jogwheels, il apporte des fonctionnalités inédites dans cette catégorie, fonctionnalités qui sont habituellement réservées à des produits très haut de gamme.

DJControl Glow : Avec ce contrôleur disponible depuis le 10 septembre 2015, Hercules vise un public jeune, des DJs en herbe, avides de découvrir le DJing. Ses effets lumineux inédits donnent une dimension totalement nouvelle aux soirées et est parfait pour une utilisation mobile. Ses deux platines permettent de mixer deux morceaux de musique tout en simplifiant les techniques du DJ avec une synchronisation instantanée. Il arbore un look interstellaire qui vient réveiller la force des DJs en herbe.

DJControl Compact : Avec ce tout nouveau contrôleur ultra-portatif disponible depuis septembre 2015, Hercules se positionne sur ce nouveau segment de l'ultra-portable. D'une surface de 34 x 10 cm seulement, ce contrôleur s'affirme comme le plus complet de sa catégorie. Pratique et très performant, il offre la prise en main rapide des fonctions essentielles du DJing. C'est le compagnon ultra-mobile idéal pour piloter avec précision le logiciel de DJ. La platine DJControl Compact a été qualifiée de « contrôleur le plus complet de sa catégorie ».

Gamme des haut-parleurs sans fil, des enceintes multimédias et des casques DJ

Haut-parleurs sans fil (Gamme WAE) : En 2015, Hercules s'est concentré sur les usages Outdoor des haut-parleurs sans fil avec la sortie fin juin 2015 du haut-parleur Hercules WAE Outdoor 04Plus.

Sur la période, Hercules a enrichi sa gamme WAE Outdoor avec des fonctionnalités uniques spécifiquement conçues pour la communauté des « Riders ».

Devant l'émergence du « Streaming audio », Hercules bénéficie désormais d'une bonne dynamique de sa gamme sans fil WAE Outdoor pour Smartphones et tablettes.

La marque Hercules s'est associée aux Championnats de France BMX 2015 à l'occasion du lancement de son nouveau haut-parleur sans fil Bluetooth spécialement conçu pour les riders, le haut-parleur Hercules WAE Outdoor 04Plus. Puissant et résistant à toute épreuve, il est totalement « RIDE-PROOF », i.e. qu'il ne craint ni les chocs, ni l'eau, la neige, la poussière, le sable ou encore la boue. Avec un son étonnant et une taille compacte, il est idéal pour s'entraîner et vivre tous ses « rides » en musique.

L'accueil très positif du haut-parleur WAE Outdoor 04Plus par les riders a poussé Hercules à répondre encore mieux à leurs besoins avec un pack qui donne encore plus de liberté ! La gamme de haut-parleurs sans fil s'est enrichie d'une nouvelle déclinaison de la version plus puissante avec le haut-parleur Hercules WAE Outdoor 04Plus Pack qui inclut l'enceinte dans un tout nouveau coloris et deux accessoires de fixation uniques. La musique à belle puissance pourra ainsi plus facilement accompagner les riders sur toutes les rampes de skateparks ou les pistes de BMX.

La signature de partenariats avec de jeunes champions prometteurs, tels que Delphine Cousin, vice-Championne du monde 2015 de Slalom PWA et Championne de France 2015, s'inscrit dans la stratégie du Groupe de se faire connaître auprès de ces nouvelles communautés d'utilisateurs.

Enceintes multimédias : Constructeur expert de l'audio depuis plus de vingt ans, Hercules conçoit depuis de nombreuses années des systèmes d'enceintes de haute qualité et produit également des kits d'enceintes destinés à un marché plus vaste. Tous conservent des caractéristiques uniques et ont pour objectif de répondre à la demande sans cesse croissante de technologies adaptées aux nouveaux usages audio des PC, Smartphones et tablettes.

Hercules, toujours très présent sur ce segment, a annoncé en novembre 2015 trois nouveaux systèmes d'enceintes multimédias, le 2.1 Cube, le 2.1 20 et le 2.0 10, avec des puissances respectives de 40,12 et 6 Watts. Le 2.1 Cube, habillé de

noir, est composé de deux satellites cubiques associés à un caisson de basses. Le 2.1 20 affiche une finition bleu nuit et se compose de deux satellites cubiques associés à un caisson de basses. Le 2.0 10 est équipé de deux haut-parleurs au design rectangulaire et à la finition noire. Afin de diminuer l'impact environnemental, Hercules a travaillé les emballages en choisissant du carton recyclé, moins de matériaux de calage en optimisant l'espace occupé par ses produits.

Casques audio pour DJ : En 2015, Hercules, expert du DJing et de l'audio numérique, a continué d'implanter sa ligne de casques DJ avec le casque original qui remet le DJ au cœur de l'attention pour animer les soirées : HDP DJ Light-Show Adv. Ce casque affiche un jeu de lumières qui bat au rythme de la musique.

1.8. Thrustmaster

En 2015, Thrustmaster a renforcé son leadership dans les volants pour les consoles de Nouvelle Génération, porté par le succès de ses volants et l'augmentation du parc installé des nouvelles consoles désormais à plus de 57 millions d'unités vendues (consoles de Nouvelle Génération XboxOne® et PlayStation®4 – Source : www.vgchartz.com, 06/02/2016), et est devenu le Numéro Un des volants consoles en Europe et en Amérique du Nord.

Au fil des années, la marque a apporté de nouvelles technologies permettant plus de précision et de sensations telles que la technologie brevetée « *H.E.A.R.T. HALLEFFECT ACCURATE TECHNOLOGY* », pour une précision extrême dans les volants Force Feedback et dans certains joysticks (T.16000M et HOTAS WARTHOG).

Au cours de l'année 2015, Thrustmaster a enrichi son écosystème Racing avec le lancement en version indépendante d'un pédalier haut de gamme à trois pédales 100% métal. La marque a implanté ses gammes d'accessoires sur le marché japonais et a renforcé sa position stratégique grâce à ses partenariats avec Sony, Microsoft, Ferrari et US Air Force, lui permettant de pénétrer les marchés mondiaux.

Thrustmaster a également créé un écosystème de jeux unique, qui intègre à la fois des leviers de vitesse, des pédales, add-ons... et ses volants T300 RS et T300 Ferrari GTE ont remporté l'adhésion des joueurs passionnés et sont devenus le « Must » pour jouer aux derniers jeux de course comme Project Cars, jeu de simulation ultra-réaliste et sorti au printemps 2015 qui a été un levier sur les ventes de volants haut de gamme pour PC et consoles. La marque a bénéficié de la bonne actualité des nouveaux jeux de courses de voiture avec notamment la sortie en septembre dernier du jeu de simulation de courses de voitures, Forza Motorsport®6.

▪ **Les casques audio pour les joueurs connectés :**

Thrustmaster est actif sur le marché des casques Gaming qui obtiennent régulièrement de nombreuses récompenses pour leur qualité audio sur les sites spécialisés et la marque gagne ses « galons » sur ce segment. Avec le développement du jeu en ligne, le marché des casques pour joueurs est devenu florissant. C'est un accessoire indispensable qui plonge le joueur dans l'action et qui permet de dialoguer avec les coéquipiers.

Avec le tout dernier casque Y-280 CPX, Thrustmaster joue la carte d'un casque Gaming à la compatibilité étendue via une utilisation possible avec les systèmes PlayStation®4, Xbox One® avec adaptateur de casque, PC, Xbox 360®, Mac®, Nintendo Wii U™, Nintendo 3DS™, PS Vita mais également avec lecteurs MP3, tablettes et Smartphones. Cette nouvelle génération haute performance avec basses amplifiées de casques trouve sa genèse dans une expertise audio éprouvée.

En 2015, Thrustmaster a sorti le premier casque Gaming sous licence officielle Xbox One, Y-300X. Avec un son haute définition, il offre une pureté audio cristalline grâce à des transducteurs très puissants.

▪ **Les volants :**

En 2015, Thrustmaster a renforcé son leadership dans les volants pour les consoles de Nouvelle Génération et a conforté sa position stratégique grâce à ses partenariats avec Sony, Microsoft et Ferrari, ce qui lui a permis de pénétrer les marchés mondiaux. La marque est désormais Numéro Un des volants pour consoles en Europe et en Amérique du Nord. Les accessoires de conduite sont toujours le département-phare de Thrustmaster et tirent la croissance.

La stratégie d'élargissement de l'écosystème autour des bases de volants haut de gamme Force Feedback T300 sur la console PlayStation 4 et le volant TX sur la console Xbox One a porté ses fruits en 2015. Grâce aux partenariats avec les fabricants de consoles et les développeurs de jeux à succès, Thrustmaster a consolidé ses liens avec la communauté de « gamers », et ses accessoires sont maintenant recommandés dans de nombreux jeux de course et de simulation. De nombreux volants Thrustmaster sont entrés dans la légende tels que le volant Ferrari F1 Wheel Integral T500 tandis que d'autres comme le volant TX Racing Wheel, le volant Ferrari 458 Italia Edition ou le volant T300 RS sont devenus de véritables références dans leurs univers respectifs.

L'année 2015 a été très dynamique avec une actualité riche en jeux. En effet, depuis que le jeu vidéo existe, la course automobile constitue un genre à part entière. Les jeux de course automobile se prêtent à tout ce qui peut faire l'attrait du jeu vidéo : réalisme, sensations et suspense. Les simulations de course ont toujours le vent en poupe avec une actualité qui a été particulièrement fournie en 2015 avec notamment Forza 6 sur Xbox One et surtout Project Cars sur PC, sur les consoles PlayStation4 et Xbox One. Pour exploiter pleinement ces titres, le volant est l'outil indispensable et crée un marché certes de niche mais à forte valeur ajoutée. Thrustmaster en a fait sa spécialité et a créé un écosystème à la base duquel il existe un volant pour chaque plateforme, nommé T300 pour PC, la console PlayStation 4 et TX pour la console Xbox One. La roue peut également se changer tout comme le pédalier.

Particulièrement adapté pour le jeu Project Cars, Thrustmaster a sorti deux éditions spéciales, TX Leather Edition qui comprend la roue en cuir ainsi qu'un pédalier à trois pédales pour Xbox One et PC, et une nommée T300 Ferrari Alcantara Edition avec le volant GT. Les deux offrent des sensations ultimes à la fois en terme de retour de force, de précision et de feeling.

Thrustmaster s'est appuyé sur l'élargissement de son écosystème Racing pour les joueurs passionnés et sur le lancement du nouveau volant T150 Force Feedback plus économique pour la console PlayStation 4, pour générer cette croissance. Ce volant est un volant officiel Sony PlayStation 3 / PlayStation 4 qui permet, grâce à sa fonction Force Feedback, de ressentir les aspérités de la route et de piloter à travers le jeu vidéo.

Les éditions Premium, avec les volants T300 Ferrari Integral Racing Wheel Alcantara® Edition et le TX Racing Wheel Leather Edition ont permis de conforter la présence de la marque dans le haut de gamme.

En 2015, Thrustmaster a enrichi son écosystème racing avec le lancement en version indépendante de son pédalier haut de gamme à trois pédales 100% métal : le pédalier T3PA-PRO, ainsi que la roue Add-On type GT en cuir cousu main. Ainsi, la roue détachable 599XX EVO 30 Wheel Add-On, véritable réplique au 8/10^{ème} de la Ferrari 599XX EVO, est un véritable

« Collector ». Compatible avec tous les volants Thrustmaster, elle dispose de contrôles pensés pour un pilotage efficace, agréable et performant. Elle est équipée du système Thrustmaster Quick Release.

▪ **Les gamepads :**

Fort de son expérience Gaming, Thrustmaster avait investi l'univers des tablettes fin 2014 avec la manette Thrustmaster Score-A™ Wireless Gamepad sortie en novembre 2014. Compatible Bluetooth 3.0, elle s'apparie avec les Smartphones et tablettes et permet de tirer parti des différents jeux disponibles sur le Play Store de Google. Elle arbore un design ergonomique et intègre des grips anti-dérapants pour une bonne prise en main, ainsi que de nombreuses commandes.

▪ **Les joysticks :**

Le Groupe est spécialiste de ce segment avec ses produits-phares tels que Hotas Warthog et T-Flight Hotas X. Cette gamme est l'un des moteurs de croissance de Thrustmaster. Dans le même temps, Thrustmaster a noué des partenariats avec les éditeurs de jeux et les fabricants de cockpits qui recommandent les joysticks conçus par Thrustmaster. Le joystick haut de gamme, HOTAS Warthog sous licence US AIR FORCE, réplique de l'avion A-10C, est la référence dans le marché des joysticks pour le combat aérien. Le joystick T-Flight Hotas X, plus grand public, avec sa manette des gaz détachable, est le plus complet de sa catégorie. Le marché du jeu aérien est en pleine croissance avec de nouveaux jeux Free-to-Play qui rencontrent un succès planétaire et qui fédèrent des communautés de plusieurs millions de joueurs.

▪ **Les accessoires de simulation de vol :**

En 2015, Thrustmaster a aussi lancé le premier joystick au monde dédié à la console PlayStation 4, sous licence Sony, le T-Flight Hotas 4, pour accompagner les jeux de simulation du type de War Thunder sur cette console. Thrustmaster entend mettre sa longue expertise en joysticks au service des joueurs PS4 avec ce modèle pour leur offrir une nouvelle expérience unique et facile d'accès.

2. RESULTAT DE L'ACTIVITE DE LA SOCIETE ET DU GROUPE

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2015 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2015	31/12/2014
Chiffre d'affaires	65,8	40,3
Résultat opérationnel courant	2,4	-2,5
Résultat opérationnel	2,9	-2,5
Résultat financier *	4,9	1,8
Résultat net consolidé	7,0	-0,9
Résultat de base par action	0,48 €	-0,06 €
Capitaux propres	25,2	18,3
Endettement net (hors VMP) **	6,1	7,2
Stocks	17,3	7,4
Immobilisations incorporelles	7,1	6,9
Actifs financiers courants (Part VMP)	12,2	7,0

* 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 2015 s'est élevé à 65,8 millions d'euros en hausse de 63% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel courant ressort, quant à lui, à 2,4 millions d'euros contre une perte de 2,5 millions d'euros au 31 décembre 2014.

Le résultat opérationnel s'établit à 2,9 millions d'euros et intègre un Autre produit opérationnel de 0,5 million d'euros lié à un encaissement sur l'exercice de Crédit Impôt Recherche concernant des travaux effectués sur les exercices 2012 à 2014 par sa filiale française de Recherche et Développement.

Le résultat financier de 4,9 millions d'euros intègre des gains de réévaluation de 5,3 millions d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment et Gameloft.

Le résultat net de l'exercice s'établit à 7,0 millions d'euros contre -0,9 million d'euros en 2014.

Les actifs financiers courants s'établissent à 12,2 millions d'euros au 31 décembre 2015. Ils sont composés de titres Ubisoft Entertainment et Gameloft.

L'endettement net est de 6,1 millions d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 18,3 millions d'euros à 25,2 millions d'euros.

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

(en millions d'euros)	31.12.2015	31.12.2014	31.12.2013
Hercules	10,5	12,3	21,4
Gammes classiques	9,3	11,6	17,3
OEM	1,2	0,7	4,1
Thrustmaster	55,3	28,0	22,3
Gammes classiques	55,1	28,0	22,0
OEM	0,2	0,0	0,0
TOTAL	65,8	40,3	43,7

▪ Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique

(en millions d'euros)	31.12.2015	31.12.2014	31.12.2013
Union Européenne	42,7	25,7	30,0
Amérique du Nord	16,2	9,9	8,8
Autres	6,9	4,7	4,9
TOTAL	65,8	40,3	43,7

▪ Répartition du résultat opérationnel par activité

(en millions d'euros)	31.12.2015	31.12.2014	31.12.2013
Hercules	-2,4	-4,2	-1,7
Thrustmaster	5,3	1,7	-0,7
TOTAL	2,9	-2,5	-2,4

3. INFORMATIONS SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS DU GROUPE

3.1. Compte de résultat

Au cours de l'exercice, le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires hors taxe consolidé de 65 799 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 42 790 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 14 547 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 7 137 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 4 085 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 314 milliers d'euros et les autres produits et charges – 5 145 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de 2 448 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de 2 931 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est de 199 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent +5 128 milliers d'euros, comprenant des gains de réévaluation de 5 292 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment et Gameloft détenues.

Après prise en compte de ces éléments, et de la charge d'impôt de 817 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de 7 043 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de 0,48 euros.

3.2. Bilan

Les actifs non courants se composent d'écarts d'acquisitions nets pour un montant de 888 milliers d'euros, d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 7 081 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 2 682 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 459 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 17 336 milliers d'euros en tenant compte de provisions sur stock de 1 299 milliers d'euros.
- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 14 876 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 290 milliers d'euros.
- Le poste autres débiteurs a une valeur nette de 1 445 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 12 709 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 6 372 milliers d'euros.
- Les actifs d'impôts exigibles sont de 329 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 25 248 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 6 458 milliers d'euros dont 4 182 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 32 012 milliers d'euros dont 6 870 milliers d'euros d'emprunts et avances en devises.

4. INFORMATIONS SUR LES COMPTES SOCIAUX DE GUILLEMOT CORPORATION SA

4.1. Compte de résultat

Au cours de cet exercice, la société Guillemot Corporation S.A. a réalisé un chiffre d'affaires de 61 438 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 72 981 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 42 486 milliers d'euros et les charges externes pour 20 847 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 441 milliers d'euros et les autres charges 5 641 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 1 939 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 688 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation diminué de l'ensemble des charges d'exploitation fait apparaître un résultat d'exploitation de 939 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 1 879 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de -1 123 milliers d'euros, le résultat net atteint 1 695 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Produits financiers de participations :	238 milliers d'euros
Différences de change :	130 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	-172 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	25 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	1 658 milliers d'euros

Les produits financiers de participations correspondent aux dividendes versés par certaines filiales du Groupe Guillemot Corporation.

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 57 milliers d'euros d'intérêts de comptes courants et de 34 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 206 milliers d'euros et de charges d'intérêts des comptes courants pour 16 milliers d'euros.

Le résultat de cession de titres propres dans le cadre du contrat de liquidité en vigueur s'élève à 25 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 995 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 332 milliers d'euros. Les autres reprises sur provisions concernent les titres Ubisoft Entertainment pour 263 milliers d'euros, les titres propres pour 35 milliers d'euros et des reprises diverses pour pertes de change latentes de l'exercice précédent pour 242 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les titres s'élèvent à 113 milliers d'euros. La société Guillemot Corporation S.A. a comptabilisé une provision de 184 milliers d'euros pour couvrir le risque de perte de change latente à la clôture de l'exercice.

Le résultat exceptionnel se décompose de la manière suivante :

Produits et charges sur opérations de gestion :	-10 milliers d'euros
Produits et charges sur opérations en capital :	-463 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	-650 milliers d'euros

Les charges exceptionnelles incluent un montant de 424 milliers d'euros correspondant à la réintégration au passif du bilan de dettes en comptes courants envers les actionnaires fondateurs.

Ces avances en comptes courants ont été abandonnées par ceux-ci en 2002 avec des clauses de retour à meilleure fortune.

La société a passé un amortissement exceptionnel de 684 milliers d'euros sur des frais de développement et de matériels ne remplissant plus les conditions d'activation.

Les principaux soldes intermédiaires de gestion sont :

Production de l'exercice :	71 920 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	8 587 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	8 146 milliers d'euros

4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 12 485 milliers d'euros. Il comprend 6 462 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 2 200 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 3 823 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 3 705 milliers d'euros en valeur nette de frais de développement. La société a sorti de l'actif des frais de développement ne respectant plus les conditions d'activation pour une valeur brute de 822 milliers d'euros.

La société a procédé à des mises au rebut de matériels pour un montant brut de 1 207 milliers d'euros.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 15 291 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 13 595 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 229 milliers d'euros.

Les autres créances d'un montant net total de 3 848 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 3 489 milliers d'euros et des créances de TVA.

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 7 120 milliers d'euros.

Les actions propres détenues se répartissent entre les immobilisations financières (132 619 actions) et les valeurs mobilières de placement (102 724 actions). Le montant net de ces titres est de 372 milliers d'euros après une provision de 306 milliers d'euros.

Les capitaux propres totalisent 21 288 milliers d'euros.

5. PROGRES REALISES ET DIFFICULTES RENCONTREES

Avec un chiffre d'affaires annuel de 65,8 millions d'euros en progression de 63%, l'année 2015 a été particulièrement dynamique pour le Groupe grâce à la croissance de 98% de Thrustmaster, tempérée par le retrait d'Hercules de 15%. Dans la période, la croissance des produits DJ Grand Public et des haut-parleurs sans fil Hercules ne compense pas encore le ralentissement des haut-parleurs multimédias pour PC, tandis que Thrustmaster a pris de bonnes positions sur le marché des joysticks tout en accentuant son leadership dans les volants. L'année 2015 a démontré la capacité du Groupe à relever de nouveaux défis et lui a permis de gagner de nouvelles parts de marché à l'international, témoignant de la force de son positionnement unique.

En 2015, Thrustmaster a bénéficié du lancement de nombreux jeux de course de voiture, notamment Forza Motorsport®6, sorti en septembre dernier. Thrustmaster est désormais Numéro Un des ventes de volants consoles en Europe et en Amérique du nord. Thrustmaster s'est appuyé sur l'élargissement de son écosystème Racing pour les joueurs passionnés et sur le lancement du volant T150 Force Feedback pour la console PlayStation®4, pour générer cette croissance. Les éditions Premium, avec les volants T300 Ferrari Integral Racing Wheel Alcantara® Edition et le TX Racing Wheel Leather Edition ont permis de conforter la présence de la marque dans le haut de gamme. Thrustmaster a aussi lancé le premier joystick au monde dédié à la console PlayStation®4, sous licence Sony, le T.Flight Hotas 4, pour accompagner les jeux de simulation du type de War Thunder sur cette console.

Sur le plan commercial, l'année 2015 a été marquée par les faits suivants :

- Renforcement de la couverture géographique de distribution avec désormais des livraisons dans plus de 85 pays dans le monde,
- Hausse des ventes hors de France de plus de 70%,
- Ouverture d'une filiale commerciale en Chine au troisième trimestre,
- Renforcement des équipes commerciales en Amérique du Nord, dont les ventes représentent 25% du chiffre d'affaires total.
- Prises de positions fortes sur le marché britannique avec un quadruplement des ventes sur l'année.
- Implantation des gammes Gaming sur le marché sud-coréen.

Depuis quelques années, Hercules a choisi de se concentrer sur ses gammes audio avec les haut-parleurs multimédias, les haut parleurs sans fil et les platines DJ. Porté par le succès des platines Hercules DJ Grand Public, les haut-parleurs sans fil WAE et les ventes OEM, Hercules a commencé à implanter ses nouveautés DJ Grand Public pour les fêtes de fin d'année. Le marché des utilisateurs avancés est très compétitif avec la présence de marques institutionnelles réputées et la pénétration de ce marché nécessite des produits très innovants.

La maîtrise logicielle du Groupe a permis de développer le logiciel de DJ Djuced qui donne un avantage compétitif à ses contrôleurs Grand Public par l'apport de nouvelles fonctionnalités et compatibilités uniques.

En termes de produits, la platine DJControl Instinct est le « fer de lance » de la gamme DJ Grand Public, tandis que la platine Hercules Universal DJ, qui est compatible avec les Smartphones et tablettes, et qui s'appuie sur le logiciel Djuced figure parmi les « best-sellers » en valeur sur la période. Un partenariat avec l'une des principales écoles de DJ aux Etats-Unis, la « *Scratch Academy* », a été signé pour organiser des formations et des concerts en utilisant la DJControl Jogvision et conforte la légitimité de la marque.

Pour Hercules, la croissance des produits DJ Grand Public et des haut-parleurs sans fil Hercules n'a pas permis de compenser encore le ralentissement des haut-parleurs multimédias pour PC.

6. ANALYSE DE L'EVOLUTION DES AFFAIRES

L'exercice 2015 a été marqué par une hausse de 63% du chiffre d'affaires du Groupe Guillemot Corporation et une évolution très contrastée de l'activité de ses deux marques Hercules et Thrustmaster.

Thrustmaster, avec un chiffre d'affaires de 55,3 millions d'euros en croissance de 98%, a conforté sa position de leader dans les volants, en proposant aux joueurs un écosystème racing complet avec des produits haut de gamme. La base installée des consoles de 8^{ème} génération Xbox One® et PlayStation®4 a dépassé les 50 millions d'unités sur l'année.

Hercules, avec un chiffre d'affaires annuel de -15%, subit toujours le ralentissement du marché PC Grand Public et l'arrêt de ses gammes Wifi et CPL, tout en concentrant ses efforts de Recherche et Développement sur ses gammes audio DJ et haut-parleurs, avec des produits innovants et uniques.

Le résultat opérationnel de l'exercice 2015 affiche un gain de 2,9 millions d'euros contre un résultat opérationnel de -2,5 millions d'euros au 31 décembre 2014. Le résultat net consolidé s'établit à 7,0 millions d'euros contre -0,9 million d'euros à période comparable. Ce résultat comprend un produit financier de 5,3 millions d'euros lié à un gain de réévaluation du portefeuille de titres Ubisoft Entertainment et Gameloft détenus par le Groupe. La charge d'impôt différé comptabilisée liée à ce gain latent s'établit à 0,7 million d'euros.

Les capitaux propres sont de 25,2 millions d'euros au 31 décembre 2015. La structure financière du Groupe est solide, l'endettement net s'établit en baisse à 6,1 millions d'euros au 31 décembre 2015 (hors portefeuille de valeurs mobilières de placement de 12,2 millions d'euros) contre 7,2 millions d'euros au 31 décembre 2014.

7. EVOLUTION PREVISIBLE ET PERSPECTIVE D'AVENIR

Le Groupe évolue dans un marché riche en opportunités.

Plusieurs facteurs sont favorables à la croissance des ventes d'accessoires de jeux Thrustmaster :

- L'augmentation régulière du parc installé des nouvelles consoles
- La richesse des nouveaux jeux de courses de voitures qui permettent une expérience ultra-réaliste encore améliorée par des accessoires très performants,
- L'explosion des ventes de jeux de combat aérien et de l'espace particulièrement les jeux « Free-to-play » qui permettent de vraiment piloter avec un joystick de qualité.

Les gammes ciblées d'accessoires du Groupe et les partenariats avec les éditeurs vont permettre de bénéficier à plein de ces vecteurs de développement du marché.

De son côté, Hercules, l'un des leaders des contrôleurs DJ Grand Public, continue, avec sa maîtrise des technologies hardware et software, à apporter de nouvelles fonctionnalités innovantes aux DJs amateurs et avancés et à développer son marché. Le marché des haut-parleurs sans fil est en pleine croissance et le Groupe, spécialisé dans les enceintes Outdoor, vise un succès chez les jeunes utilisateurs sportifs.

Ces facteurs de développement confortent le Groupe à anticiper une nouvelle croissance de ses ventes pour l'année 2016, Thrustmaster étant idéalement positionné avec ses gammes élargies de volants et de joysticks haut de gamme pour accompagner le lancement en 2016 de nouveaux jeux très attendus et des casques de réalité virtuelle qui vont encore accentuer le réalisme et l'immersion.

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

Au 31 décembre 2015, date de la clôture du dernier exercice, le montant du capital souscrit s'élevait à 11 553 646,72 euros représentant un total de 15 004 736 actions ordinaires, entièrement libérées, de 0,77 euro de nominal chacune.

Au 31 décembre 2015, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 73,39% du capital et 85,35% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2015						
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 S.E. (2)	10 034 030	66,87%	20 003 060	77,10%	20 003 060	77,81%
Michel GUILLEMOT	448 704	2,99%	895 902	3,45%	895 902	3,48%
Claude GUILLEMOT	414 367	2,76%	827 227	3,19%	827 227	3,22%
Christian GUILLEMOT	77 752	0,52%	155 504	0,60%	155 504	0,60%
Gérard GUILLEMOT	20 654	0,14%	39 802	0,15%	39 802	0,15%
Yves GUILLEMOT	4 367	0,03%	7 228	0,03%	7 228	0,03%
Autre membre famille Guillemot	12 553	0,08%	13 355	0,05%	13 355	0,05%
Concert	11 012 427	73,39%	21 942 078	84,57%	21 942 078	85,35%
Auto-contrôle (3)	235 343	1,57%	235 343	0,91%	0	0,00%
Public	3 756 966	25,04%	3 765 986	14,52%	3 765 986	14,65%
TOTAL	15 004 736	100,00%	25 943 407	100,00%	25 708 064	100,00%

(1) Les membres de la famille Guillemot et la société Guillemot Brothers 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.

9. EFFECTIFS

L'effectif en poste se répartit comme suit :

	Au 31/12/2015				Au 31/12/2014			
	Société-mère	Filiales françaises	Filiales étrangères	Total	Société-mère	Filiales françaises	Filiales étrangères	Total
Effectif	5	85	67	157	5	75	63	143

L'effectif moyen sur l'exercice 2015, à l'échelle du Groupe, représente 147 personnes, contre 145 pour l'exercice 2014.