



EXPOSE SOMMAIRE DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2016

1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE ET DE SON ACTIVITE AU COURS DE L'EXERCICE 2016

Le chiffre d'affaires annuel du Groupe en 2016 s'est établi à 64,2 millions d'euros en baisse de 2% avec des ventes Hercules en croissance de 5% et un chiffre d'affaires Thrustmaster en léger retrait sur les neuf premiers mois mais qui renoue avec la croissance au quatrième trimestre. Thrustmaster n'a pas pu compter sur la sortie de son volant haut de gamme sous licence Gran Turismo qui a dû être reporté à 2017 en raison du décalage du jeu du même nom.

1.1. Evolution géographique et mise en place de nouveaux réseaux de distribution

Les ventes réalisées hors de France sur l'exercice 2016 atteignent 55,4 millions d'euros, soit 86% du chiffre d'affaires total consolidé.

En 2016, le Groupe a renoué avec la croissance en Russie tout en accélérant le déploiement de ses ventes en Asie, notamment en Corée du Sud, au Japon et en Chine. La croissance du Groupe a été supérieure à 24% en Amérique du Nord. Dans le même temps, le Groupe se positionne sur de nouveaux marchés géographiques porteurs.

1.2. Renforcement de la couverture géographique de distribution

L'année 2016 a vu un retour de la présence de Thrustmaster au Brésil et en Russie profitant d'une reprise économique sur ces marchés à très fort potentiel. Le Groupe a également signé avec de nouveaux distributeurs dans une dizaine de pays, notamment en Chine, au Japon, dans les pays nordiques et Pays de l'Est.

Le Groupe a connu une forte dynamique des ventes en République Tchèque, Roumanie et Pologne sur les gammes Thrustmaster.

1.3. Une logistique de pointe et d'envergure mondiale

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

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

Grâce au développement et à l'évolution de la plateforme logistique à Hong-Kong depuis début 2013, le Groupe continue d'optimiser les flux vers l'ensemble de ses clients européens, asiatiques et américains en livraison directe depuis l'Asie, ce qui a permis d'optimiser sa « *supply chain* », et apporter ainsi un service de livraison plus rapide à ses clients. En 2016, les livraisons directes de containers depuis l'entrepôt situé à Hong-Kong ont continué à progresser, ce qui a facilité le développement des ventes, amélioré les délais de livraison. Dans le même temps, le flux direct vers les clients a permis de réduire l'impact du transport sur l'environnement.

1.4. Stratégie et positionnement de Thrustmaster

Thrustmaster se positionne sur le marché de l'eSport et plus particulièrement dans les compétitions de sport automobile virtuel et s'appuie sur ses nombreux partenariats stratégiques (avec Sony, Microsoft, Ferrari etc...) pour asseoir sa position et développer ses parts de marché. La signature de ces partenariats lui permet de développer une forte synergie commerciale et marketing et d'accroître sa visibilité auprès des utilisateurs.

En 2016, Thrustmaster est devenu le partenaire officiel de Gran Turismo Sport sur la console PlayStation4 dont la sortie est prévue en 2017. Une nouvelle dimension eSport est présente avec le partenariat entre Polyphony Digital® et la FIA pour obtenir sa licence e-Sport afin d'entrer en compétition comme dans le monde réel. Un prototype du volant de Thrustmaster était présent lors de l'évènement d'annonce du jeu Gran Turismo Sport en avant-première et a matérialisé la coopération entre les deux sociétés.

1.5. Le Groupe face à la concurrence

Le Groupe opère sur des marchés fortement concurrentiels et diversifiés puisqu'il s'adresse aux amateurs de jeux, de musique avec ses gammes DJ et haut-parleurs, ses casques audio pour les joueurs connectés. Du fait de la nature diversifiée de ses gammes et du nombre de produits, la concurrence demeure vive et mondiale. La force de la Recherche et Développement du

Groupe constitue l'une des clés de sa compétitivité, nécessitant des produits innovants et différenciés. Dans ce contexte de concurrence très vive, le Groupe évolue sur des marchés en profonde mutation. Pour se démarquer auprès de ses clients, le Groupe renouvelle ou complète en permanence ses gammes avec une implication forte de ses équipes de Recherche et Développement et de marketing qui lui permettent d'être à la pointe des usages sur ces différents marchés. Le Groupe bénéficie aussi de la force de son positionnement international qui lui permet de capter la croissance dans les pays à fort développement.

1.6. Présence renforcée sur les plus grands salons internationaux et partenariats de Thrustmaster avec de grands éditeurs de jeux

Le Groupe a renforcé sa présence en 2016 sur les grands salons internationaux dédiés à ses gammes de produits avec notamment sa participation au salon Consumer Electronics Show de Las Vegas, CES de Shanghai, au Namm Show, au Destination PlayStation, au Frankfurter MusikMesse, à l'E3 Los Angeles, au Dance Fair, au salon VRX...

1.7. Hercules

Gamme DJ :

Devenue un « *best-seller* » auprès des DJs numériques amateurs ou mobiles, la marque Hercules est un acteur de notoriété mondiale sur le marché des contrôleurs de mixage portables Grand Public pour débiter dans le mix et renforce sa gamme pour les DJs avancés. Hercules compte parmi les principaux fabricants de contrôleurs DJ portables pour ordinateur et rassemble aujourd'hui des communautés de DJs, des débutants aux plus experts, autour de l'expérience DJ Hercules.

Logiciel DJUCED : Au dernier salon de musique Namm Show à Anaheim (Californie, Etats-Unis), Hercules a dévoilé la nouvelle version de son logiciel de DJ DJUCED, qui, dans l'ensemble de ses versions, a été livré à plus de cinq cents mille exemplaires avec les contrôleurs de la marque.

DJControl Instinct P8 : Ce nouveau contrôleur, sorti en octobre 2016, permet d'apporter avec ses huit pads, une première expérience du « *remix* » aux DJs débutants. Il s'agit d'une version sur-boostée du « *best-seller* » de la marque, le contrôleur DJControl Instinct. Les bases du succès sont toujours présentes mais fort de la connaissance et de l'écoute de sa communauté, le contrôleur revient enrichi de plus de fonctionnalités et de pads de performance !

DJ Party Packs : Hercules propose aussi un écosystème tourné vers la fête avec trois packs Hercules DJ Party Packs. Cette offre unique, basée sur les contrôleurs Grand Public du Groupe, les enrichit d'accessoires lumineux pour parfaire l'ambiance. Il s'agit d'une offre unique qui allie contrôleur DJ complet et intuitif aux premiers éléments de son écosystème « *party-time* ». Avec ces Party Packs, les équipes Hercules DJ ont décidé d'offrir une nouvelle dimension aux contrôleurs les plus plébiscités par leurs « *party lovers* ». En effet, la marque souhaite aujourd'hui ouvrir ses horizons au-delà du mix pur pour proposer un écosystème tourné vers la fête.

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

Haut-parleurs sans fil (Gamme WAE) : Depuis 2015, Hercules se concentre sur les usages Outdoor des haut-parleurs sans fil. Hercules utilise les meilleurs savoir-faire technologiques pour concevoir et fabriquer des solutions audio pour les passionnés de musique.

La bonne dynamique de sa gamme sans fil WAE Outdoor pour Smartphones et tablettes permet à la marque d'enrichir régulièrement sa gamme.

Le dernier haut-parleur sans fil WAE, sorti comme prévu avant l'été, est le haut-parleur WAE Outdoor Rush conçu pour les « *riders* ». C'est l'un des haut-parleurs les plus innovants de sa catégorie. Ses caractéristiques originales d'étanchéité à l'eau de mer et d'autonomie avec la FM intégrée en font un produit très prisé pour les activités Outdoor et particulièrement nautiques. Ce nouveau haut-parleur sans fil a obtenu le Prix de l'Innovation au CES 2016.

La gamme s'est enrichie d'un nouveau haut-parleur outdoor qui est venu compléter la gamme Hercules de haut-parleurs résistants à l'eau. Ce nouveau haut-parleur WAE Outdoor 04Plus FM, spécialement conçu pour les « *urban riders* », a été lancé début décembre. Il s'agit du deuxième haut-parleur avec technologie sans fil Bluetooth étanche avec radio FM intégrée de la gamme, en complément du haut-parleur WAE Outdoor Rush dédié aux sports nautiques.

Cette nouvelle génération d'enceintes avec technologie sans fil Bluetooth est adaptée aux situations extrêmes.

La signature régulière de partenariats avec de jeunes champions prometteurs, tels que Delphine Cousin, vice-Championne du monde 2015 de slalom en planche à voile, troisième au Championnat du Monde en 2016 et Championne de France 2016, s'inscrit dans la stratégie du Groupe de se faire connaître auprès de ces communautés d'utilisateurs.

Enceintes multimédias : Constructeur expert de l'audio depuis plus de vingt ans, Hercules conçoit depuis de nombreuses années des systèmes d'enceintes de haute qualité pour les DJs et les passionnés de musique sur PC.

Les spécialistes audio du Groupe mettent au point, grâce à la chambre anéchoïque interne et les ingénieurs de Recherche et Développement, une gamme d'enceintes de monitoring pour les DJs qui sont livrées principalement en Europe.

Casques audio pour DJ : Hercules n'a pas développé de nouveaux casques dans ce domaine sur l'année 2016, s'appuyant sur sa gamme existante aux qualités reconnues par les DJs exigeants.

1.8. Thrustmaster

En 2016, Thrustmaster s'est positionné sur le marché du « *eSport* » et également sur le marché des volants haut de gamme sur PC avec le lancement au quatrième trimestre 2016 de son dernier volant, TS-PC RACER. L'année 2016 a également vu le déploiement de la réalité virtuelle.

Thrustmaster reste un acteur incontournable sur le marché Nord-Américain des volants pour consoles et majoritairement multiplateformes avec 60% de parts de marché en valeur et 75% de parts de marché en volume en 2016 (Source : The NPD Group Inc., 2016).

Les accessoires du Groupe tels que les volants et joysticks sont les compléments idéaux des casques de réalité virtuelle pour atteindre une immersion quasi-parfaite dans les jeux dans l'espace et dans les jeux de course.

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

Thrustmaster est très actif sur le marché des casques Gaming. Avec le développement du jeu en ligne, le marché des casques pour joueurs est en pleine croissance car il fait vivre l'action au joueur en communiquant avec son équipe.

Une nouvelle génération audio est en train d'apparaître avec la technologie Virtual Surround Sound 7.1 HD.

Thrustmaster s'est associé à Bethesda et ID Software pour proposer un tout nouveau casque inspiré par DOOM. La signature de la nouvelle licence DOOM® marque un pas décisif pour la marque Thrustmaster. En avril dernier, Thrustmaster a collaboré avec l'équipe de Bethesda pour proposer un tout nouveau casque, le modèle Y-350X, inspiré par l'univers DOOM®, dont la sortie a eu lieu à la mi-mai.

Diffusé sous licence officielle pour Xbox One et Windows®, ce casque relève le défi de maîtriser les avantages du son virtuel spatialisé 7.1 sans renoncer à la puissance, grâce à la technologie Y Power Pack ; Commercialisé depuis la mi-mai pour accompagner le lancement du jeu, il offre par ailleurs une précision irréprochable, grâce au système Y Sound Commander et a permis la meilleure implantation de casques de la marque à ce jour.

Une édition spéciale DOOM® de son best-seller, le casque Y-300CPX, est venue compléter la gamme Thrustmaster. Avec ce nouveau casque gaming universel USB Y-300 CPX DOOM EDITION (série limitée), Thrustmaster associe une synergie commerciale à une expérience de jeu optimisée.

▪ **Les volants :**

Aujourd'hui, Thrustmaster est reconnu comme une marque essentielle dans le développement des volants, et plus particulièrement les volants haut de gamme, pour les « gamers » invétérés à la recherche de sensations uniques.

En 2016, l'actualité de jeux de courses de voitures a été normalement fournie sur la période avec entre autres, les sorties de Forza Horizon 3, Asseto Corsa, WRC6 et F1 2016. Néanmoins, l'évènement majeur attendu pour le quatrième trimestre était le jeu Gran Turismo Sport, jeu ayant été reporté à 2017 et pour lequel le Groupe a développé un volant très haut de gamme sous licence. Il a été décidé conjointement avec l'éditeur de reporter la sortie de ce volant afin que les joueurs puissent bénéficier de toutes les avancées technologiques prévues en symbiose avec le jeu. Pour apporter une nouveauté aux fans de jeux « Racing » pour PC, Thrustmaster a sorti un autre volant haut de gamme dont les premières pièces ont été livrées en fin d'année. Ainsi, le lancement au quatrième trimestre du volant TS-PC RACER a permis à Thrustmaster de se positionner sur le marché des volants haut de gamme sur PC.

Thrustmaster renforce ses positions sur le marché des volants pour les consoles de Nouvelle Génération et espère acquérir de nouvelles parts de marché. Les accessoires de course sont toujours le département-phare de Thrustmaster et tirent la croissance.

De nombreux volants Thrustmaster sont entrés dans la légende tels que le volant Ferrari F1 Wheel Integral T500 tandis que d'autres comme le volant TX Racing Wheel, le volant Ferrari 458 Italia Edition ou le volant T300 RS sont devenus de véritables références dans leurs univers respectifs.

Le nouveau volant TMX Force Feedback pour la console Xbox One a été lancé en mai lors d'un évènement dans le « Microsoft Flagship Store » de New York. Ce volant à retour de force est unique dans son positionnement car il offre, pour un prix de deux cents euros, de vraies sensations de pilotage. Equipé d'un moteur à retour de force performant et ajustable en intensité et un angle de rotation réglable de 270 à 900°, le volant TMX Force Feedback délivre une expérience de course réaliste et polyvalente. Il est également compatible avec une partie de l'écosystème Racing Thrustmaster : le levier de vitesse TH8 et les pédales Thrustmaster trois pédales T3PA et T3PA-PRO.

Il donne un point d'entrée plus accessible aux amateurs de courses de voiture qui veulent accéder aux sensations du retour de force dans leurs jeux favoris sur cette console. Sa qualité et son positionnement ont permis de gagner de nombreux référencements dans les chaînes de magasins et plus particulièrement en Amérique du Nord.

Depuis fin novembre, fort de ses échanges avec la communauté Racing et de son approche écosystème, Thrustmaster propose, dans la perspective de la sortie du jeu Gran Turismo Sport, le nouveau volant T300 RS GT EDITION sous licence officielle Gran Turismo. Cette édition est une déclinaison du volant T300 RS spécifiquement lancée pour le jeu Gran Turismo. Il s'appuie sur des technologies parfaitement maîtrisées et développées par Thrustmaster, en premier lieu desquelles un moteur industriel à retour de force brushless de 1080°. Les pilotes apprécieront sa souplesse, sa fluidité, sa facilité d'utilisation tout comme sa réactivité et le réalisme du retour de force.

Fin novembre 2016, Thrustmaster a présenté sa dernière création, le simulateur de courses dédié au PC, le produit TS-PC RACER, qui allie une base avec des technologies de nouvelles générations et un volant « open wheel ». Pour développer ce produit réellement unique et à même de répondre aux exigences des « racers » PC les plus exigeants, les équipes de Recherche et Développement ont opté pour un nouveau moteur spécifique. Ce moteur Brushless d'une puissance de quarante watts se caractérise par sa réactivité qui génère des effets remarquablement dynamiques et puissants, et un retour de force subtilement optimisé. Il est d'une vélocité exceptionnelle (couple dynamique) et permet ainsi de toujours pleinement s'exprimer que cela soit dans des longues courbes à rayon constant (mode BLOCAGE) ou dans des chicanes ultra-nerveuses (mode DYNAMIQUE).

▪ **Les gamepads :**

Présent depuis fin 2014 sur le marché des tablettes avec la manette Thrustmaster Score-A™ Wireless Gamepad sortie en novembre 2014, Thrustmaster n'a sorti aucun nouveau gamepad en 2016.

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

Le Groupe est spécialiste de ce segment avec ses produits-phares tels que les joysticks Hotas Warthog et T-Flight Hotas X. Cette gamme est l'un des moteurs de croissance de Thrustmaster. Dans le même temps, Thrustmaster a noué des partenariats avec les éditeurs de jeux et les fabricants de cockpits qui recommandent les joysticks conçus par Thrustmaster. Le joystick haut de gamme, Hotas Warthog sous licence US AIR FORCE, réplique de l'avion A-10C, est la référence dans le marché des joysticks pour le combat aérien. Le joystick T-Flight Hotas X, plus grand public, avec sa manette des gaz détachable, est le plus

complet de sa catégorie. Le marché du jeu aérien est en pleine croissance avec de nouveaux jeux « Free-to-Play » qui rencontrent un succès planétaire et qui fédèrent des communautés de plusieurs millions de joueurs.

La nouvelle gamme de joysticks du Groupe, implantée en 2016, a connu une belle croissance avec +28% en valeur sur le marché américain et +26% en volume par rapport à 2015 (Source : The NPD Group Inc., 2016). La marque est un acteur majeur sur ce marché porteur.

Pour répondre à la demande de la communauté des passionnés de « *flight sim* », Thrustmaster a lancé en Mai 2016 le premier palonnier à technologie S.M.A.R.T. (« *Sliding Motion Advanced Rail Track* ») : le TFRP Rudder Pedals. Il se caractérise par deux pédales portées par cette technologie innovante. Ce système de quatre glissières en aluminium anodisé procure un juste équilibre entre fluidité des actions et résistance du retour au centre. Pour tirer pleinement parti de cette technologie, il dispose de grandes pédales de dix pouces (vingt-cinq centimètres). Avec ce palonnier, Thrustmaster renoue avec une composante bien utile pour les pilotes que constitue le palonnier. Thrustmaster reste un acteur incontournable sur le marché américain des volants pour consoles et majoritairement multiplateforme avec 60% de parts de marché en valeur et 75% de parts de marché en volume en 2016 (Source : The NPD Group Inc., 2016).

Fin 2016, Thrustmaster a sorti une solution complète pour les amateurs de simulation de vol avec le joystick T.16000M FCS Flight Pack. Il se compose du joystick T.16000M FCS, de la manette des gaz TWCS et du palonnier TFRP. Ainsi, le haut degré d'innovation de l'ensemble de commandes de vol T.16000M FCS Flight Pack a permis à Thrustmaster de gagner un Award de l'innovation dans la catégorie « Gaming » du salon Consumer Electronics Show, le plus grand salon au monde dédié à l'innovation et à la technologie, qui a eu lieu à Las Vegas du 5 au 8 janvier 2017.

▪ **La réalité virtuelle et les jeux de simulation :**

L'émergence de la réalité virtuelle est une réelle opportunité pour Thrustmaster qui a conclu de nombreux partenariats avec les plus grands développeurs de jeux de réalité virtuelle tels que Sony (avec le jeu Drive Club VR), Codemasters (avec le jeu Dirt Rallye), BigBen (avec le jeu WRC6), Gaijin Entertainment (avec le jeu War Thunder) et avec Frontier (avec le jeu Elite Dangerous).

L'arrivée en octobre dernier du nouveau casque PlayStation VR, nouveau système de réalité virtuelle de Sony pour PlayStation4, a donné une dimension plus Grand Public à cette nouvelle façon de jouer. En effet, annoncé avec plus de quatre-vingts jeux (dont quinze jeux au lancement), sa sortie est déterminante pour Thrustmaster : il offrira une immersion supplémentaire aux joueurs qui auront besoin de tout l'écosystème de la marque pour vivre pleinement cette expérience inédite, que ce soit en termes de volants, de joysticks pour la simulation aérienne entre autres...

Au salon américain E3, Thrustmaster s'est positionné comme l'acteur incontournable des accessoires de simulation de cette nouvelle ère. La presse spécialisée ainsi que le public ont été très enthousiastes. Lors du dernier salon mondial de l'automobile à Paris, Sony a fait une démonstration du jeu DriveClub en réalité virtuelle avec le volant Thrustmaster T300 RS ; Ce volant est utilisé pour l'ensemble des événements de promotion mondiale du jeu DriveClub VR.

▪ **Le « eSport » :**

Thrustmaster est le partenaire officiel de Gran Turismo Sport sur PlayStation4. Une nouvelle dimension eSport sera présente avec le partenariat entre Polyphony Digital® et la FIA pour obtenir sa licence eSport afin d'entrer en compétition comme dans le monde réel.

Un prototype du nouveau volant de Thrustmaster était présent lors de l'évènement d'annonce du jeu Gran Turismo Sport en avant-première et a matérialisé la coopération entre les deux sociétés. Ce nouveau volant haut de gamme a été dévoilé avec des spécificités uniques. Le jeu ayant été reporté à 2017, le volant sera lancé en 2017 concomitamment à la sortie du jeu.

Lors de la compétition « *Formula-e Vegas eRace* » à Las Vegas, les volants Thrustmaster ont été utilisés en exclusivité.

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

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2016 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2016	31/12/2015	31/12/2014
Chiffre d'affaires	64,2	65,8	40,3
Résultat opérationnel courant	0,6	2,4	-2,5
Résultat opérationnel	0,7	2,9	-2,5
Résultat financier *	2,7	4,9	1,8
Résultat net consolidé	3,1	7,0	-0,9
Résultat de base par action	0,21 €	0,48 €	-0,06 €
Capitaux propres	28,4	25,2	18,3
Endettement net (hors VMP) **	9,1	6,1	7,2
Stocks	10,4	17,3	7,4
Immobilisations incorporelles	7,8	7,1	6,9
Actifs financiers courants (Part VMP)	15,0	12,2	7,0

* Le résultat financier comprend le coût de l'endettement financier net et les autres charges et produits financiers.

** Les Valeurs Mobilières de Placement ne sont pas prises en compte dans le calcul de l'endettement net. (cf. paragraphe 5.7.13 des comptes consolidés).

Le chiffre d'affaires consolidé annuel de l'exercice 2016 s'est élevé à 64,2 millions d'euros en baisse de 2% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel courant ressort, quant à lui, à 0,6 million d'euros contre un gain de 2,4 millions d'euros au 31 décembre 2015.

Le résultat opérationnel s'établit à 0,7 million d'euros et intègre un autre produit opérationnel de 1 million d'euros lié à une reprise de dépréciation sur la marque Thrustmaster, et une autre charge opérationnelle de 0,9 million d'euros provenant d'une dépréciation sur les Ecarts d'acquisition rattachée à l'activité Hercules.

Le résultat financier de 2,7 millions d'euros intègre un gain de réévaluation de 3,1 millions d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment.

Le résultat net de l'exercice s'établit à 3,1 millions d'euros contre 7 millions d'euros en 2015.

Les actifs financiers courants s'établissent à 15 millions d'euros au 31 décembre 2016. Ils sont composés de 443 874 titres Ubisoft Entertainment.

L'endettement net est de 9,1 millions d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 25,2 millions d'euros à 28,4 millions d'euros.

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

(en millions d'euros)	31.12.2016	31.12.2015	31.12.2014
Hercules	11,0	10,5	12,3
Gammes classiques	9,5	9,3	11,6
OEM *	1,5	1,2	0,7
Thrustmaster	53,2	55,3	28,0
Gammes classiques	53,2	55,1	28,0
OEM	0,0	0,2	0,0
TOTAL	64,2	65,8	40,3

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

▪ Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique

(en millions d'euros)	31.12.2016	31.12.2015	31.12.2014
Union Européenne	36,7	42,7	25,7
Amérique du Nord	20,1	16,2	9,9
Autres	7,4	6,9	4,7
TOTAL	64,2	65,8	40,3

▪ Répartition du résultat opérationnel par activité

(en millions d'euros)	31.12.2016	31.12.2015	31.12.2014
Hercules	-3,6	-2,4	-4,2
Thrustmaster	4,3	5,3	1,7
TOTAL	0,7	2,9	-2,5

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 64 226 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 27 002 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 14 488 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 8 276 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 4 002 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 264 milliers d'euros et les autres produits et charges – 3 174 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de 609 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de 722 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est de 263 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent +2 976 milliers d'euros, comprenant des gains de réévaluation de 3 165 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment détenues. Après prise en compte de ces éléments, et de la charge d'impôt de 376 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de 3 059 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de 0,20 euros.

3.2. Bilan

Les actifs non courants se composent d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 7 781 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 2 683 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 457 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 10 369 milliers d'euros en tenant compte de provisions sur stock de 1 273 milliers d'euros.

- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 21 703 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 245 milliers d'euros.

- Le poste autres créances a une valeur nette de 1 497 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 15 460 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 2 164 milliers d'euros.

- Les actifs d'impôts exigibles sont de 430 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 28 365 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 4 509 milliers d'euros dont 1 672 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 29 213 milliers d'euros dont 8 643 milliers d'euros d'emprunts et avances en devises.

4. INFORMATIONS SUR LES COMPTES SOCIAUX DE GUILLEMOT CORPORATION SA

4.1. Compte de résultat

Au cours de cet exercice, la société Guillemot Corporation S.A. a réalisé un chiffre d'affaires de 55 867 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 52 296 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 27 076 milliers d'euros et les charges externes pour 20 798 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 372 milliers d'euros et les autres charges 4 013 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 1 911 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 972 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation diminué de l'ensemble des charges d'exploitation fait apparaître un résultat d'exploitation de -2 846 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 1 579 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de 834 milliers d'euros, le résultat net atteint -433 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Produits financiers de participations :	0 milliers d'euros
Différences de change :	-397 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	-230 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	369 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	1 837 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 49 milliers d'euros d'intérêts de comptes courants et de 17 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 264 milliers d'euros et de charges d'intérêts des comptes courants pour 17 milliers d'euros.

Le résultat de cession de titres propres dans le cadre du contrat de liquidité en vigueur s'élève à 15 milliers d'euros. La société a cédé, au cours de Bourse de 8 euros, 68 023 actions Gameloft SE et constaté dans les comptes un gain net de 354 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 2 013 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 37 milliers d'euros. Les autres reprises sur provisions concernent des reprises diverses pour pertes de change latentes de l'exercice précédent pour 184 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les titres s'élèvent à 44 milliers d'euros. La société Guillemot Corporation S.A. a comptabilisé une provision de 346 milliers d'euros pour couvrir le risque de perte de change latente à la clôture de l'exercice.

Le résultat exceptionnel se décompose de la manière suivante :

Produits et charges sur opérations de gestion :	0 milliers d'euros
Produits et charges sur opérations en capital :	0 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	-834 milliers d'euros

Les tests de dépréciation pratiqués sur le secteur d'activité de la marque Thrustmaster ont fait ressortir une reprise de dépréciation de 1 000 milliers d'euros.

La société a passé un amortissement exceptionnel de 166 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 :	50 927 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	3 053 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	2 681 milliers d'euros

4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 15 431 milliers d'euros. Il comprend 7 527 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 2 143 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 5 761 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 3 795 milliers d'euros en valeur nette de frais de développement. La société a sorti de l'actif des frais de développement ne respectant plus les conditions d'activation pour une valeur brute de 150 milliers d'euros.

La société a procédé à des mises au rebut de matériels pour un montant brut de 42 milliers d'euros.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 8 947 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 16 167 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 245 milliers d'euros.

Les autres créances d'un montant net total de 2 654 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 2 169 milliers d'euros et des créances de TVA.

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 6 966 milliers d'euros.

Les actions propres détenues se répartissent entre les immobilisations financières (132 619 actions) et les valeurs mobilières de placement (149 888 actions). Le montant net de ces titres est de 376 milliers d'euros après une provision de 351 milliers d'euros.

Les capitaux propres totalisent 20 855 milliers d'euros.

5. PROGRES REALISES ET DIFFICULTES RENCONTREES

En 2016, le chiffre d'affaires d'annuel du Groupe s'est établi à 64,2 millions d'euros en baisse de 2%, avec des ventes Hercules en croissance de 5% et un chiffre d'affaires Thrustmaster en léger retrait sur les neuf premiers mois mais qui renoue avec la croissance au quatrième trimestre. Thrustmaster n'a pas pu compter sur la sortie de son volant haut de gamme sous licence Gran Turismo qui a dû être reporté à 2017 en raison du décalage du jeu du même nom.

Dans la période, le Groupe a :

- Livré son « 500 000ème » exemplaire du logiciel DJing Hercules DJUCED, créé pour les contrôleurs de la marque,
- Mis en place en cours d'année de nouveaux réseaux de distribution pour Hercules aux Etats-Unis et au Canada afin de pénétrer le réseau Musique,
- Vu ses ventes globales progresser de 25% en Amérique du Nord,
- Signé un partenariat majeur avec la première chaîne de magasins de jeux vidéo au Royaume-Uni,
- Ouvert de nouveaux distributeurs notamment en Chine, au Japon, dans les Pays Nordiques et Pays de l'Est,
- Positionné la marque Thrustmaster sur le marché « eSport »,
- Lancé au quatrième trimestre 2016 son tout nouveau volant, TS-PC RACER, qui permet à Thrustmaster de se positionner sur le marché des volants haut de gamme sur PC,
- Décalé son volant Thrustmaster pour console PlayStation4 du fait du report à 2017 du jeu très attendu Gran Turismo Sport,
- Mis sur le marché une nouvelle gamme d'accessoires de simulation de vol dans le cadre de la célébration des 25 ans de Thrustmaster dans ce domaine,
- Obtenu en janvier 2017 et pour la quatrième année consécutive un prix de l'Innovation « CES Innovation Awards Honoree » attribué à l'ensemble T.16000M FCS Flight Pack pour ses avancées technologiques qui assurent une précision extrême aux pilotes.

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

Thrustmaster est aujourd'hui un acteur incontournable sur le marché des volants sur consoles de jeux. Une politique de partenariats forts avec les fabricants de consoles et une Recherche et Développement de pointe lui ont permis de lancer les premiers volants sur PlayStation4 et sur Xbox One, et le premier joystick sur PlayStation4. La marque, grâce à ses accords de licences (Sony, Microsoft, Ferrari, Gran Turismo, US Air Force...) a pour ambition d'accroître son positionnement sur le marché des accessoires de jeux et de bénéficier à plein de la nouvelle dynamique apportée par la réalité virtuelle.

6. ANALYSE DE L'EVOLUTION DES AFFAIRES

L'exercice 2016 a été marqué par une baisse de 2% du chiffre d'affaires du Groupe Guillemot Corporation et un niveau d'activité très contrasté de ses deux marques Hercules et Thrustmaster.

Thrustmaster, avec un chiffre d'affaires de 53,2 millions d'euros, est un acteur incontournable sur son marché, et propose aux joueurs un écosystème racing complet avec des produits haut de gamme.

La base installée des consoles de 8^{ème} génération Xbox One® et PlayStation®4 a dépassé les 84,6 millions d'unités sur l'année (Source : VGCHARTZ, 25/02/2017).

Hercules, avec un chiffre d'affaires annuel de 11 millions d'euros, subit toujours le ralentissement du marché PC Grand Public et l'arrêt de ses gammes Wifi, CPL et webcams, tout en concentrant ses efforts de Recherche et Développement sur ses gammes audio DJ et haut-parleurs sans fils, avec des produits innovants et uniques.

Le résultat opérationnel de l'exercice 2016 affiche un gain de 0,7 million d'euros contre un résultat opérationnel de 2,9 millions d'euros au 31 décembre 2015. Le résultat net consolidé s'établit à 3,1 millions d'euros contre 7 millions d'euros à période comparable. Ce résultat comprend un produit financier de 3,1 millions d'euros lié à un gain de réévaluation du portefeuille de titres Ubisoft Entertainment détenu par le Groupe. La charge d'impôt différé comptabilisée liée à ce gain latent s'établit à 0,3 million d'euros.

Les capitaux propres sont de 28,4 millions d'euros au 31 décembre 2016. La structure financière du Groupe est solide, l'endettement net s'établit à 9,1 millions d'euros au 31 décembre 2016 (hors portefeuille de valeurs mobilières de placement de 15 millions d'euros) contre 6,1 millions d'euros au 31 décembre 2015.

7. EVOLUTION PREVISIBLE ET PERSPECTIVE D'AVENIR

Le Groupe évolue principalement dans le marché des loisirs interactifs des jeux vidéo et accessoires de jeux. A ce titre, l'augmentation régulière du parc installé des consoles de nouvelle génération est un facteur très positif.

L'actualité des sorties de jeux de courses de voitures renforce l'intérêt des consommateurs pour les volants du Groupe qui permettent une expérience ultra-réaliste. 2017 s'annonce riche en sorties avec des jeux très attendus sur console comme Gran Turismo ou sur PC et consoles comme Project Cars 2.

Le Groupe a préparé et annoncé de nouveaux volants haut de gamme et sous licence Gran Turismo qui vont permettre de profiter à plein du lancement de ce jeu.

L'essor des ventes de jeux de combat aérien et de l'espace particulièrement les jeux « Free-to-play » qui permettent de vraiment piloter avec un joystick de qualité relancent le marché des accessoires de pilotage.

De son côté, la maîtrise logicielle de la marque Hercules a permis d'encore optimiser le logiciel de DJ Djuced qui donne un avantage compétitif à ses contrôleurs Grand Public par l'apport de nouvelles fonctionnalités. Hercules, un acteur incontournable des contrôleurs DJ Grand Public, continue, avec sa maîtrise des technologies hardware et software, à apporter de nouvelles fonctionnalités innovantes aux DJs amateurs et avancés et à développer son marché. Le marché des haut-parleurs sans fil est toujours dynamique et le Groupe continue à accroître son positionnement sur le marché des enceintes sans fil Outdoor qui connaît un succès grandissant chez les utilisateurs sportifs.

Par ailleurs, le Groupe se développe internationalement et livre maintenant ses produits dans plus de quatre-vingt-cinq pays. Cependant, des politiques protectionnistes pourraient avoir pour effet de renchérir les produits et ralentir les ventes dans certains pays.

Le Groupe prévoit des ventes en croissance sur l'exercice.

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

Au 31 décembre 2016, date de la clôture du dernier exercice, le montant du capital souscrit s'élevait à 11 553 646,72 euros représentant un total de 15 004 736 actions ordinaires, entièrement libérées, de 0,77 euro de nominal chacune.

Au 31 décembre 2016, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 73,28% du capital et 76,10% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2016						
Actionnariat	Nombre d'actions	% du capital	Nombre de droits de vote théoriques	% des droits de vote théoriques	Nombre de droits de vote exerçables en assemblée générale	% des droits de vote exerçables en assemblée générale (1)
GUILLEMOT BROTHERS S.E. (2)	3 000 497	19,997%	3 000 497	18,856%	3 000 497	19,197%
Michel GUILLEMOT	1 855 411	12,366%	2 304 115	14,480%	2 304 115	14,741%
Claude GUILLEMOT	1 821 074	12,137%	2 235 441	14,048%	2 235 441	14,302%
Christian GUILLEMOT	1 466 979	9,777%	1 477 252	9,283%	1 477 252	9,451%
Gérard GUILLEMOT	1 427 361	9,513%	1 448 015	9,100%	1 448 015	9,264%
Yves GUILLEMOT	1 411 073	9,404%	1 415 440	8,895%	1 415 440	9,056%
Autre membre famille Guillemot	12 553	0,084%	13 355	0,084%	13 355	0,085%
Concert	10 994 948	73,278%	11 894 115	74,746%	11 894 115	76,096%
Auto-contrôle (3)	282 507	1,883%	282 507	1,775%	0	0,000%
Public	3 727 281	24,839%	3 736 265	23,479%	3 736 265	23,904%
TOTAL	15 004 736	100,000%	15 912 887	100,000%	15 630 380	100,000%

(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.

9. EFFECTIFS

L'effectif en poste se répartit comme suit :

	Au 31/12/2016				Au 31/12/2015			
	Société-mère	Filiales françaises	Filiales étrangères	Total	Société-mère	Filiales françaises	Filiales étrangères	Total
Effectif	5	84	73	162	5	85	67	157

L'effectif moyen sur l'exercice 2016, à l'échelle du Groupe, représente 162 personnes, contre 147 pour l'exercice 2015.