



**EXPOSE SOMMAIRE**  
**DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION**  
**AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2020**

## **1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE AU COURS DE L'EXERCICE 2020**

L'exercice 2020 a été marqué par une hausse de 98% du chiffre d'affaires du Groupe Guillemot Corporation à 120,6 millions d'euros et par la réalisation d'un résultat opérationnel courant de 18,9 millions d'euros, contre une perte de 2,6 millions d'euros en 2019.

L'année 2020 a permis au Groupe de :

- Intensifier l'ouverture de comptes clients en ligne au premier semestre 2020 grâce à la bonne dynamique des ventes aux consommateurs aux Etats-Unis et en Europe,
- Doper les ventes de volants Thrustmaster et continuer à prendre des parts de marché en Europe,
- Consolider sa position aux Etats-Unis,
- Conforter son déploiement en région Asie-Pacifique,
- Elargir sa distribution à plus de cent quarante pays dans le monde pour la marque Thrustmaster.

Tout au long de l'année 2020, le Groupe s'est efforcé de :

- Renforcer, d'adapter et de préparer son organisation commerciale aux nouveaux défis liés à la pandémie,
- Réussir la transition de la gamme actuelle de produits Thrustmaster vers les consoles Nouvelle Génération et permettre la rétrocompatibilité de la plus grande partie de ses produits,
- Répondre à la forte demande des consommateurs pour les accessoires de jeux en augmentant fortement sa production,
- Référencer sa nouvelle gamme *ESWAP X* pour la console Xbox One de Microsoft auprès des principaux retailers nationaux de gamepads professionnels,
- Répondre par l'innovation, la créativité et l'expertise technologique aux besoins d'interaction des joueurs en quête grandissante de réalisme et d'immersion dans le jeu,
- Accélérer sa stratégie de mise en place de nouveaux partenariats directs avec des etailers majeurs (Box UK, Amazon Japon, Arabie Saoudite et UAE, Cdiscount...) pour renforcer sa présence sur le marché du e-commerce,
- Se déployer sur le marché porteur des manettes de jeux,
- Développer ses segments Hercules DJ et poursuivre l'élargissement de l'écosystème Hercules,
- Offrir aux consommateurs passionnés des produits aux fonctionnalités exclusives et un écosystème de matériels haut de gamme.

Les ventes du Groupe ont progressé de façon très significative dans toutes les régions avec des records de ventes aux Etats-Unis, en Allemagne, Pologne, Australie et Chine.

En 2020, les ventes réalisées hors de France atteignent 111,1 millions d'euros, soit 92% du chiffre d'affaires total consolidé.

Sur le continent Nord-Américain, le Groupe a enregistré une croissance de ses ventes de +151%, passant de 14,1 millions d'euros à 35,4 millions d'euros.

Dans l'Union Européenne, le chiffre d'affaires du Groupe a augmenté de 88%, passant de 32,4 millions d'euros à 61,1 millions d'euros.

Dans les autres zones, la dynamique des ventes a également progressé de 67% sur la période.

Avec une croissance de 85% en 2020, la région Asie-Pacifique reste une région clé pour le Groupe qui continue son positionnement sur ces territoires porteurs en élargissant ses réseaux d'accès aux consommateurs finaux via l'extension aux « Market Places ». Le Groupe a également restructuré sa distribution en profondeur sur deux marchés prioritaires qui généreront de la croissance, dont le Japon qui figure parmi les dix plus gros marchés mondiaux en jeux vidéo. Le Groupe étend également sa force commerciale en Chine, Corée, Taiwan, Hong-Kong, Russie et Australie avec pour enjeu principal depuis le début d'année 2021 de maximiser la rotation des stocks du réseau et anticiper les réapprovisionnements, et réduire ainsi les ruptures sur le marché.

L'année 2020 a été une année particulière pour le Groupe du fait de la pandémie mondiale du COVID-19 et a été marquée par une configuration de marché inédite. Les consommateurs se sont intéressés davantage aux jeux vidéo et ont souhaité enrichir leur écosystème d'accessoires.

Par ailleurs, la transformation de courses de Formule 1 et d'endurance en courses virtuelles sur PC et consoles a renforcé l'intérêt pour l'eSport. Ceci, couplé aux mesures du « Stay at home », a remis l'accent sur le jeu vidéo et le besoin d'équipement en accessoires spécialisés pour être performant.

Habituellement, le Groupe, à travers ses deux marques Hercules et Thrustmaster, participe aux plus grands salons internationaux pour rencontrer ses principaux clients, tisser de nouveaux partenariats, capter les tendances du moment et l'état des secteurs sur lequel il évolue. Il fait également découvrir ses nouveautés et les fait tester grâce à des animations sur les stands. C'est également au cours des salons que le Groupe rencontre la presse qui vient découvrir les nouveautés.

L'année 2020 a été marquée par l'absence de participations « physiques » du Groupe aux salons internationaux du fait de l'annulation de tous les salons à partir de mars à cause de la pandémie mondiale.

Cependant, en janvier 2020, la présence au salon américain « Consumer Electronic Show » a permis au Groupe de rencontrer ses clients, et sa participation au Namm Show lui a permis de préparer le lancement de la gamme *Hercules DJControl Inpulse 500*.

Le Groupe a ainsi eu à relever d'importants challenges liés au COVID-19 en 2020 tels que :

- Le confinement qui a généré la fermeture de nombreux magasins physiques, particulièrement en Europe,
- Répondre à la forte demande des consommateurs sur les accessoires de jeux Thrustmaster et le DJing Hercules,
- Le transfert des ventes vers les circuits e-commerce,
- Le décalage de production au premier trimestre avec une remontée progressive à un niveau normal au mois de mai,
- L'accélération ensuite de sa production pour satisfaire la demande,
- L'adaptation de sa chaîne de distribution avec des accords commerciaux directs avec les principaux e-tailers mondiaux,
- Des perturbations des chaînes logistiques avec la fermeture de nombreux grossistes.

Les équipes logistiques, production, marketing et commerciales du Groupe ont su faire preuve d'agilité et mener les actions suivantes :

- Positionnement de stocks aux Etats-Unis et en Europe dès le premier trimestre de l'année 2020 en anticipation de difficultés d'approvisionnement,
- Réévaluation des réseaux grossistes pour compléter les chaînes logistiques,
- Mise en œuvre et signature de nouveaux accords de distribution directs vers les e-commerçants pour assurer la continuité des flux vers les consommateurs,
- Suivi quotidien de la demande pour anticiper les réapprovisionnements et limiter les ruptures de stocks chez les clients.

### **1.1. Actualités Thrustmaster**

En 2020, Thrustmaster a :

- Lancé des produits majeurs avec notamment le joystick *TCA Sidestick Airbus Edition*, mais également le casque *T.Racing Scuderia Ferrari Edition-DTS* sous licence officielle Ferrari, et la manette professionnelle et modulaire *ESWAP X Pro Controller* pour la console Xbox,
- Collaboré avec les équipes Microsoft Seattle pour la sortie du jeu Microsoft Flight Simulator durant l'été 2020 en y associant la sortie d'une nouvelle gamme civile *Thrustmaster Civil Aviation (TCA)* en partenariat avec Airbus,
- Collaboré début août à la toute première compétition eSports organisée par Ferrari,
- Collaboré avec les studios d'Electronic Arts pour l'intégration de ses joysticks avec le jeu tant attendu SQUADRONS sorti en Novembre 2020,
- Connu un record d'affluence sur son site Internet et sur sa boutique en ligne,
- Bénéficié de l'engouement de plus en plus présent chez les joueurs pour le eSport avec une demande forte sur les ventes de joysticks, volants et gamepads,
- Renforcé ses partenariats eSport en signant notamment avec la division eSport de la Scuderia Ferrari, ainsi que les 24H du Mans pour le Racing mais également avec Epic Games aux USA pour des compétitions Rocket League pour la gamme *ESWAP*,
- Poursuivi l'adoption de sa famille de manettes *ESWAP* en gagnant l'estime de communautés de joueurs professionnels à travers le monde grâce à des compétitions, en s'associant à de nombreux ambassadeurs pour promouvoir la manette au sein de leurs communautés,
- Développé mondialement l'intérêt pour l'utilisation des joysticks dans les jeux ce qui a conduit à une croissance record des ventes sur l'année,
- Travaillé pour la modification de sa structure interne pour correspondre à ces nouvelles ambitions pour être encore plus collaboratif avec les joueurs.

Thrustmaster a accéléré sa croissance à +196% au quatrième trimestre 2020, grâce au succès des ventes de ses accessoires Flying de la gamme Airbus qui ont tiré l'activité, et à la dynamique des segments Racing et manettes.

La pandémie de COVID-19 a eu paradoxalement un effet positif sur les ventes de produits Thrustmaster. En effet, le confinement a favorisé la demande des consommateurs pour les accessoires Gaming du Groupe. Dans le même temps, l'actualité très riche en matière de sorties de jeux de simulations de vol et de courses automobiles a permis à Thrustmaster d'enregistrer une demande très soutenue sur ses accessoires PC et consoles. Non seulement le succès du jeu Flight Simulator 2020 de Microsoft sortie en août a favorisé les ventes de joysticks, dont le joystick *Thrustmaster Civil Aviation*, mais également l'actualité des jeux de Racing dont « F1 2020 », « Project CARS 3 » et « WRC 9 » a « dynamisé » les ventes de volants.

La ferveur grandissante des consommateurs pour le eSport et les produits gamepads (écosystème *ESWAP Pro Controller*) ont été des moteurs de la croissance du Groupe sur l'année 2020.

L'arrivée des nouvelles consoles, avec les consoles Xbox Series X/S de Microsoft Corporation, déclinées en deux versions et sorties le 10 novembre 2020, et la console PlayStation 5 de Sony Interactive Entertainment Inc, sortie le 19 novembre 2020 également déclinée en deux versions, a aussi été un élément moteur de la fin d'année 2020 et augure un bel avenir pour le marché des jeux vidéo. Thrustmaster est idéalement positionné pour accompagner l'essor des consoles de nouvelle génération PlayStation 5 et Xbox Series X/S.

Le changement de mode de consommation des utilisateurs vers le commerce en ligne constitue une véritable opportunité pour des segments de produits spécialisés du Groupe qui est désormais bien positionné sur ce segment avec des accords de partenariats forts.

#### 1.1.1. Les volants et leurs accessoires

L'actualité riche en sorties de jeux de course de voitures en 2020, avec les jeux F1 2020 (sorti en juillet), Project CARS 3 (sorti le 28 août), WRC9 (sorti début septembre) et l'arrivée le 10 novembre du jeu de course DiRT5, a permis de donner une bonne dynamique au marché des accessoires « Racing ». La sortie du jeu Project CARS 3 a permis à Thrustmaster de dynamiser ses ventes de volants.

En 2020, le marché américain des volants a progressé de 48,4% en valeur (2020 versus 2019) à 66,19 millions de dollars. Cinq volants Thrustmaster figurent dans le Top 10 des ventes en valeur. La part de marché en valeur de Thrustmaster a été de 39% en 2020.

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 progressé de 57,5% en valeur à 119 millions d'euros. Thrustmaster est Numéro 2 des volants avec 27% de parts de marché en valeur.

Depuis son lancement au premier trimestre 2020, le très attendu pédalier de course *T-LCM*, premier pédalier Thrustmaster équipé de capteurs magnétiques et d'un capteur de force « Load Cell » sur la pédale de frein, connaît un franc succès.

Le 10 décembre 2020, Thrustmaster a annoncé la sortie de son tout nouveau add-on, *FORMULA WHEEL ADD-ON FERRARI SF1000 EDITION*, qui constitue une véritable révolution dans l'univers de simulation de courses de voiture. Avec son écran interactif, qui est une véritable Première, ce volant est la réplique issue de la mythique SF1000 de Ferrari.

#### 1.1.2. Les casques audio

Fier de sa position sur le marché des casques Gaming, Thrustmaster a présenté en 2020 son casque Gaming, le *T.Racing Scuderia Ferrari Edition-DTS*. Ce casque réunit le meilleur de l'expertise audio de Thrustmaster associée au savoir-faire unique de DTS (« *Application DTS Sound Unbound* ») pour améliorer les performances de jeu.

#### 1.1.3. Les gamepads

Porté par le succès du premier gamepad *ESWAP PRO CONTROLLER* lancé en 2019, Thrustmaster a lancé fin décembre 2020 le gamepad *ESWAP X PRO CONTROLLER* sous licence officielle Xbox Series X|S et Xbox One. Il s'agit de la première manette compatible avec la console Xbox Series de Microsoft créée par un fabricant tiers. Elle s'adresse précisément aux joueurs en quête de performance.

Par ailleurs, en juin 2020, deux nouveaux produits, *ESWAP Classic D-PAD* et *ESWAP Classic mini-stick*, sont venus enrichir l'écosystème du gamepad *ESWAP PRO CONTROLLER* compatible avec la console PlayStation 4 de Sony.

En 2020, aux Etats-Unis, le marché américain des gamepads a progressé de 19,7% en valeur à 1458,3 millions de dollars, soit plus de deux fois que le marché Euro 5 en volume. La manette *ESWAP X PRO CONTROLLER* en novembre 2020 sur le continent américain s'est classée Numéro 5 des ventes de manettes à plus de 100 dollars en décembre 2020 tant en volume qu'en valeur, et Numéro 3 des ventes de manettes à plus de 150 dollars.

Dans les cinq principaux pays européens, le marché des gamepads a progressé de 26% en valeur à 624,2 millions d'euros (2020 versus 2019). L'Allemagne, la France et le Royaume-Uni ont représenté 80,2% du marché Euro 5 en valeur. Thrustmaster a progressé de 84% en valeur.

#### 1.1.4. Les accessoires de simulation de vol

Le Groupe est très bien positionné sur le marché des accessoires de simulation de vol, dits « *Flying* ».

En 2020, Thrustmaster a lancé une gamme de produits d'Aviation Civile TCA sous licence officielle Airbus.

Le joystick *TCA Sidestick Airbus Edition*, premier produit phrase de cette gamme « Thrustmaster Civil Aviation », se présente comme un véritable joystick PC universel. Conçu pour être parfaitement à l'aise dans les jeux de simulations d'aviation civile comme X-Plane 11 ou Microsoft Flight Simulator, le mini-manche et réplique ergonomique Airbus est un allié polyvalent dans tous les types de simulation de vol.

Les nouveautés de la gamme Airbus, sorties au quatrième trimestre, telles que les *TCA Officer Pack Airbus Edition* et *Quadrant Add-on*, ont contribué à la très bonne performance des ventes de l'année 2020. Le *Thrustmaster TCA Quadrant Add-on Airbus Edition* dispose de quinze fonctions iconiques inspirées des cockpits des avions Airbus. Il promet une expérience de jeu

immersives avec boutons et détenteurs réalistes, spécialement conçus pour contrôler les séquences d'approches et d'atterrissages.

Le lancement en août 2020 du jeu Flight Simulator de Microsoft a été un véritable succès qui a déclenché une nouvelle vague d'équipements en accessoires de simulation de vols. Il a eu un très fort impact sur les accessoires « Flight Sim » du Groupe, en particulier sur la gamme *Thrustmaster Civil Aviation*, ce qui a permis à Thrustmaster d'accroître sa présence mondiale dans la catégorie Joysticks avec des parts de marché de 75% en valeur aux Etats-Unis et de 56% en valeur dans les cinq principaux pays européens en 2020.

La dynamique des ventes d'accessoires Flying de la gamme Airbus a tiré l'activité du Groupe sur l'année.

En 2020, aux Etats-Unis, le marché américain des joysticks a connu une croissance de 16,5% en valeur à 15,29 millions de dollars. 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 a progressé de 91,3% en valeur à 21,3 millions d'euros. Thrustmaster est Numéro Un en volume et valeur avec respectivement 55% et 56% de parts de marché.

#### 1.1.5. Le « eSport »

Thrustmaster a conforté son positionnement en 2020 sur le marché de l'eSport, principalement en « *Racing* » et « *Flying* ». Le succès de l'eSport s'est renforcé encore davantage du fait des mesures de « *Stay at Home* » qui ont fortement accéléré les demandes d'accessoires de jeux.

En 2020, du fait de la pandémie de COVID-19, les compétitions virtuelles ont « pris le relais » sur les compétitions physiques et ont connu un franc succès. La transformation des courses de Formule 1 et d'endurance en courses virtuelles sur PC et consoles a renforcé l'intérêt pour l'eSport.

##### 1.1.5.1. *eSports « Racing »*

En 2020, Thrustmaster a soutenu ses ambassadeurs dans de nouvelles compétitions eSport, et a renforcé l'intérêt à s'équiper en accessoires de la marque. Grâce à son écosystème de différents volants, pédales, leviers de vitesses et freins à main, la gamme *Racing* a maintenu l'attrait et la dynamique de ce segment avec de nouveaux bundles par spécialité de course (Formule 1, Rallyes, GT...).

Sur l'année, Thrustmaster a été le partenaire officiel de l'académie des pilotes Ferrari en tant « qu'équipementier officiel ». Le partenariat avec Ferrari Esport s'est véritablement accéléré au premier semestre 2020 avec la participation de pilotes de l'écurie Ferrari à la compétition SRO Esport GT Challenge qui a remporté un grand succès. Ferrari Esport a offert à Thrustmaster une belle visibilité grâce à de nombreux moyens de communication mis à sa disposition grâce notamment à la participation d'ambassadeurs célèbres.

Pendant la période de « *Stay at Home* » en mars 2020, Thrustmaster a mis en place une compétition virtuelle dans une « salle de course ». Tout au long du mois de mars, près de quatre mille participants ont participé au circuit de Spa-Francorchamps pour gagner un pédalier T-LCM.

En février 2020 s'est déroulée la première étape du World Tour 2020 à Sydney (Australie) avec le pilote chilien, Nicolas RUBILAR, sponsorisé par Thrustmaster.

En septembre 2020, Thrustmaster a participé à la super finale « online » de la compétition "Le Mans Esports Series" avec Thrustmaster comme Partenaire Exclusif de sa catégorie pour la seconde fois.

Thrustmaster a également été le Partenaire Equipement officiel des compétitions GT SPORT dans le monde avec en 2020, le volant T-GT, le volant officiel pour les compétitions FIA certifiées GT Sport.

En décembre 2020, Thrustmaster a lancé le programme « *Rockets* », unique en son genre, qui a pour objectif de promouvoir la présence de femmes dans l'eSport, domaine où elles sont actuellement sous-représentées. Ce programme consiste à identifier, recruter, soutenir et entraîner des femmes à haut potentiel dans différentes catégories Gaming (« *Racing* », « *Flying* » et jeux utilisant les gamepads). Très motivées, ces femmes offrent une grande visibilité aux produits Thrustmaster grâce à leurs très bons résultats.

Afin d'accroître sa présence sur le continent asiatique, Thrustmaster a fait appel à deux nouveaux sponsors pour l'Asie : Lei Dai et Yuan Yifan. Ces deux pilotes ont réussi à prendre la seconde position à la compétition de F1 Esports Series en Chine.

Thrustmaster a fait un pas supplémentaire dans son positionnement eSports grâce au sponsoring d'une compétition officielle Rocket League fin décembre 2020

##### 1.1.5.2. *eSports « Flying »*

La riche actualité de sorties de jeux de simulation de vols en 2020 a permis à Thrustmaster d'intensifier son positionnement dans le Flying.

Pour la seconde fois, Thrustmaster a été sponsor de la compétition mondiale DCS avec SATAL (« *Squadron Air to Air League* »). Avec près de trente équipes à travers deux ligues, cette édition a été l'une des meilleures grâce notamment à la participation des meilleurs pilotes virtuels.

## 1.2. Actualités Hercules

En 2020, Hercules a :

- Lancé avec succès son nouveau contrôleur *Hercules DJControl Inpulse 500* en juillet qui est venu conforter le succès de la gamme Inpulse et a permis à Hercules de plus que doubler ses ventes au troisième trimestre.
- Commercialisé son nouveau casque audio, *Hercules HDP DJ60*, lancé en octobre en offrant une qualité audio professionnelle,
- Annoncé fin mars la compatibilité de ses contrôleurs *DJControl Inpulse 200*, *DJControl Inpulse 300* et *DJControl Starlight* avec l'application iOS d'jay,

- Finalisé un accord commercial important avec Sweetwater.com, le géant de la vente d'instruments de musique en ligne aux Etats-Unis,
- Développé l'animation du marché avec les partenaires et a créé des bundles dédiés pour retenir l'attention des futurs DJs.

Hercules, avec des ventes en hausse de 65% au quatrième trimestre, a maintenu une progression du même ordre qu'aux trimestres précédents.

### 1.2.1. Les contrôleurs DJ

La gamme de contrôleurs Inpulse a été enrichie en 2020 avec le contrôleur *Hercules DJControl Inpulse 500* qui est venu conforter le succès de cette gamme. Sorti mi-juin, ce nouveau contrôleur DJ ultra-performant et tout-en-un a été conçu pour aider les jeunes DJs à se produire dans des lieux publics. Incluant les logiciels Serato DJ Lite et DJUCED pour s'initier, évoluer et performer, ce contrôleur répond parfaitement à leurs attentes et leur permet d'atteindre leurs ambitions. Il intègre non seulement des guides d'apprentissage du DJing et l'Assistant de Musique Intelligent de DJUCED mais également de nombreuses fonctionnalités pour aider les DJs à progresser.

Par ailleurs, au dernier salon américain NAMM Show à Anaheim en janvier 2020, le contrôleur *Hercules DJStarter Kit* a gagné un prix « *Namm U Best In Show* » dans la catégorie « Gotta Stock It », i.e. « Best seller ». Sur vingt-sept gagnants, ce contrôleur était le seul produit DJ depuis deux ans dans la catégorie DJ, le dernier produit DJ à avoir gagné ce prix remontant à 2017.

### 1.2.2. Le logiciel DJUCED

Le logiciel DJ Hercules DJUCED, lancé en 2011, est un logiciel apprécié et performant qui compte plus de 180 000 utilisateurs entre mai 2019 et mai 2020.

Chaque année, de nouvelles évolutions sont intégrées comme :

- Une interface qui correspond à tous les souhaits (Du débutant à l'utilisateur avancé : l'interface s'adapte à tous les usages, et est plus simple, ergonomique et intuitive),
- Un démarrage simplifié, DJ Academy intégrée et de nouveaux modes de l'échantillonneur,
- DJ Academy intégrée, de nombreuses vidéos de DJ pour apprendre les bases du DJ,
- IMA : un assistant intelligent pour de meilleures sélections de morceaux,
- Les plateformes de Streaming professionnelles Beatport et Beatsource pour toujours avoir les meilleurs morceaux à disposition des DJs.

De plus, le logiciel DJUCED, inclus dans la plupart des contrôleurs DJ, a lancé sa version 5.0 qui intègre Beatport LINK, pour offrir aux utilisateurs la possibilité de découvrir et jouer avec plus de six millions de pistes, directement dans DJUCED. Fondé en 2004, Beatport est aujourd'hui la meilleure source de musique électronique pour les DJs, les producteurs et leurs fans.

### 1.2.3. Les casques DJ

Quelques mois après le lancement de son contrôleur *Hercules DJControl Inpulse 500*, Hercules a étendu sa gamme de casques avec le lancement en octobre 2020 de son tout nouveau casque pour mixer en live, *Hercules HDP DJ60*. Élégant, confortable et précis, il restitue une excellente qualité sonore, indispensable pour permettre au DJ débutant comme au DJ avancé de mixer en public. Ce casque audio de qualité professionnelle possède des drivers avec une réponse en fréquence de 15Hz-22kHz, et une sensibilité de 105 dB.

## 2. RESULTAT DU GROUPE

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2020 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2020	31/12/2019	31/12/2018
Chiffre d'affaires	120,6	60,9	81,2
Résultat opérationnel courant	19,0	-2,6	6,9
Résultat opérationnel	23,1	-2,6	6,9
Résultat financier *	7,4	-4,6	3,1
Résultat net consolidé	29,8	-6,4	12,2
Résultat de base par action	1,95 €	-0,42 €	0,80 €
Capitaux propres	79,7	50,3	58,3
Endettement net (hors VMP) **	-18,2	10,2	7,9
Stocks	20,6	21,4	24,9
Immobilisations incorporelles	15,4	11,4	11,1
Actifs financiers courants (Part VMP)	35,0	27,3	31,3

\* 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 2020 s'est élevé à 120,6 millions d'euros en hausse de 98% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel courant ressort à 19,0 millions d'euros contre une perte de 2,6 millions d'euros au 31 décembre 2019.

Le résultat opérationnel de l'exercice 2020 affiche un gain de 23,1 millions d'euros contre un résultat opérationnel de -2,6 millions d'euros au 31 décembre 2019. Ce résultat opérationnel contient un Autre produit opérationnel de 4,1 millions d'euros lié à une reprise de dépréciation sur la marque Thrustmaster détenue par le Groupe.

Le résultat net consolidé s'établit à +29,8 millions d'euros contre -6,4 millions d'euros à période comparable, après prise en compte d'une charge d'impôt de 0,7 million d'euros sur l'exercice. Ce résultat comprend un gain financier de 7,7 millions d'euros liée à un gain de réévaluation du portefeuille de titres Ubisoft Entertainment détenu par le Groupe.

Le résultat financier de 7,4 millions d'euros intègre un gain de réévaluation de 7,7 millions d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment.

Les actifs financiers courants s'établissent à 35,0 millions d'euros au 31 décembre 2020. Ils sont composés de 443 874 titres Ubisoft Entertainment.

Les capitaux propres sont passés de 50,3 millions d'euros à 79,7 millions d'euros.

La structure financière du Groupe est solide, l'endettement net est négatif à - 18,2 millions d'euros au 31 décembre 2020 (hors portefeuille de valeurs mobilières de placement de 35,0 millions d'euros) contre un endettement net de 10,2 millions d'euros au 31 décembre 2019.

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

(en millions d'euros)	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2018
<b>Hercules</b>	<b>8,0</b>	<b>4,7</b>	<b>4,4</b>
Gammas classiques	7,2	4,1	3,7
OEM *	0,8	0,6	0,7
<b>Thrustmaster</b>	<b>112,6</b>	<b>56,2</b>	<b>76,8</b>
Gammas classiques	112,6	56,2	76,8
OEM	0,0	0,0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>120,6</b>	<b>60,9</b>	<b>81,2</b>

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

- Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique :

(en millions d'euros)	31.12.2020	31.12.2019	Variation
Union Européenne	61,1	32,4	+89%
Amérique du Nord	35,4	14,1	+151%
Autres	24,1	14,4	+67%
<b>TOTAL</b>	<b>120,6</b>	<b>60,9</b>	<b>+98%</b>

- Répartition du résultat opérationnel par activité :

(en millions d'euros)	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2018
Hercules	-0,2	-1,7	-2,6
Thrustmaster	23,3	-0,9	9,5
<b>TOTAL</b>	<b>23,1</b>	<b>-2,6</b>	<b>6,9</b>

### 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 120 619 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 59 656 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 17 554 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 11 000 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 7 104 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 779 milliers d'euros et les autres produits et charges - 7 405 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de + 18 970 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de + 23 080 milliers d'euros après prise en compte d'une reprise de dépréciation de 4 110 milliers d'euros sur la marque Thrustmaster.

Le coût de l'endettement financier net est de 129 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent + 7 529 milliers d'euros, comprenant des gains de réévaluation de 7 661 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment détenues.

Après prise en compte de ces éléments, et de la charge d'impôt de 699 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de + 29 781 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de + 1,95 euros.

### **3.2. Bilan**

Les actifs non courants se composent d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 15 425 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 4 499 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 447 milliers d'euros, d'actifs d'impôts pour 404 milliers d'euros et d'impôts différés actifs pour 3 489 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 20 611 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations sur stock de 3 003 milliers d'euros.
- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 28 245 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations pour clients douteux de 181 milliers d'euros.
- Le poste autres créances a une valeur nette de 3 887 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 34 995 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 29 024 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 79 709 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 7 403 milliers d'euros dont 6 020 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 54 056 milliers d'euros dont 4 853 milliers d'euros d'emprunts et avances en devises.

La capacité d'autofinancement du Groupe sur l'exercice 2020 après coût de l'endettement financier s'élève à 20 453 milliers d'euros.

Le Groupe a vu son besoin en fonds de roulement baisser de 11 565 milliers d'euros au cours de l'exercice 2020, avec une hausse du crédit fournisseur et une variation de stock stable.

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

Les flux de trésorerie liés aux opérations de financement intègrent des remboursements d'emprunts à moyen terme mis en place en 2017 et 2019 afin de financer les nouveaux projets de Recherche et Développement et les variations de besoin en fonds de roulement.

## **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 109 418 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 115 903 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 54 406 milliers d'euros et les charges externes pour 28 922 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 805 milliers d'euros et les autres charges 9 456 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 2 123 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 2 597 milliers d'euros.

La société a comptabilisé une provision de 768 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 17 594 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 63 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de 2 956 milliers d'euros, de l'impôt sur les bénéfices de -2 921 milliers d'euros, le résultat net atteint 17 692 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Différences de change :	-511 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	-84 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	338 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	-16 milliers d'euros
Produits financiers de participations	336 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 4 milliers d'euros d'intérêts créditeurs bancaires, de 8 milliers d'euros d'intérêts de comptes courants et de 21 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 97 milliers d'euros et de charges d'intérêts des comptes courants pour 20 milliers d'euros.

Le résultat de cession de titres propres dans le cadre du contrat de liquidité en vigueur s'élève à 338 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 30 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 21 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les titres des filiales s'élèvent à 74 milliers d'euros.

La société a comptabilisé un amortissement exceptionnel de 1 154 milliers d'euros sur des frais de développement et de matériels ne remplissant plus les conditions d'activation et une reprise exceptionnelle de dépréciation de la marque Thrustmaster pour 4 110 milliers d'euros.

Les principaux soldes intermédiaires de gestion sont :

Production de l'exercice :	112 645 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	29 317 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	28 512 milliers d'euros

## **4.2. Bilan**

L'actif net immobilisé s'élève à 23 706 milliers d'euros. Il comprend 14 407 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 1 611 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 7 688 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 4 490 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 nette de 1 018 milliers d'euros.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 17 351 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 24 175 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour créances douteuses de 505 milliers d'euros dont 325 milliers d'euros de dépréciations intra-groupe.

Les autres créances d'un montant net total de 1 077 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 229 milliers d'euros, des créances fiscales pour 621 milliers d'euros et des avoirs à recevoir pour 180 milliers d'euros (dont 155 milliers d'euros d'avoir intra-groupe).

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 7 124 milliers d'euros dont 42 232 actions propres pour un montant net 357 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 44 916 milliers d'euros.

## **5. STRATEGIE ET OBJECTIFS DE LA SOCIETE ET DU GROUPE**

La stratégie du Groupe est principalement centrée sur une politique d'innovation avec pour objectif d'offrir des solutions toujours plus performantes et uniques. Le Groupe mène une veille constante sur les technologies émergentes pour faire évoluer ses produits, mais également pense à l'expérience Utilisateurs pour répondre à leurs attentes. Sa stratégie s'appuie également sur le développement de partenariats pour anticiper les nouvelles tendances et développer des innovations pour offrir de réels bénéfices pour le Groupe.

Les atouts du Groupe combinés à des partenariats stratégiques durables et stables doivent lui permettre d'accélérer ses parts de marché.

Le Groupe poursuit son évolution pour être encore plus adapté à la croissance des ventes en ligne et à l'élargissement de sa couverture géographique à plus de cent quarante pays.

En 2021, le Groupe accentuera sa politique avec comme principaux challenges de :

- Améliorer sa compétitivité et la rentabilité de ses produits en optimisant les dépenses commerciales et marketing,
- Adapter son mode de distribution avec l'accélération des ventes en ligne,
- Redynamiser l'ensemble de ses gammes en veillant à qu'elles soient parfaitement positionnées.
- Augmenter ses ventes en intensifiant ses activités de promotion, de communication et de ventes,
- Optimiser le déploiement de sa force de vente en vue d'assurer une distribution efficace auprès de ses clients,
- Adapter le Groupe aux évolutions de son métier et de son environnement.

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

Le Groupe constate une forte dynamique des marchés d'accessoires « Racing » et « Flying » en ce début d'année 2021.

Le Groupe prévoit un chiffre d'affaires supérieur à 150 millions d'euros en 2021 et un résultat opérationnel courant supérieur à 20 millions d'euros.

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

Au 31 décembre 2020, date de la clôture du dernier exercice, le montant du capital s'élevait à 11 771 359,60 euros représentant un total de 15 287 480 actions ordinaires de 0,77 euro de nominal chacune.

Aucune modification du capital social n'est intervenue au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2020, ni depuis la clôture de cet exercice.

Au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2020, aucun mouvement significatif n'est intervenu dans la répartition du capital de la société.

Au 31 décembre 2020, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 69,49% du capital et 81,85% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2020						
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 LTD (2)	2 236 122	14,63%	4 472 244	17,43%	4 472 244	17,46%
Michel GUILLEMOT	1 054 059	6,89%	2 108 118	8,22%	2 108 118	8,23%
Claude GUILLEMOT	1 224 574	8,01%	2 449 148	9,55%	2 449 148	9,56%
Gérard GUILLEMOT	983 736	6,43%	1 967 472	7,67%	1 967 472	7,68%
Yves GUILLEMOT	814 573	5,33%	1 629 146	6,35%	1 629 146	6,36%
Christian GUILLEMOT	773 715	5,06%	1 283 055	5,00%	1 283 055	5,01%
Yvette GUILLEMOT	12 553	0,08%	13 355	0,05%	13 355	0,05%
Autres membres de la famille Guillemot (4)	3 524 738	23,06%	7 042 391	27,45%	7 042 391	27,50%
<b>Concert</b>	<b>10 624 070</b>	<b>69,49%</b>	<b>20 964 929</b>	<b>81,72%</b>	<b>20 964 929</b>	<b>81,85%</b>
Auto-contrôle (3)	42 232	0,28%	42 232	0,16%	0	0,00%
Public	4 621 178	30,23%	4 647 768	18,12%	4 647 768	18,15%
<b>TOTAL</b>	<b>15 287 480</b>	<b>100,00%</b>	<b>25 654 929</b>	<b>100,00%</b>	<b>25 612 697</b>	<b>100,00%</b>

(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. Société Européenne transformée en Limited Liability Company.

(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.

## 8. EFFECTIFS

L'effectif en poste se répartit comme suit :

	Au 31/12/2020						Au 31/12/2019					
	Société-mère	Guillemot Administration et Logistique	Hercules Thrustmaster	Guillemot Innovation Labs	Filiales étrangères	Total	Société-mère	Guillemot Administration et Logistique	Hercules Thrustmaster	Guillemot Innovation Labs	Filiales étrangères	Total
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>53</b>	<b>58</b>	<b>4</b>	<b>85</b>	<b>205</b>	<b>5</b>	<b>45</b>	<b>54</b>	<b>3</b>	<b>84</b>	<b>191</b>
Dont CDI	5	47	52	3	75	182	5	42	52	3	78	180
Dont CDD	0	6	6	1	10	23	0	3	2	0	6	11
Dont femmes	0	27	29	0	24	80	0	27	26	0	26	79
Dont hommes	5	26	29	4	61	125	5	18	28	3	58	112
Agés de moins de 30 ans	0	10	15	1	11	37	0	5	15	0	13	33
De 30 à 39 ans	0	9	14	1	29	53	0	9	12	1	29	51
De 40 à 49 ans	0	13	19	0	32	64	0	12	18	0	30	60
De 50 ans et plus	5	21	10	2	13	51	5	19	9	2	12	47

L'effectif moyen sur l'exercice 2020, à l'échelle du Groupe, représente 189 personnes, contre 185 personnes pour l'exercice 2019.