



EXPOSE SOMMAIRE
DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION
AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2021

1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE AU COURS DE L'EXERCICE 2021

L'exercice 2021 a été marqué par une hausse de 47% du chiffre d'affaires du Groupe Guillemot Corporation à 176,8 millions d'euros et par la réalisation d'un résultat opérationnel courant de 33,0 millions d'euros, contre un gain de 19,0 millions d'euros en 2020.

Au cours de l'année 2021, le Groupe a :

- Confirmé la bonne dynamique de ses accessoires sur les segments Thrustmaster Racing et Flying ainsi que de ses gammes Hercules DJ,
- Accentué ses efforts de recrutement et mis en place des programmes de promotions des ventes et de marketing pour accompagner la croissance de l'activité,
- Créé, intégré et piloté une nouvelle entité et direction commerciale internationale dédiée à Amazon,
- Négocié et signé de nouveaux accords directs etail et Omni-Channels,
- Sécurisé ses approvisionnements en composants et accru sa production pour répondre à la forte demande en accessoires pour la fin d'année 2021,
- Augmenté ses capacités de production en Chine et initié une production en Europe de l'Ouest,
- Appliqué une hausse des prix de ses produits afin de prendre en considération l'augmentation des coûts logistiques et des composants,
- Opéré un renforcement de son organisation logistique, commerciale et Trade-Marketing en Europe pour s'aligner parfaitement sur la croissance des acteurs pan-européens, en particulier au Royaume-Uni, en Allemagne et au Benelux,
- Accélééré les livraisons des « Best Sellers » Hercules,
- Adapté sa politique aux nouvelles contraintes sanitaires avec la mobilisation de la majorité de ses équipes en télétravail,
- Préacheminé des produits vers ses entrepôts de stockage aux Etats-Unis et en Europe, pour assurer une meilleure disponibilité pour les fêtes de fin d'année,
- Lancé depuis décembre son eShop américain.

En 2021, le Groupe a commercialisé de nouveaux produits parmi lesquels :

- Le lancement en avril de la toute nouvelle roue *Formula Wheel Add-on Ferrari SF1000 Edition*, une réplique de jeu de la célèbre Ferrari SF1000
- La sortie du volant *T248* sous licence officielle pour PlayStation®5, PlayStation®4 et PC, et de la nouvelle édition du volant *T-GT II* sous licence officielle pour PlayStation5 et prêt pour le futur jeu Gran Turismo Sport 7 sur console PlayStation5,
- Les packs Led Crystal ESWAP.

La pénurie de transport maritime a été un élément marquant de l'année 2021. La collaboration avec les partenaires logistiques et transitaires du Groupe a permis d'élargir les solutions en termes de transport en se tournant vers le rail et de répondre aux besoins d'approvisionnement des plateformes de l'entreprise mais aussi d'apporter des solutions de transport à ses clients européens et nord-américains.

Le Groupe a dû faire face à une augmentation des délais et des coûts de transports maritimes liés à la saturation des circuits logistiques mondiaux, principalement vers l'Amérique du Nord et à des pénuries de composants électroniques et matières premières.

Les actions mises en place lui ont permis de trouver des solutions adaptées à la plupart des contraintes additionnelles :

- Une augmentation des productions pour constituer des stocks tampons,
- Une hausse des prix de vente sur certains produits pour compenser les coûts supplémentaires,
- Des nouveaux circuits logistiques pour fluidifier les flux.

Le Groupe a déployé toute son énergie pour :

- Maintenir un bon niveau de production tout au long de l'année malgré des tensions sur les composants et assurer des flux logistiques dynamiques.

- Maximiser ses ventes sur ses gammes classiques et réussir les lancements et implantations de ses principales nouveautés Thrustmaster et Hercules (particulièrement le volant *T248*, le yoke *TCA Yoke Pack Boeing Edition* et le contrôleur DJ *DJControl Mix*). Ceci a permis d'accroître significativement ses ventes aux consommateurs en fin d'année.
- Livrer en volume ses grands clients directement, notamment les principaux e-tailers mondiaux, et ainsi mieux anticiper la demande des consommateurs,
- Réagir dès l'été à la hausse des coûts logistiques en réajustant ses prix de façon modérée sans pénaliser sa compétitivité.

Le Groupe n'a pas été impacté par la situation sanitaire au niveau de ses ventes, les mesures de confinement et le « stay at home » remettant l'accent sur le jeu vidéo et le besoin d'équipement en accessoires spécialisés.

L'année 2021 a été marquée par une demande très dynamique et croissante de Janvier à Décembre 2021 au niveau mondial avec une croissance équilibrée du chiffre d'affaires du Groupe entre les principales zones que sont :

- l'Amérique du Nord en croissance de 41% passant de 35,4 millions d'euros à 49,9 millions d'euros,
- l'Union Européenne et le Royaume-Uni à +53% passant de 61,1 millions d'euros à 93,6 millions d'euros, et
- le reste du monde à +38% passant de 24,1 millions d'euros à 33,3 millions d'euros.

En 2021, les ventes réalisées hors de France atteignent 161,8 millions d'euros, soit 91% du chiffre d'affaires total consolidé.

L'enjeu majeur en 2021 a été de maintenir des livraisons ininterrompues vers les Etats-Unis et l'Europe principalement, malgré des tensions logistiques en Asie et localement aux Etats-Unis. Les délais d'approvisionnement ont quasiment doublé alors que les coûts de fret et de containers sont restés très élevés.

1.1. Actualités Thrustmaster

En 2021, Thrustmaster a :

- Commercialisé fin août son volant *T248*, le nouveau volant FFB pour maîtriser chaque circuit sur PlayStation5, PlayStation4 et PC,
- Lancé son volant *T-GT II* sous licence officielle pour PlayStation5 : une version évoluée du *T-GT* sorti tout juste quatre ans plus tôt, en anticipation de la sortie du jeu *Gran Turismo 7*,
- Commercialisé le gamepad *ESWAP X PRO CONTROLLER*,
- Conclu un partenariat avec Boeing pour créer de nouveaux périphériques Thrustmaster Civil Aviation.

1.1.1. Les volants et leurs accessoires

En avril 2021, Thrustmaster a commercialisé sa toute nouvelle roue *Formula Wheel Add-On Ferrari SF1000 Edition*. Véritable réplique de jeu de la roue de la célèbre Ferrari SF1000 de Formule 1, cette roue possède un plastron 100% carbone. Elle est inédite pour Thrustmaster par son écran intégré interactif connecté au jeu directement ou en télémétrie sans fil. Ses vingt-cinq boutons d'action et son tableau de bord capable d'afficher soixante-neuf informations différentes permettent une simulation toujours plus proche du réel.

Sorti le 23 juin 2021, le volant *T-GT II*, sous licence officielle PlayStation5 et *Gran Turismo*, est un véritable concentré de technologies extrêmement innovantes. Sa mission est de proposer un retour de force aussi performant que celui déjà présent dans le volant *T-GT* en offrant aux joueurs de PlayStation5 et PC d'accéder à un niveau de précision inédit. Son nouveau design et ses nouvelles capacités permettent une compétitivité ultime.

Fin août 2021, Thrustmaster a levé le mystère autour de son premier volant hybride de nouvelle génération conçu pour maîtriser tous les types de circuits avec le volant *T248*. Le nouveau système « HYBRID DRIVE » optimisé associe à la fois le mécanisme de courroie et d'engrenage pour obtenir un système de Force Feed Back inégalé dans un prix abordable. Ce volant bénéficie d'une augmentation de puissance : 70% supplémentaire tout en ajoutant des fonctions inédites comme trois presets de FFB modifiables en jeu.

Considéré comme une marque « phare » dans la catégorie des volants, notamment des volants haut de gamme, Thrustmaster est la marque « coup de cœur » des « Gamers » passionnés à la recherche de sensations uniques.

En 2021, le marché américain des volants a progressé de 78,14% en valeur à 123,1 millions de dollars.

La part de marché en valeur de Thrustmaster a été de 38,25% en 2021 (Source : Copyright 2022. The NPD Group, Inc. All Rights Reserved. Proprietary and Confidential. Property of NPD and its Affiliates. Licensed for Use by NPD Clients Only, Extrait Janvier 2022). 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 32,5% en valeur à 157,7 millions d'euros.

Thrustmaster est Numéro deux des volants avec 27,3% de parts de marché en valeur et progresse plus vite que le marché (Source : ©GfK 2022 – All rights reserved).

En 2021, Thrustmaster a soutenu ses pilotes officiels dans de nouvelles compétitions eSport tout en continuant de sponsoriser les événements mondiaux de ses partenaires. Le succès du volant *T248* pour PlayStation5, dont le lancement a été réalisé en partenariat avec de nombreux développeurs de jeux, a insufflé une dynamique des ventes sans précédent. La version du volant *T248* pour Xbox® sera lancée au printemps 2022.

1.1.2. Les gamepads

Depuis fin octobre 2021, Thrustmaster propose les nouveaux modules *ESWAP X FIGHTING PACK* pour son contrôleur *ESWAP X PRO CONTROLLER* sous licence officielle Microsoft Xbox. Ses deux gâchettes ergonomiques texturées type Xbox, ses boutons (« tact switch ») ultra-réactifs pour un meilleur ressenti et sa durabilité unique permettront des duels plus intenses.

En 2021, la gamme gamepad s'est très bien comportée aux Etats-Unis avec un positionnement haut de gamme et unique. Elle est de plus en plus reconnue par les joueurs classés et sera élargie en 2022 pour maximiser son potentiel.

Aux Etats-Unis, le marché américain des gamepads a été quasiment stable à + 0,85% en valeur à 1,457 millions de dollars en 2021. Avec sa manette *ESWAP X PRO CONTROLLER*, Thrustmaster est Numéro Cinq en valeur. La part de marché de Thrustmaster en valeur est de 8,7% (Source : Copyright 2022. The NPD Group, Inc. All Rights Reserved. Proprietary and Confidential. Property of NPD and its Affiliates. Licensed for Use by NPD Clients Only).

Dans les cinq principaux pays européens, le marché des gamepads a baissé de 2% en valeur à 607 millions d'euros. La part de marché de Thrustmaster est de 21% en valeur (Source : ©GfK 2022 – All rights reserved).

Sur la période, Thrustmaster est devenu sponsor officiel de la « National Championship Collegiate Competition » sur le jeu Rocket League aux Etats-Unis, permettant ainsi de renforcer la notoriété du gamepad *ESWAP X PRO CONTROLLER* auprès de la communauté des joueurs. Avec le succès et la légitimité de ce gamepad, Thrustmaster a mis l'écosystème en lumière avec les lancements de plusieurs packs intervenus au second semestre 2021 : Red Color Pack, LED Crystal Packs (modules rétroéclairés), module de mini-sticks S2. La notoriété de la famille ESWAP ne cesse de croître avec la montée en puissance des joueurs professionnels qui utilisent la manette.

1.1.3. Les accessoires de simulation de vol

Le Groupe bénéficie d'un bon positionnement sur le marché des accessoires de simulation de vol, dits « Flying ».

L'année 2021 a été particulièrement innovante pour les accessoires Flying Thrustmaster. En effet, la marque s'est associée à Boeing pour créer de nouveaux périphériques Thrustmaster Civil Aviation. Faisant suite à une première collaboration avec le célèbre constructeur américain, Thrustmaster a donné un nouvel élan avec le développement de trois nouveaux produits pour Xbox et PC :

- *TCA Yoke Pack Boeing Edition* : premier yoke inspiré de l'émblématique Boeing 787 qui promet une expérience de vol unique et inédite sur Microsoft Flight Simulator,
- *TCA Quadrant Boeing Edition* : avec sa double manette des gaz et sa précision inégalée pour une expérience de vol immersive, et
- *TCA Yoke Boeing Edition* : premier yoke pendulaire officielle Boeing.

Thrustmaster étoffe régulièrement sa gamme de joysticks avec la sortie de belles nouveautés : un bundle sous licence Airbus *TCA CAPTAIN PACK*, ainsi qu'une nouvelle version du yoke sous licence Boeing pour les consoles Xbox et PC. Le lancement du jeu Microsoft Flight Simulator sur Xbox Series X|S a aussi accentué l'intérêt des joueurs pour le *T-Flight Hotas One*, seul joystick compatible Xbox Series X|S disponible au lancement du jeu.

Pour accroître l'immersion dans le jeu, Thrustmaster poursuit le développement de l'écoystème Thrustmaster Civil Aviation grâce au lancement de nouveaux compléments parmi lesquels le *TCA Quadrant Add-On Airbus Edition*, réplique ergonomique Airbus, qui permet d'aborder sereinement différentes manœuvres grâce notamment à ses aérofreins. Les nouveaux partenariats avec des « flysimmers » dont celui avec l'ancien pilote de chasse de l'aéronautique navale, Pierre-Henri « ATE » Chuet pour la France, permet de conseiller les pilotes virtuels sur les meilleures façons de réaliser des prouesses aériennes comme se poser sur un porte-avion.

Le lancement du jeu Microsoft Flight Simulator X le 27 juillet dernier sur console Xbox Series X|S a contribué à donner une audience encore plus Grand Public. Le Groupe est idéalement placé avec son joystick *T-Flight Hotas One* déjà disponible pour la console et avec le lancement du pack de simulation aérienne *T-Flight Full Kit X*. Celui-ci inclut le palonnier qui va permettre un pilotage encore plus réaliste.

La dynamique des ventes de ses accessoires Flying de la gamme Airbus a permis au Groupe de réaliser une bonne performance en 2021.

En 2021, aux Etats-Unis, le marché américain des joysticks a connu une croissance de 22,6% en valeur à 19,83 millions de dollars. Thrustmaster est Numéro Un en valeur et en volume, renforçant ainsi sa position sur ce segment. Le joystick *T-Flight Hotas One* est Numéro 1 aux Etats-Unis en valeur en 2021 (Source : Copyright 2022. The NPD Group, Inc. All Rights Reserved. Proprietary and Confidential. Property of NPD and its Affiliates. Licensed for Use by NPD Clients Only).

Dans les cinq principaux pays européens, le marché des joysticks a progressé de 31,3% en valeur à 27,94 millions d'euros. Thrustmaster est Numéro Un en valeur et volume avec respectivement 60,6% et 60,5% de parts de marché. En Europe, le joystick *HOTAS WARTHOG* est Numéro Un en valeur en 2021 (Source : ©GfK 2022 – All rights reserved).

1.1.4. Le « eSport »

Thrustmaster est très bien positionné sur le marché de l'eSport, à la fois en « racing » et « flying ».

L'actualité eSports de Thrustmaster est toujours riche sur la période. Pour la seconde année consécutive, Thrustmaster était sponsor officiel des « World Series finals » sur DiRT Rally 2.0. Également pour une troisième année consécutive, Thrustmaster était le fournisseur officiel Hardware du championnat officiel de Forza Motorsport de Russie qui s'est disputé en juin.

Depuis 2020, du fait de la pandémie de COVID-19, les compétitions virtuelles se sont développées considérablement pour « prendre le relais » sur les compétitions physiques. Elles connaissent toujours un franc succès même si les compétitions physiques ont désormais repris.

Le segment eSports a été particulièrement riche en événements pour cette fin d'année avec deux compétitions racing majeures dont Thrustmaster est partenaire : les « Le Mans Virtual Series » (la finale a eu lieu les 15 et 16 janvier 2022) et les « Ferrari Esports Series » (Janvier 2022). En parallèle, Thrustmaster est partenaire officiel du « FIA Rally Star », programme de détection des futures stars de rallye de la FIA (Fédération Internationale de l'automobile).

1.1.4.1. eSports « Racing »

En janvier 2021, Thrustmaster a signé un partenariat avec la « FIA Rally Star » pour détecter de futurs pilotes de course grâce à un programme de trois ans. Thrustmaster fournira aux différentes fédérations mondiales de sport automobile un ensemble d'accessoires issus de son riche écosystème racing.

Fin mars 2021, Thrustmaster avait également annoncé le renouvellement de sa collaboration avec Ferrari Esports en tant que « partenaire technique officiel ». Les ambassadeurs de la marque se démarquent avec YUAN YIFAN qui a été sacré pilote Champion de Formule 1 2020 pour la Chine sur la série F1 ESPORTS SERIES. Thrustmaster est également sponsor officiel de la compétition DIRT Rally 2.0 et vient de signer avec de nouveaux ambassadeurs dans des spécialités de course comme le « drift ».

Le pilote sponsorisé par Thrustmaster, Kamil Pawlowski, qui accompagne Thrustmaster depuis ses débuts sur le marché de l'eSports, a gagné fin décembre la compétition Ferrari eSports Series 2021.

Thrustmaster est toujours partenaire des « Le Mans Virtual Series » dont la dernière compétition de l'année a eu lieu le 18 décembre 2021 avant la grande finale qui a eu lieu mi-janvier 2022 sur le circuit des 24 heures du Mans.

1.1.4.2. eSports « Flying »

Le Flying est toujours très dynamique en eSport : Thrustmaster est partenaire officiel de SATAL en combat moderne et de Top Pilots avec du vol civil en 2021 et du vol de combat en 2022.

1.2. Actualités Hercules

Hercules a également connu une très bonne dynamique malgré quelques tensions de livraison vers les marchés américains et européens. Mi-novembre, Hercules a dévoilé le contrôleur *DJControl Mix* dédié au smartphone, en association avec l'application mobile Algoriddim djay, l'une des applications DJ leaders dans le monde. Ultra-compacte, cette platine DJ s'emporte partout et permet de laisser libre cours à sa créativité pendant une soirée improvisée.

Hercules a annoncé en janvier l'édition limitée *DJControl Inpulse 500 White Edition*. Toujours prêt à se démarquer et à créer du lien avec sa communauté, Hercules offre ce nouveau coffret premium en édition blanche.

En 2021, Hercules a également :

- Sorti son coffret exclusif en édition limitée *DJControl Inpulse 500 Gold Edition* ;
- Intégré le service de Streaming SoundCloud Co+ dans son logiciel DJUCED version 5.2 ;
- Mis en place un nouvel espace sur son site Hercules DJ Mix Room permettant d'enrichir les sets des DJs avec des musiques libres de droits ;
- Renforcé son positionnement sur le « eLearning ».

Depuis le premier trimestre 2021, Hercules est actif sur TWITCH via des DJs du monde entier.

1.2.1. Les contrôleurs DJ

Mi-mars 2021, Hercules a dévoilé le contrôleur *DJControl Inpulse 500 Gold Edition*, un coffret exclusif vendu en édition limitée. Son lancement en « Stream Live » a été orchestré avec des partenaires et des influenceurs dans le monde entier. Cette édition limitée, qui accompagne tout naturellement la nouvelle génération de DJs, se distingue par son design et l'intégration du logiciel Serato DJ Pro, par la plaque centrale du hardware mixeur en métal doré, de sublimes marquages dorés sur l'ensemble du contrôleur, l'intégration de la licence Serato DJ Pro et une sacoche dédiée.

Mi-Novembre 2021, Hercules a dévoilé son dernier contrôleur DJ, *DJControl Mix*, en association avec l'application mobile Algoriddim djay, l'une des applications DJ leaders dans le monde. Créer des « mash ups » pour faire des associations inédites des musiques du moment, mixer ses morceaux préférés avec des effets, mélanger les genres... Ultra compact, le contrôleur *DJControl Mix* s'emporte partout, il se glisse dans un sac à dos et permet de laisser libre cours à sa créativité, de s'amuser ou de devenir le DJ pendant une petite soirée improvisée. Le contrôleur *DJControl Mix* s'alimente par une batterie externe ou toute alimentation USB et se connecte via le Bluetooth à l'application gratuite Algoriddim djay.

1.2.2. Le logiciel DJUCED

Le logiciel DJ Hercules *DJUCED*, lancé en 2011, est un logiciel apprécié et performant, téléchargé par plus de 150 000 personnes entre décembre 2020 et décembre 2021.

Depuis le 20 juillet 2021, le logiciel *DJUCED* version 5.2 intègre le service de Streaming SoundCloud Go+.

L'assistant IMA (« Intelligent Musical Assistant ») suggère désormais des morceaux sur l'étendue du catalogue de musique SoundCloud Go+ et aide les DJs à être de plus en plus créatifs. Le logiciel *DJUCED*, qui fête son dixième anniversaire, enrichit ses fonctions pour offrir à la communauté les meilleures performances.

Ce positionnement lui permet ainsi de s'adresser à une nouvelle audience (tels que les Gamers fans de musique) et également de se faire une place en « Live performance ».

Aujourd'hui en version 5.3, le logiciel *DJUCED* est régulièrement mis à jour pour répondre au mieux aux besoins de ses utilisateurs.

2. RESULTAT DU GROUPE

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2021 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2021	31/12/2020	31/12/2019
Chiffre d'affaires	176,8	120,6	60,9
Résultat opérationnel courant	33,0	19,0	-2,6
Résultat opérationnel	33,0	23,1	-2,6
Résultat financier *	-16,4	7,4	-4,6
Résultat net consolidé	13,7	29,8	-6,42
Résultat de base par action	0,90 €	1,95 €	-0,42 €
Capitaux propres	90,4	79,7	50,3
Endettement net (hors VMP) **	-5,2	-18,2	10,2
Stocks	40,9	20,6	21,4
Immobilisations incorporelles	16,2	15,4	11,4
Actifs financiers courants (Part VMP)	19,1	35,0	27,3

* 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 2021 s'est élevé à 176,8 millions d'euros en hausse de 47% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel courant ressort à 33,0 millions d'euros contre un gain de 19,0 millions d'euros au 31 décembre 2020.

Le résultat opérationnel s'établit à 33,0 millions d'euros contre un gain de 23,1 millions d'euros en 2020.

Le résultat financier de -16,4 millions d'euros intègre une perte de réévaluation de 15,9 millions d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment.

Le résultat net de l'exercice s'établit à 13,7 millions d'euros contre un gain de 29,8 millions d'euros en 2020, après prise en compte d'une charge d'impôt de 2,9 millions d'euros sur l'exercice.

Les actifs financiers courants s'établissent à 19,1 millions d'euros au 31 décembre 2021. Ils sont composés de 443 874 titres Ubisoft Entertainment.

L'endettement net est négatif, à -5,2 millions d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 79,7 millions d'euros à 90,4 millions d'euros.

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

(en millions d'euros)	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Hercules	9,0	8,0	4,7
Gammes classiques	8,1	7,2	4,1
OEM *	0,9	0,8	0,6
Thrustmaster	167,8	112,6	56,2
Gammes classiques	167,8	112,6	56,2
OEM	0,0	0,0	0,0
TOTAL	176,8	120,6	60,9

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

▪ Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique :

(en millions d'euros)	31.12.2021	31.12.2020	Variation
Union Européenne	93,6	61,1	53%
Amérique du Nord	49,9	35,4	41%
Autres	33,3	24,1	38%
TOTAL	176,8	120,6	47%

- Répartition du résultat opérationnel par activité :

(en millions d'euros)	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Hercules	0,0	-0,2	-1,7
Thrustmaster	33,0	23,3	-0,9
TOTAL	33,0	23,1	-2,6

3. INFORMATIONS SUR LES COMPTES CONSOLIDES DU GROUPE

3.1. Compte de résultat

Au cours de l'exercice, le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires hors taxe consolidé de 176 755 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 102 391 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 31 372 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 12 825 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 6 679 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 714 milliers d'euros et les autres produits et charges – 11 557 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de + 32 999 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de + 32 999 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est de 112 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent – 16 294 milliers d'euros, comprenant des pertes de réévaluation de 15 877 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment détenues.

Après prise en compte de ces éléments, et de la charge d'impôt de 2 887 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de 13 707 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de + 0,90 euros.

3.2. Bilan

Les actifs non courants se composent d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 16 176 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 5 176 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 473 milliers d'euros, d'actifs d'impôts pour 359 milliers d'euros et d'impôts différés actifs pour 5 312 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 40 925 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations sur stock de 2 770 milliers d'euros.
- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 59 872 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations pour clients douteux de 65 milliers d'euros.
- Le poste autres créances a une valeur nette de 6 609 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 19 118 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 12 027 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 90 426 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 3 473 milliers d'euros dont 2 096 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 72 305 milliers d'euros dont 4 770 milliers d'euros d'emprunts et avances en devises.

La capacité d'autofinancement du Groupe sur l'exercice 2021 après coût de l'endettement financier s'élève à 32 656 milliers d'euros.

Le Groupe a vu son besoin en fonds de roulement augmenter de 36 675 milliers d'euros au cours de l'exercice 2021, avec une hausse du poste clients et du niveau de stocks.

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 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 168 762 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 190 996 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 93 822 milliers d'euros et les charges externes pour 46 792 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 698 milliers d'euros et les autres charges 14 504 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 2 513 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 2 263 milliers d'euros.

La société a comptabilisé une provision de 828 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 30 404 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 1 886 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de -226 milliers d'euros, de l'impôt sur les bénéfices de -4 018 milliers d'euros, le résultat net atteint 28 046 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Différences de change :	128 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	-55 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	217 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	1 529 milliers d'euros
Produits financiers de participations	67 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 8 milliers d'euros d'intérêts de comptes courants et de 15 milliers d'euros correspondant à la réintégration à l'actif du bilan d'avance en compte courant, avance abandonnée par la société-mère en 2004 au bénéfice de sa filiale Guillemot GmbH (Allemagne) avec clause de retour à meilleure fortune.

Les charges financières sont principalement constituées de charges d'intérêts d'emprunts et bancaires pour 64 milliers d'euros et de charges d'intérêts des comptes courants pour 21 milliers d'euros.

Le résultat de cession de titres propres dans le cadre du contrat de liquidité en vigueur s'élève à 217 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 1 569 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 16 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les titres des filiales s'élèvent à 56 milliers d'euros.

La société a comptabilisé un amortissement exceptionnel de 220 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 :	186 651 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	46 037 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	45 339 milliers d'euros

4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 27 289 milliers d'euros. Il comprend 15 755 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 2 317 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 9 217 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 5 673 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 133 milliers d'euros.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 36 126 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 49 904 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour créances douteuses de 793 milliers d'euros dont 728 milliers d'euros de dépréciations intra-groupe.

Les autres créances d'un montant net total de 1 200 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 265 milliers d'euros, des créances fiscales pour 927 milliers d'euros et des avoirs à recevoir pour 8 milliers d'euros.

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 7 306 milliers d'euros dont 36 040 actions propres pour un montant net 539 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 69 144 milliers d'euros.

5. STRATEGIE ET OBJECTIFS DE LA SOCIETE ET DU GROUPE

Le Groupe entend confirmer sa position de leader dans les accessoires Flying et travaille à augmenter sa part de marché sur les accessoires Racing.

Pour ce faire, le Groupe va élargir son offre pour permettre un meilleur accès aux sensations du Force Feedback au Grand Public avec des volants à retour de force à des prix plus abordables et continue la montée en gamme de son offre Racing pour ses clients passionnés.

Pour les produits musique du département Hercules, le Groupe a rendu cette année son offre plus Grand Public avec des contrôleurs DJ pour Smartphones et travaille à de nouveaux contrôleurs innovants pour être le partenaire de DJing dans l'apprentissage et la maîtrise de nouvelles pratiques de la communauté des DJs.

Il anticipe une évolution de ses méthodes de production et de transport pour améliorer son bilan carbone.

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

Le Groupe maintient la prévision d'un chiffre d'affaires supérieur à 200 millions d'euros et prévoit un résultat opérationnel supérieur à 30 millions d'euros pour l'exercice 2022.

Ces prévisions reposent principalement sur les hypothèses suivantes :

- Hypothèses relatives à des facteurs que peuvent influencer les membres des organes de direction :
 - La mise en œuvre de la stratégie du Groupe telle que décrite au paragraphe 5 et son succès.
 - Le maintien des investissements consistant à construire des valeurs ajoutées.
- Hypothèses relatives à des facteurs échappant à l'influence des organes de direction :
 - Une absence de dégradation forte de la consommation et du marché du jeu vidéo au second semestre.
 - Une absence de nouvelle dégradation de la situation sanitaire et logistique.

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

Au 31 décembre 2021, 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 2021.

Au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2021, aucun mouvement significatif n'est intervenu dans la répartition du capital de la société.

Au 31 décembre 2021, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 68,16% du capital et 81,10% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2021						
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	17,39%	4 472 244	17,41%
Claude GUILLEMOT	1 224 574	8,01%	2 449 148	9,52%	2 449 148	9,54%
Michel GUILLEMOT	1 054 059	6,89%	2 108 118	8,20%	2 108 118	8,21%
Gérard GUILLEMOT	983 736	6,43%	1 967 472	7,65%	1 967 472	7,66%
Christian GUILLEMOT	708 587	4,64%	1 417 174	5,51%	1 417 174	5,52%
Yves GUILLEMOT	675 660	4,42%	1 351 320	5,25%	1 351 320	5,26%
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%	7 049 476	27,41%	7 049 476	27,45%
Concert	10 420 029	68,16%	20 828 307	80,98%	20 828 307	81,10%
Auto-contrôle (3)	36 040	0,24%	36 040	0,14%	0	0,00%
Public	4 831 411	31,60%	4 855 016	18,88%	4 855 016	18,90%
TOTAL	15 287 480	100,00%	25 719 363	100,00%	25 683 323	100,00%

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

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

(3) Actions propres privées de droit de vote.

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