



EXPOSE SOMMAIRE
DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION
AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2022

1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE AU COURS DE L'EXERCICE 2022

L'année 2022 a été dynamique avec un chiffre d'affaires en progression de 6% à 188 millions d'euros, avec Thrustmaster en croissance de 5% et Hercules de 39%. Le quatrième trimestre 2022 s'est établi à 46,9 millions d'euros, en retrait de 29% par rapport au quatrième trimestre de l'année précédente qui avait bénéficié des livraisons importantes de volants en anticipation de la sortie du jeu-phare Gran Turismo 7. Malgré cet effet de base défavorable, le Groupe a réalisé son deuxième meilleur quatrième trimestre.

En 2022, les ventes réalisées hors de France atteignent 170,9 millions d'euros, soit 91% du chiffre d'affaires total consolidé.

- Sur le continent nord-américain, le Groupe a enregistré une croissance de ses ventes de 10%, passant de 49,9 millions d'euros à 54,8 millions d'euros.
- Les ventes du Groupe sont restées stables dans la zone Union Européenne et Royaume-Uni, passant de 93,7 millions d'euros à 93,5 millions d'euros.
- Les ventes dans les autres pays ont progressé de 19% sur la période, passant de 33,3 millions d'euros à 39,7 millions d'euros.

Le résultat opérationnel de l'exercice 2022 affiche un gain de 34,2 millions d'euros contre un résultat opérationnel de 33 millions d'euros au 31 décembre 2021. Le résultat net consolidé s'établit à 20,4 millions d'euros contre 13,7 millions d'euros à période comparable. Ce résultat comprend une perte financière de 7,4 millions d'euros liée à une perte de réévaluation du portefeuille de titres Ubisoft Entertainment détenu par le Groupe.

Le Groupe a maintenu un taux de marge brute comptable supérieur à 54% dans un contexte plus concurrentiel et inflationniste.

Les capitaux propres sont de 104,4 millions d'euros au 31 décembre 2022. La structure financière du Groupe est solide, l'endettement net est négatif à - 21,3 millions d'euros au 31 décembre 2022 (hors portefeuille de valeurs mobilières de placement de 11,7 millions d'euros) contre un endettement net de -5,2 millions d'euros au 31 décembre 2021.

Le Groupe avait réalisé en 2021 un chiffre d'affaires de 3 millions d'euros avec la Russie et l'Ukraine. Les créances clients au bilan au 24 février 2022 totalisaient 0,9 million d'euros et il n'y a pas eu de créances non recouvrées sur l'exercice 2022.

En 2022, le Groupe a déployé toute son énergie pour :

- Maintenir une bonne dynamique commerciale avec des ventes en croissance sur toutes les zones géographiques, et une tendance plus forte en Asie-Pacifique,
- Assurer 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 pack *TCA Yoke Pack Boeing Edition* et le contrôleur *DJControl Mix*).
- Mettre en place des mesures et une organisation spécifique pour satisfaire la demande du marché, et faire face à la situation logistique tendue,
- Bénéficier de la bonne dynamique de la gamme des contrôleurs *DJControl Inpulse* qui a tiré la croissance d'Hercules,
- Livrer en volume ses grands clients directement, notamment les principaux e-tailers mondiaux, et ainsi mieux anticiper la demande des consommateurs,
- Adapter et renforcer son organisation globale Trade-Marketing pour prendre en compte les nouveaux enjeux du eCommerce et le besoin d'accroître sa visibilité promotionnelle chez ses partenaires,
- Accentuer ses efforts de recrutement et mis en place des programmes de promotions des ventes et de marketing pour tirer la croissance de l'activité,
- Développer son équipe dédiée au client Amazon,
- Augmenter ses capacités de production en Chine et initier une production en Europe de l'Ouest,
- Coopérer avec les éditeurs de jeux pour garder une dynamique forte,
- Maximiser le potentiel de ses nouveautés,
- Anticiper les délais logistiques pour garder la continuité des flux produits.

L'année 2022 a été moins marquée par des tensions sur la chaîne logistique et des pénuries de composants électroniques et matières premières.

1.1. Actualités Thrustmaster

En 2022, Thrustmaster a :

- Sorti le volant *T128*, volant force feedback le plus accessible du marché. Ce volant révélé au dernier Mondial de l'Auto 2022 est conçu pour une initiation des joueurs prêts à se lancer dans la simulation de course automobile et hérite de la technologie « HYBRID DRIVE » de son grand frère, associant à la fois le mécanisme de courroie et d'engrenage pour un retour de force 20% plus puissant que les précédents volants Thrustmaster *T150* et *TMX*. Retour de force maîtrisé, affichage LED, palettes et pédaliers magnétiques, le volant *T128* affiche des prestations inégalées pour un investissement ultra-compétitif, se faisant un véritable atout pour rentrer dans le monde du « sim-racing » ;
- Lancé le volant *T818* pour PC, volant haut de gamme de nouvelle génération à technologie Direct Drive, avec des premiers succès quant à son positionnement et la qualité des sensations qu'il procure ;
- Commercialisé la version du volant *T248* pour les consoles Xbox Series X|S et Xbox One ;
- Lancé la manette *ESWAP S PRO CONTROLLER* laquelle a obtenu de nombreux articles élogieux. Cette manette est une manette avancée et modulable pour les gamers compétitifs qui veulent un haut niveau de précision et de réactivité sur les consoles Xbox Series X/S, Xbox One et PC ;
- Lancé la version de base du *TCA Yoke Boeing Edition* sous licence Boeing, et poursuivi l'implantation du pack *TCA Yoke Pack Boeing Edition*, yoke inspiré de l'emblématique avion Boeing 787 Dreamliner ;
- Lancé le joystick civil *TCA sidestick X Airbus Edition* pour la console Xbox Series X|S sous licence officielle Airbus. Cette nouvelle version reprend les points forts de son prédécesseur en ajoutant une base repensée, une manette des gaz renforcée pour plus de confort, et de nouveaux boutons à touche contact pour une expérience de vol immersive. Il a été repensé pour une meilleure stabilité et pour intégrer de nouvelles connectiques, dont deux ports USB-A pour l'écosystème, un port USB-C pour l'alimentation et une prise jack pour le casque. Passer de la compatibilité Xbox à PC se fait en un tour de main grâce à un simple bouton. Il inclut un mois de service Xbox Game Pass Ultimate. Ce service comprend Xbox Live Gold et plus de cent jeux de haute qualité. L'abonnement offre la possibilité de jouer à des jeux comme Microsoft Flight Simulator avec des amis sur console ou PC et d'obtenir un abonnement EA Play ;
- Participé pour la première fois au Mondial de l'Automobile mi-octobre à Paris parmi les grands de l'industrie automobile ;
- Été partenaire eSport de nombreuses compétitions mondiales prestigieuses comme GT World, « *Le Mans esport series* » et « *Ferrari esport series* ».

La reprise des salons en « présentiel » a permis à Thrustmaster de participer de nouveau à ces événements et de retrouver l'engouement de sa communauté de joueurs.

1.1.1. Les volants et leurs accessoires

En 2022, le marché américain des volants a progressé de 10,9% en valeur à 127,8 millions de dollars américains. Les ventes de volants Thrustmaster ont baissé de 5,28% en valeur.

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 4,6% en valeur à 165,4 millions d'euros.

Thrustmaster est Numéro deux des volants avec 30,7% de parts de marché en valeur et progresse de 3,4 points en valeur.

1.1.2. Les gamepads

Avec sa gamme *ESWAP*, Thrustmaster dispose d'un véritable écosystème complet et évolutif de manettes professionnelles destinées aux joueurs eSport avec des kits couleur et personnalisés et une application gratuite ThrustmapperX.

Thrustmaster poursuit l'installation de sa marque *ESWAP* au sein des communautés Trackmania et Rocket League. Pour la seconde année consécutive, Thrustmaster a été le fournisseur officiel de la Trackmania Cup en juin 2022. Avec plus de quinze mille spectateurs et cent quatre-vingt mille « viewers » sur Twitch qui ont pu suivre cette fin de compétition sur l'une des plus grandes scènes de France et après des demi-finales très serrées, et une finale à couper le souffle, c'est finalement le duo composé de l'ambassadeur Thrustmaster Gwen et Affi de la team BDS qui a remporté cette édition 2022 de la Trackmania Cup.

En 2022, aux Etats-Unis, le marché américain des gamepads a été quasiment stable à +1,5% en volume et en baisse de 0,55% en valeur.

Dans les cinq principaux pays européens, le marché des gamepads a augmenté de 18% en valeur. Les ventes de gamepads Thrustmaster ont augmenté de 18% en valeur et de 30% en volume.

1.1.3. Les accessoires de simulation de vol

L'année 2022 a été particulièrement riche pour les accessoires Flying. La sortie du film « Top Gun Maverick » le 25 mai 2022 et son succès mondial, accompagné d'un nouveau DLC pour Microsoft Flight Simulator, a été un temps fort du deuxième trimestre 2022. Le partenariat du Groupe avec Microsoft aura permis de lancer un plan promotionnel et dynamiser les ventes de joysticks.

Le Groupe jouit d'une position de Numéro Un en Europe et aux Etats-Unis sur le marché des accessoires de simulation de vol, dits « *Flying* ».

L'actualité eSport est toujours riche pour Thrustmaster, avec sa participation à de nombreuses manifestations. Au cours du second semestre 2022, le Groupe a participé à de nombreuses manifestations aériennes et de simulation. Au meeting aérien *Royal International Air Tattoo*, qui a accueilli plus de cent vingt mille spectateurs, le Groupe a accompagné les « *Virtual Red Arrows* » sur le stand eSport de la *Royal Air Force*.

Mi-novembre 2022, Thrustmaster a participé à la deuxième édition du « *Congrès de la Chasse* » au musée de l'Air et de l'Espace au Bourget. Avec plus de cent pilotes de chasses et spationautes, Thrustmaster a proposé de nombreuses activités autour de la simulation de vol et de combat aériens.

Thrustmaster travaille en permanence pour étoffer sa gamme de joysticks et la rendre toujours plus attractive.

Depuis son lancement, la gamme *TCA Airbus Edition* est devenue une référence dans la simulation de l'aviation civile sur PC. Thrustmaster est fier de proposer désormais sa gamme sur Xbox avec le *TCA Sidestick X Airbus Edition* et le *TCA Captain Pack X Airbus Edition*.

Début novembre 2022, la nouvelle gamme *TCA Airbus Edition* pour Xbox Series X|S et PC a été présentée sur le stand Xbox lors de la « *Paris Games Week* » à Paris. Cet événement a permis aux amateurs de tester le nouveau *TCA Captain Pack X Airbus Edition* le jour de sa sortie mondiale, sur Microsoft Flight Simulator 2020.

En 2022, aux Etats-Unis, le marché américain des joysticks a connu une croissance de 61,6% en valeur à 36,2 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 7,4% en valeur à 29,6 millions d'euros et de 6,7% en volume. Thrustmaster est Numéro Un en volume et valeur.

1.1.4. Les casques audio pour les joueurs connectés

En 2022, Thrustmaster n'a sorti aucune nouveauté dans cette catégorie.

1.1.5. Le « eSport »

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

1.1.5.1. eSports « Racing »

En mars 2022, l'événement de lancement des « *Ferrari Esports Series 2022* » a offert une excellente visibilité à Thrustmaster (des VIP pouvaient utiliser notamment le volant *Formula Wheel Add-On Ferrari SF1000 Edition* et le casque *T.Racing Scuderia Ferrari Edition-DTS*). Thrustmaster a renouvelé son partenariat pour la prochaine saison qui a adopté un nouveau format, avec notamment de nouvelles zones géographiques : l'Amérique du Nord en plus de l'Europe, de nouveaux jeux utilisés (*Assetto Corsa Competizione* en plus de *Assetto Corsa*).

Thrustmaster est le partenaire officiel du programme *FIA Rally Star* mené par la FIA (Fédération Internationale de l'Automobile) pour détecter la future star des rallyes dans la vie réelle. Ce programme et partenariat est mondial et s'étend sur plusieurs années.

Au dernier Grand Prix du Canada le 19 juin 2022 à Montréal, Thrustmaster a équipé plusieurs stands de simulateurs de course qui ont ravi les fans de F1 présents sur place.

Pour couvrir la sortie, en juillet 2022, du jeu de course *F1® 22*, le Groupe a mis en place un plan d'actions pour répondre à la forte demande des joueurs en accessoires tels que le volant *Formula Wheel Add-On Ferrari SF1000 Edition*. A l'occasion de la dernière compétition des 24 Heures du Mans les 11 et 12 juin 2022, le partenaire du Groupe, *Motorsport Games*, a été très actif sur la compétition virtuelle du Mans en proposant huit simulateurs Thrustmaster sur place. Avec plus de mille cinq cents participants, l'évènement a été un véritable succès. Thrustmaster est le partenaire officiel du « *Le Mans Virtual Challenge* » où la marque était l'équipementier de cette compétition, avec huit simulateurs équipés de la servo base *TS-XW*, de la roue *TM Open Wheel Add-On*, du pédalier *T-LCM Pedals* et du casque *T.Racing Scuderia Ferrari Edition DTS*.

Début novembre 2022, Thrustmaster a participé à la « *Paris Games Week* » où il était partenaire avec Xbox. Sur le stand, étaient présents la gamme *ESWAP*, le volant *T128* et le nouveau pack *TCA Captain Pack X Airbus Edition* pour son lancement.

1.1.5.2. eSports « Flying »

En juillet 2022, Thrustmaster a été présent au show aérien *Royal International Air Tattoo 2022* sur la base militaire de Fairford (comté du Gloucestershire) à 1h30 de Londres. Avec plus de 170 000 visiteurs, ce show aérien est la plus grande manifestation mondiale de présentation aéronautique militaire.

1.2. Actualités Hercules

En 2022, Hercules a :

- Annoncé deux nouvelles versions de son logiciel à venir : *DJUCED® PRO* et *DJUCED® PRO+*.
- Lancé son contrôleur *DJControl Inpulse 300 MK2*,
- Lancé en exclusivité la console *DJControl Mix Blue Edition* pour le site américain Amazon le 15 octobre 2022, et son édition exclusive le 15 novembre 2022 sur Amazon Europe.

Avec l'essor du « *livestream* » et les challenges liés aux droits d'auteur, Hercules développe toute une série de services pour offrir l'expérience la plus complète aux DJs débutants et plus avancés.

1.2.1. Les contrôleurs DJ

En 2022, Hercules a lancé le tout premier contrôleur DJ ultra-compact dédié à mixer ses titres préférés exclusivement avec un smartphone, le contrôleur *Hercules DJControl Mix*. Associé à Algoriddim djay, l'une des applications iOS/Android DJ leaders dans le monde, ce contrôleur a rapidement conquis des milliers d'utilisateurs à travers le monde. Véritable star sur TikTok et plébiscité par les DJs et créateurs de contenus, Hercules va encore plus loin et lance une collection de couleurs : le contrôleur *DJControl Mix Blue Edition* et le contrôleur *DJControl Mix Orange Edition*.

La platine *DJControl Mix* est désormais aussi disponible auprès des revendeurs Apple Premium en Chine où elle est désormais présente dans plusieurs magasins.

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

Fort des réussites de sa gamme *DJControl Inpulse*, Hercules est fier de s'associer avec Serato pour lancer une nouvelle version de son best-seller *DJControl Inpulse 300* : le contrôleur *DJControl Inpulse 300 MK2*.

1.2.2. Le logiciel DJUCED

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

En 2022, l'équipe DJUCED® a eu le grand plaisir de fêter ses dix ans en annonçant deux nouvelles versions de son logiciel à venir : DJUCED® PRO et DJUCED® PRO+.

2. RESULTAT DU GROUPE

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2022 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2022	31/12/2021	31/12/2020
Chiffre d'affaires	188,0	176,8	120,6
Résultat opérationnel courant	34,2	33,0	19,0
Résultat opérationnel	34,2	33,0	23,1
Résultat financier *	-6,7	-16,4	7,4
Résultat net consolidé	20,4	13,7	29,8
Résultat de base par action	1,35 €	0,90 €	1,95 €
Capitaux propres	104,4	90,4	79,7
Endettement net (hors VMP) **	-21,3	-5,2	-18,2
Stocks	57,2	40,9	20,6
Immobilisations incorporelles	23,3	16,2	15,4
Actifs financiers courants (Part VMP)	11,7	19,1	35,0

* 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.

Le chiffre d'affaires consolidé annuel de l'exercice 2022 s'est élevé à 188,0 millions d'euros en hausse de 6% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel courant ressort à 34,2 millions d'euros contre un gain de 33,0 millions d'euros au 31 décembre 2021.

Le résultat opérationnel s'établit à 34,2 millions d'euros contre un gain de 33,0 millions d'euros en 2021.

Le résultat financier de -6,7 millions d'euros intègre une perte de réévaluation de 7,4 millions d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment, contre une perte de réévaluation de 15,9 millions d'euros en 2021.

Le résultat net de l'exercice s'établit à 20,4 millions d'euros contre un gain de 13,7 millions d'euros en 2021, après prise en compte d'une charge d'impôt de 7,2 millions d'euros sur l'exercice.

Les actifs financiers courants s'établissent à 11,7 millions d'euros au 31 décembre 2022. Ils sont composés de 443 874 titres Ubisoft Entertainment.

L'endettement net est négatif, à -21,3 millions d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 90,4 millions d'euros à 104,4 millions d'euros.

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

(en millions d'euros)	31.12.2022	31.12.2021	31.12.2020
Hercules	12,5	9,0	8,0
Gammes classiques	12,2	8,1	7,2
OEM *	0,3	0,9	0,8
Thrustmaster	175,5	167,8	112,6
Gammes classiques	175,5	167,8	112,6
OEM	0,0	0,0	0,0
TOTAL	188,0	176,8	120,6

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

▪ Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique :

(en millions d'euros)	31.12.2022	31.12.2021	31.12.2020
Union Européenne	93,5	93,6	61,1
Amérique du Nord	54,8	49,9	35,4
Autres	39,7	33,3	24,1
TOTAL	188,0	176,8	120,6

▪ **Répartition du résultat opérationnel par activité :**

(en millions d'euros)	31.12.2022	31.12.2021	31.12.2020
Hercules	0,2	0,0	-0,2
Thrustmaster	34,0	33,0	23,3
TOTAL	34,2	33,0	23,1

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 188 047 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 105 063 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 31 931 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 14 422 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 7 650 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 806 milliers d'euros et les autres produits et charges - 12 485 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de + 34 243 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de + 34 243 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est de 35 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent - 6 691 milliers d'euros, comprenant des pertes de réévaluation de 7 395 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment détenues.

Après prise en compte de ces éléments, et de la charge d'impôt de 7 235 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de 20 352 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de + 1,35 euros.

3.2. Bilan

Les actifs non courants se composent d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 23 276 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 8 184 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 668 milliers d'euros, d'actifs d'impôts pour 495 milliers d'euros et d'impôts différés actifs pour 4 267 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 57 203 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations sur stock de 2 261 milliers d'euros.
- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 34 743 milliers d'euros, il n'existe aucune dépréciation pour clients douteux.
- Le poste autres créances a une valeur nette de 4 079 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 11 723 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 35 245 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 104 405 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 9 945 milliers d'euros dont 8 345 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 65 851 milliers d'euros dont 5 636 milliers d'euros d'emprunts et avances en devises.

La capacité d'autofinancement du Groupe sur l'exercice 2022 après coût de l'endettement financier s'élève à 35 041 milliers d'euros.

Le Groupe a vu son besoin en fonds de roulement augmenter de 1 943 milliers d'euros au cours de l'exercice 2022, avec une hausse significative 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 de nouveaux à emprunts moyen terme mis en place sur le troisième trimestre de l'exercice 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 l'exercice, la société Guillemot Corporation S.A. a réalisé un chiffre d'affaires de 174 820 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 188 251 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 90 318 milliers d'euros et les charges externes pour 47 105 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 813 milliers d'euros et les autres charges 17 036 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 2 964 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 755 milliers d'euros.

La société a comptabilisé une provision de 710 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 28 131 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 4 820 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de - 6 milliers d'euros, de l'impôt sur les bénéfices de - 3 887 milliers d'euros, le résultat net atteint 29 059 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Différences de change :	616 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	103 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	90 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	4 191 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 130 milliers d'euros d'intérêts issus de placements bancaires et autres produits financiers, de 8 milliers d'euros d'intérêts sur les avances en comptes courants et de 29 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 43 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 - 90 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 4 165 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 29 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les titres des filiales s'élèvent à 3 milliers d'euros.

Les principaux soldes intermédiaires de gestion sont :

Production de l'exercice :	181 200 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	43 837 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	43 024 milliers d'euros

4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 38 002 milliers d'euros. Il comprend 18 637 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 3 303 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 16 062 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 8 522 milliers d'euros en valeur nette de frais de développement.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 48 527 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 28 106 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations intra-groupe de 775 milliers d'euros.

Les autres créances d'un montant net total de 1 969 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 154 milliers d'euros, des créances fiscales pour 1 561 milliers d'euros et des avoirs à recevoir pour 254 milliers d'euros.

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 7 158 milliers d'euros dont 31 132 actions propres pour un montant net 391 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 94 390 milliers d'euros.

5. STRATEGIE ET OBJECTIFS DE LA SOCIETE ET DU GROUPE

Le Groupe entend maintenir 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 a élargi 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 avec sa gamme à technologie Direct Drive.

Une nouvelle offre innovante renforce la gamme de gamepads pour pérenniser la présence du Groupe dans le segment. Thrustmaster prépare une offre dans un nouveau segment de marché.

Pour les produits musique du département Hercules, Hercules va lancer dans l'année une gamme de produits dans un nouveau segment pour diversifier son offre.

Le Groupe a mis en place une équipe RSE (« *Responsabilité Sociétale des Entreprises* ») et prend des initiatives dans le domaine des énergies vertes pour améliorer son bilan carbone.

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

Le Groupe prévoit un chiffre d'affaires d'environ 140 millions d'euros et vise un résultat opérationnel positif pour l'exercice 2023. 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.
 - Le succès commercial des nouveaux produits du Groupe.
 - La présence des nouveautés jeux de racing sur le second semestre de l'exercice.

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

Au 31 décembre 2022, 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 2022.

Au 31 décembre 2022, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 67,50% du capital et 79,45% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2022						
Actionnariat	Nombre d'actions	% du capital	Nombre de droits de vote théoriques	% des droits de vote théoriques	Nombre de droits de vote exerçables en assemblée générale	% des droits de vote exerçables en assemblée générale (1)
GUILLEMOT BROTHERS SAS (2)	2 236 122	14,63%	2 236 122	9,56%	2 236 122	9,66%
Claude GUILLEMOT	1 227 087	8,03%	2 451 661	10,49%	2 451 661	10,59%
Michel GUILLEMOT	1 056 569	6,91%	2 110 628	9,03%	2 110 628	9,12%
Gérard GUILLEMOT	986 246	6,45%	1 969 982	8,43%	1 969 982	8,51%
Yves GUILLEMOT	678 170	4,44%	1 353 830	5,79%	1 353 830	5,85%
Christian GUILLEMOT	611 097	4,00%	1 219 684	5,22%	1 219 684	5,27%
Autres membres de la famille Guillemot (4)	3 524 738	23,06%	7 049 476	30,15%	7 049 476	30,45%
Concert	10 320 029	67,50%	18 391 383	78,66%	18 391 383	79,45%
Auto-contrôle (3)	232 132	1,52%	232 132	0,99%	0	0,00%
Public	4 735 319	30,98%	4 757 125	20,35%	4 757 125	20,55%
TOTAL	15 287 480	100,00%	23 380 640	100,00%	23 148 508	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.

Depuis la clôture de l'exercice, le conseil d'administration a, dans sa séance du 25 janvier 2023, décidé l'annulation de 200 000 actions, soit une réduction de capital de 154 000 euros. Depuis le 25 janvier 2023, le montant du capital s'élève à 11 617 359,60 euros divisé en 15 087 480 actions de 0,77 euro de nominal chacune.