



EXPOSE SOMMAIRE DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2018

1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE AU COURS DE L'EXERCICE 2018

En 2018, le Groupe a réalisé une croissance de 1% avec un chiffre d'affaires annuel à 81,2 millions d'euros. Pour Thrustmaster, l'année 2018 a été une année contrastée suivant les catégories de produits, avec une croissance dans les casques, joysticks et gamepads, et un ralentissement dans les volants.

Dans la période, le Groupe a :

- Accélééré son déploiement en région Asie-Pacifique avec une croissance soutenue de 29% et représentant plus de 12% des ventes du Groupe,
- Elargi sa distribution à plus de cent pays dans le monde pour la marque Thrustmaster,
- Renforcé sa distribution via le « retailer » Walmart, Numéro 1 mondial de la Grande Distribution, lui permettant d'être représenté dans plus de trois mille magasins américains supplémentaires sur deux références avec des livraisons qui ont débuté en juillet 2018,
- Adapté sa politique commerciale aux nouvelles mesures et taxes d'imports américaines,
- Accélééré le référencement de sa nouvelle gamme Hercules DJing dans les réseaux CE (« *Computer Electronics* ») et MI (« *Music Channel* »),
- Elargi son réseau de distribution avec la signature d'un accord stratégique entre Hercules et Jam Industries/American Music and Sound, premier distributeur américain de matériels de musique.
- Etendu la distribution de Thrustmaster en Chine, au Japon et en Australie,
- Elargi la commercialisation des casques Gaming Thrustmaster en Asie,
- Lancé officiellement ses volants Thrustmaster sous licence Ferrari sur le marché chinois,
- Initié une politique de livraisons directes avec les principaux acteurs du « eTail » mondial pour Thrustmaster et Hercules,
- Finalisé un accord majeur de distribution en Amérique latine,
- Accélééré ses ventes en Russie,
- Participé aux plus grands salons mondiaux et aux événements de lancement du jeu Gran Turismo pour la sortie de son volant T-GT fin 2017,
- Implanté de nombreuses nouveautés :

▪ **Thrustmaster :**

- Joysticks : Lancement du nouveau joystick T. Flight Hotas One et T.Flight Hotas 4 en édition limitée sous licence du jeu phare ACE COMBAT™7 : SKIES UNKNOWN en partenariat avec l'éditeur japonais BANDAI NAMCO®.
- Casques Gaming : Avec le premier casque Gaming sous licence Ferrari®, le casque T-Racing Scuderia Ferrari Edition, Thrustmaster a réussi une percée significative sur ce segment. En parallèle, le nouveau casque haut de gamme T.Flight U.S. Air Force Edition sous licence officielle de l'Armée américaine a permis au Groupe de renforcer son écosystème de simulation de vol, et le casque Y-300CPX Six Collection Edition sous licence Tom Clancy's Rainbow Six Siege a complété la gamme aux Etats-Unis.
- Gamepads : Cette catégorie est une priorité pour le Groupe avec l'essor des compétitions et des jeux multiplateformes.
- Volants : Les ventes de volants, qui avaient démarré l'année 2018 en forte croissance dans la foulée du lancement du jeu Gran Turismo en Octobre 2017, n'ont pas bénéficié au cours de l'année d'une actualité aussi riche en sorties de jeux et en nouveautés pour le Groupe. Ceci s'est traduit au quatrième trimestre 2018 par une baisse des réapprovisionnements des circuits de distribution.

- **Hercules** : Intégration des dernières techniques de « *Design Thinking* » et d'« *Intelligence Artificielle* » dans le plan d'innovation. Evolution récente du logiciel DJUCED™.

C'est grâce à l'expertise de sa Recherche et Développement, le savoir-faire et l'engagement de l'ensemble de ses équipes que le Groupe peut relever le défi d'être au plus près des attentes des consommateurs et leur faciliter les choix grâce à des produits toujours plus innovants. Le Groupe continue de s'ouvrir aux partenariats qui constituent de véritables leviers de croissance et d'innovation.

1.1. Déploiement commercial toujours soutenu et forte accélération de la croissance en région Asie-Pacifique

Les ventes réalisées hors de France sur l'exercice 2018 atteignent 74,6 millions d'euros, soit 92% du chiffre d'affaires total consolidé.

▪ Asie-Pacifique

Le Groupe a accéléré significativement son déploiement en région Asie-Pacifique avec une croissance soutenue de 29% et représentant plus de 12% des ventes du Groupe. La montée en puissance de la région Asie-Pacifique est un élément marquant de l'année 2018.

La Corée fait partie des priorités de développement en Asie du Groupe car c'est le pays d'Asie avec le plus fort pouvoir d'achat et avec des opportunités importantes de développement. L'Asie devrait être le premier contributeur de croissance pour le Groupe dans les cinq prochaines années.

▪ Amérique du Nord

Sur ce continent, le Groupe a renforcé son positionnement sur le marché des volants et des joysticks. En 2018, le Groupe a progressé sur le continent Nord-Américain avec +12% passant de 24,6 millions d'euros à 27,5 millions d'euros.

Grâce au partenariat avec le « retailer » américain Walmart, Numéro Un mondial de la grande distribution, Thrustmaster est désormais représenté dans plus de trois mille magasins américains supplémentaires depuis l'automne 2018.

En outre, l'accord stratégique signé en 2018 entre Hercules et Jam Industries/American Music and Sound, premier distributeur américain de matériel de musique permet au Groupe de développer sa visibilité sur le marché d'Amérique du Nord.

▪ Europe

Sur l'année 2018, le chiffre d'affaires du Groupe a baissé de 9%, passant de 44,5 millions d'euros à 40,4 millions d'euros suite à une restructuration en profondeur de l'organisation commerciale du Groupe et de ses canaux de distribution sur trois de ses marchés principaux, que sont la France, l'Angleterre et l'Italie.

▪ Autres pays

Le Moyen-Orient a retrouvé une bonne dynamique commerciale. L'Inde et Taïwan font également partie des pays dans lesquels le Groupe souhaite renforcer son positionnement.

1.2. Hercules : Un dynamisme retrouvé

En 2018, Hercules a :

- Intégré la méthode de « *Design Thinking* » dans sa stratégie qui s'est traduite par le lancement réussi de sa toute nouvelle gamme de contrôleurs DJ,
- Déployé un plan de relance avec une redéfinition de la marque qui s'est traduit par un nouveau logo, un nouveau site WEB et une nouvelle identité visuelle pour répondre aux nouvelles tendances désirées des consommateurs et au besoin de modernité pour redonner du sens à la marque,
- Elargi son réseau de distribution avec la signature d'un accord stratégique avec Jam Industries/American Music and Sound, premier distributeur américain de matériels de musique.
- Accentué sa présence auprès « d'influencers » importants pour toucher les communautés de DJs et de jeunes sportifs, dont le dernier en date avec Simon Perdrix, étoile montante du VTT « *Freeride et Slopestyle* ».
- Reçu à nouveau fin 2018 le prix « *CES 2019 Innovation Award Honoree* » pour sa démarche innovante d'apprentissage du DJing pour son contrôleur Hercules DJControl Inpulse 300,
- Renforcé sa participation aux salons internationaux (CES Las Vegas, Namm Show, Dancefair, BPM Birmingham Show...).

Fin 2018, Hercules a annoncé avec fierté que le nouveau contrôleur Hercules DJControl Inpulse 300 avait obtenu la récompense décernée par le jury du salon Consumer Electronic Show, le « *CES 2019 Innovation Award Honoree* » pour ses aides visuelles afin d'apprendre le rythme et guider le jeune DJ en herbe sur les bons gestes à adopter. Ce contrôleur est la solution parfaite pour apprendre et mixer facilement avec l'aide supplémentaire des vidéos de la DJ Academy et notamment intégrées au logiciel DJUCED®.

▪ La gamme DJ Hercules

Hercules rassemble aujourd'hui des communautés de DJs, des débutants aux plus experts, autour de l'expérience DJ Hercules.

La marque a fait le choix de proposer des produits apportant un soin particulier à la conception et à l'intégration logicielle avec une gamme de contrôleurs, casques et enceintes DJ.

Lors du dernier salon américain Namm Show fin janvier 2019, le Groupe a pu constater le fort intérêt du public et des professionnels pour cette nouvelle gamme.

En 2018, pour consolider son renouveau, la marque a fortement développé sa gamme avec la sortie de nouveaux contrôleurs DJ tels que Hercules DJControl Starlight, Hercules DJControl Inpulse 200, Hercules DJControl Inpulse 300 et DJ Starter Kit.

Hercules s'est associé avec Serato® pour lancer un nouveau contrôleur DJ compact et inédit pour apprendre le DJing. Ce contrôleur DJ ultra-compact, mobile et léger avec des fonctionnalités complètes permet de mixer partout, tout en donnant le tempo aux DJs avec le rétroéclairage RGB clair et puissant. Doté d'une interface audio, le contrôleur DJControl Starlight offre la pré-écoute au casque pour diffuser ensuite son mix sur enceintes et il est idéal dans l'apprentissage ou la préparation de mixes.

Plus animé que jamais par sa passion pour la musique et par son envie d'ouvrir le DJing à tous, Hercules a annoncé en septembre 2018 une toute nouvelle gamme de contrôleurs DJControl Inpulse et sur la nouvelle version de son logiciel DJ,

DJUCED®. Spécialement conçus pour débiter et apprendre le DJing, il s'agit d'une solution innovante pour simplifier le parcours des débutants et leur permettre d'acquérir et de maîtriser les techniques du mix facilement.

Le « *flagship* » de la nouvelle gamme bénéficiant de toutes les nouveautés est le contrôleur Hercules DJControl Inpulse 300, le plus grand contrôleur jamais conçu par Hercules. Il permet d'acquérir rapidement et facilement les bons gestes pour mixer avec confiance.

Le contrôleur DJControl Inpulse 200 est une version plus compacte du contrôleur DJControl Inpulse 300 avec une prise en main encore plus facile et confortable qui en fait le contrôleur parfait pour s'initier au DJing.

Les aides intégrées dans les produits telles que l'Assistant de Musique Intelligent (dit « IMA ») qui permet de suggérer des morceaux dans la « playlist » du DJ, les guides lumineux permettant d'apprendre facilement à synchroniser les morceaux de musique (Beat Match) et les vidéos DJ Academy incluses dans le logiciel rendent l'apprentissage du DJing très facile pour les débutants qui peuvent ainsi rapidement « faire le show ». L'Assistant de Musique permet également d'apporter la notion « d'ENERGY » pour gérer la soirée et enfin de proposer des tendances de musique pendant les phases de préparation pour assurer le DJ de découvrir les rythmes de demain. L'Assistant de Musique Intelligent assure à tous les DJs la facilité de sélectionner le meilleur morceau à jouer, que ce soit pendant leur apprentissage ou pendant une performance.

S'appuyant sur un besoin constant d'amélioration et de créativité, les équipes DJUCED ont fait évoluer le logiciel DJUCED : depuis le mois d'août 2018, les logiciels DJUCED 18° et DJUCED 40° ont fusionné pour devenir DJUCED.

Cette évolution majeure a apporté de très nombreuses nouveautés comme :

- Une interface qui correspond à tous les souhaits (Du débutant à l'utilisateur : l'interface s'adapte à tous les usages, et est plus simple, ergonomique et intuitive).
- Un nouveau navigateur de fichiers,
- Un démarrage simplifié, DJ Academy intégrée,
- IMA : un assistant intelligent pour des meilleures sélections de morceaux,
- De nouveaux modes de l'échantillonneur.

L'évolution du logiciel DJUCED a été présentée au dernier salon BPM SHOW à Birmingham (Angleterre). En parallèle, des actions américaines pour découvrir le DJing dans les collèges en association avec Epic Proportions Tour ont également été mises en place avec notamment des ateliers autour du DJing.

▪ Gamme des haut-parleurs sans fil WAE

Depuis 2015, Hercules propose des enceintes sans fil WAE dotées des dernières technologies et adaptées aux exigences de la vie contemporaine. Ce concentré d'expertises au cœur des enceintes WAE a permis à Hercules de relever le défi de garder le niveau d'exigence du son analogique en pénétrant le monde numérique.

Hercules s'appuie sur ses ambassadeurs de la marque WAE afin de dynamiser sa marque WAE.

De Fabio Wibmer (VTT TRIAL) en passant par Nicolas Vuillermot (VTT TRIAL), et les nouveaux « arrivés » Corey Martinez et Simon Perdrix, Hercules conforte son positionnement Sport Extreme.

Fin 2017, Hercules a signé un partenariat avec l'Américain, Corey Martinez, l'une des personnalités les plus emblématiques du BMX Freestyle qui a remporté plusieurs prix en tant que « *Street Rider* » de l'année. L'enceinte Hercules WAE est alors parfaite pour son style de vie, anti-choc, anti-poussière et parfaitement waterproof, afin de pouvoir l'emporter partout.

1.3. Thrustmaster : Un acteur majeur dans l'univers du jeu-vidéo grâce à des partenaires incontournables

En 2018, Thrustmaster a :

- Renforcé sa distribution aux Etats-Unis via le « *retailer* » américain Walmart, Numéro 1 mondial de la Grande Distribution, lui permettant d'être référencé dans plus de trois mille magasins américains supplémentaires sur deux références avec des livraisons qui ont débuté en juillet 2018,
- Réalisé une belle croissance sur le segment des joysticks, des casques Gaming et des gamepads,
- Lancé officiellement ses volants sous licence Ferrari sur le marché chinois,
- Adopté une stratégie de livraisons directes avec les principaux acteurs du « eTail » mondial,
- Poursuivi sa participation aux plus grands salons internationaux.

Fin novembre, Thrustmaster a participé à la finale mondiale du FIA Gran Turismo Championship 2018 dans laquelle le volant Thrustmaster T-GT était utilisé par les finalistes. Les meilleurs pilotes du monde ont pu démontrer leurs talents dans deux championnats : la « Nations Cup » et les « Manufacturer Series ».

En 2018, la gamme de volants consoles et PC du Groupe génère des ventes en croissance de 10% en valeur sur le marché américain et +6% en volume par rapport à 2017 (Source : The NPD Group Inc., 2018 - extrait Mars 2019).

L'émergence du eSport et de l'immersion toujours plus intense notamment avec les systèmes de réalité virtuelle accentuent l'importance des accessoires dans les jeux vidéo.

▪ Les casques audio pour les joueurs connectés :

Thrustmaster développe encore plus sa présence sur le marché des casques « Gaming » et met régulièrement son expertise audio et « gaming » au profit des joueurs pour développer des casques de haute qualité audio mais également avec les critères exigés par les joueurs.

Les joueurs étant de plus en plus adeptes des longues sessions de jeux et du fait de l'explosion du jeu en réseau, la gamme à succès CPX de Thrustmaster s'enrichit régulièrement. Dans ce segment toujours en croissance, Thrustmaster continue sa progression en adressant ses communautés spécifiques.

Grâce aux partenariats avec U.S. Air Force™ et Ferrari depuis de nombreuses années et avec l'arrivée des compétitions « *flying* » et « *racing* », l'importance d'un casque était une évidence. Dans cette évolution, Ferrari a donc élargi la licence aux casques gaming afin de répondre à des nouveaux besoins des « racers ».

En 2018, Thrustmaster a inauguré son premier casque T-Racing Scuderia Ferrari Edition sous licence officielle Ferrari en le présentant en avant-première lors de l'événement Ferrari Store City Race 2018 à Milan. Ce casque universel offre une compatibilité totale et est optimisé avec les consoles PlayStation® 4, Xbox One®, Nintendo Switch™, PC et Mac®. Son microphone hautes performances permet une communication ultra-efficace avec les joueurs en ligne. Le logo « *Officially Licensed Product* » garantit aux clients d'acheter un produit qui véhicule les valeurs de Ferrari.

Sur la période, Thrustmaster a renforcé son écosystème de simulation de vol avec son nouveau casque haut de gamme T.Flight U.S. Air Force Edition sous licence officielle de l'Armée américaine.

Le design de ce nouveau casque, conçu pour rendre hommage aux pilotes de l'U.S. Air Force, est le fruit de longues années d'expérience. Le casque gaming T.Flight U.S. Air Force Edition se démarque de tous les casques de jeu actuels sur le marché, car il est inspiré par les casques équipant les pilotes dans la réalité. Ce casque respecte le cahier des charges établi par les pilotes réels et virtuels des mondes militaire et civil, et est la synthèse de cette collaboration : un son cristallin, une distorsion minimale et un confort incomparable lors des longues sessions de jeu. Il a été très apprécié par les pilotes virtuels pour ses qualités uniques lors de l'importante manifestation internationale aéronautique « *Royal International Air Tattoo* » au Royaume-Uni, et a également été présenté lors du plus grand rassemblement des pilotes américains, « *EAA AirVenture* » à OshKosh.

En mars, Thrustmaster a mis son expertise en casques gaming au service de l'univers Far Cry® d'Ubisoft, à l'occasion de la sortie du jeu Far Cry® 5. Grâce à ses deux nouveaux casques multiplateformes, Y-350CPX et Y-300CPX, les joueurs peuvent s'immerger en mode co-op dans l'univers de la ville fictive de Hope County, dans le Montana. Avec le Y-350CPX 7.1 Powered Far Cry 5 Edition, Thrustmaster propose un casque haut de gamme aux performances décisives aux couleurs de Far Cry 5. Il diffuse un son haute-définition avec une reproduction parfaite des basses, pour un rendu optimal des explosions dans les jeux, des mediums équilibrés assurant un rendu stable des voix des autres joueurs, et des aigus non saturés offrant un rendu pur comme le cristal des sons de tirs en approche.

Pour les Etats-Unis, Thrustmaster a commencé à adresser le segment porteur des FPS (« *First Person Shooter* ») en sortant en 2018 une nouvelle gamme de casques sous licence du jeu Rainbow Six Siege avec le casque Y-300CPX Six Collection Edition et le casque T.Assault Six Collection Edition sur le tout nouveau design avec des plaques personnalisables.

▪ Les volants :

Thrustmaster fait partie des « Must Have » dans la catégorie des volants, et plus particulièrement les volants haut de gamme, pour les « gamers » passionnés à la recherche de sensations uniques.

Avec 67% de parts de marché en volume aux Etats-Unis, Thrustmaster continue à accroître son leadership américain sur le marché des volants (consoles et PC) (Source : Copyright 2018. The NPD Group, Inc. All Rights Reserved. Proprietary and Confidential, Property of NPD and its Affiliates. Licensed for Use by NPD Clients Only. Extrait Mars 2019 – hors coques volants compatibles avec Nintendo Switch).

En 2018, le volant T-GT sous licence Gran Turismo, étant le volant officiel de la saison de la compétition mondiale, fût le volant incontournable des compétitions GT Sport mondiales avec une apothéose lors de la finale qui s'est déroulée à Monaco en Novembre 2018 réunissant les meilleurs e-pilotes mondiaux.

Cette saison de compétition a mis en lumière les performances impressionnantes du volant T-GT quant aux sensations fidèles retransmises et a pu démontrer son endurance lors de phases de jeux si intenses.

L'année 2018 a renforcé le positionnement de Thrustmaster avec le développement croissant des compétitions annuelles de racing avec FORZA Championship, GT Sport, e-WRC (où Thrustmaster était le sponsor volant de la finale en Allemagne).

Au dernier salon américain de jeux vidéo E3 à Los Angeles en juin 2018, Thrustmaster a présenté en exclusivité l'avant-première d'une compétition en ligne sur le jeu très attendu ASSETO CORSA afin d'illustrer son implication dans l'eSport avec les volants parmi les plus compétitifs du marché.

Ainsi, en 2018, Thrustmaster a renforcé l'ensemble de sa gamme de volants afin de séduire à la fois les débutants avec des volants accessibles mais précis et également les professionnels via les compétitions eSport Racing.

En mars 2018, Thrustmaster a étoffé son écosystème « racing » pour l'univers PlayStation®4 avec un afficheur à LED Bluetooth pouvant être placé où on le souhaite pour disposer de toutes les informations nécessaires dans son champ de vision : l'afficheur BT LED Display.

Il s'agit du premier afficheur équipé de la technologie sans fil Bluetooth, sous licence officielle PlayStation®4.

Les premiers éditeurs de jeux PS4™ à avoir adopté le BT LED Display et mis en avant le concept confirment l'intérêt du produit.

▪ Les gamepads :

Thrustmaster propose un éventail varié de gamepads avec une ergonomie pointue, précision extrême et un design étudié. Cette catégorie importante est une priorité pour Thrustmaster avec l'essor des compétitions et des jeux en ligne multiplateformes. Les joueurs devenant de plus en plus exigeants et spécialisés, le Groupe a mis en place un process de « *Design Thinking* » en 2018 pour générer une nouvelle offre de gamepads innovants.

▪ Les accessoires de simulation de vol :

Le Groupe renforce ses positions dans ce segment de la simulation de vol.

Les ventes de joysticks consoles et PC du Groupe en 2018 sont en croissance de 37% en valeur sur le marché américain (Etats-Unis) et de 29% en volume (Source : The NPD Group Inc., 2018 – Extrait Mars 2019).

Avec son « flagship » mondial, le joystick HOTAS WARTHOG, Thrustmaster décline plusieurs versions compatibles à toute sa communauté de joueurs de jeux aériens sur PC et consoles. Le premier accessoire de simulation de vol qu'avait lancé Thrustmaster était le joystick T. Flight Hotas.

Thrustmaster a étoffé sa gamme depuis et dispose aujourd'hui d'un large éventail d'accessoires de simulation de vol pour répondre ainsi à toutes les attentes et besoins des consommateurs. En 2018, Thrustmaster a renouvelé son écosystème de simulation de vol avec un palonnier novateur et un casque gaming parfaitement calibré.

Lors de sa présence aux AIR SHOWS Air Tattoo & EAA AirVenture, Thrustmaster a dévoilé le palonnier haut de gamme dédié aux différentes simulations aériennes, le TPR Pendular Rudder. Développé en étroite relation avec de nombreux professionnels de l'univers aéronautique et grâce à l'implémentation constante des retours de ses communautés, Thrustmaster a gravi une fois encore un nouvel échelon. A la fois adapté aux simulations de vols en combats rapprochés que dans l'espace, ce pédalier s'appuie notamment sur le logiciel T.A.R.G.E.T afin d'améliorer l'expérience des joueurs. En effet, la possibilité de faire fusionner l'ensemble de ses différents accessoires permet à Thrustmaster d'apporter à la fois modularité et personnalisation des commandes de jeux. Avec ce palonnier de toute nouvelle génération, le joystick Hotas Warthog a trouvé un compagnon de vol à sa hauteur, renforçant par la même occasion la puissance de l'écosystème Thrustmaster sur ce segment. Ce palonnier est une belle pièce d'acier et d'aluminium dont le mécanisme de précision en fait l'un des produits les plus avancés jamais proposés aux fans de simulation de vol et autres jeux de combat aérien.

Les gammes de joysticks PC de Thrustmaster avec la série des joysticks T16000M sont reconnues comme une gamme de produits précis, complets et sérieux pour un milieu de gamme très compétitif.

La création des joysticks sur console trouve son public avec des sorties de jeux en 2018 qui ont permis de faire découvrir des jeux de réalité virtuelle ou autre comme les jeux War Thunder, Star Citizen, Elite Dangerous, DCS World 2.5, X Plane 11 entre autres. Thrustmaster a développé sa gamme sur consoles avec le premier joystick sur console PlayStation4, le joystick T.Flight Hotas 4, et le premier joystick sur console Xbox One, le joystick T. Flight Hotas One. Le joystick T.Flight Hotas 4 permet d'apporter confort, instinct de combat et réactivité de pilotage dans le gameplay du jeu tout en assurant un naturel et une précision inégalés.

Thrustmaster coopère avec les grands éditeurs de jeux et ses partenariats se sont renforcés en 2018 avec le nouveau partenariat avec l'éditeur japonais BANDAI NAMCO®.

L'année 2018 illustre également un temps fort : un nouveau partenariat avec l'éditeur japonais BANDAI NAMCO® pour la sortie du mythique jeu ACE COMBAT™7 : SKIES UNKNOWN où Thrustmaster a été annoncé comme l'un des deux partenaires joysticks, ce qui a permis une intégration parfaite dans le jeu pour permettre aux joueurs de toutes les plateformes console ou PC d'avoir des sensations renforcées ; notamment avec la version pour la réalité virtuelle qui fût un grand succès lors du lancement du jeu aux salons Gamescom et Paris Games Week.

Ce partenariat avec BANDAI NAMCO® lui a permis de dévoiler ses nouveaux joysticks T.Flight Hotas en édition limitée à l'effigie du jeu phare Ace Combat 7.

Thrustmaster était présent sur le stand de l'éditeur afin de présenter une compatibilité parfaite entre son jeu phare ACE COMBAT™7 et le T.Flight Hotas 4 en version limitée.

Ces nouveautés Thrustmaster, qui avaient été présentées pour la première fois au salon E3 en juin dernier à Los Angeles, sont le résultat d'un long processus de Recherche et Développement, et d'une collaboration étroite avec des partenaires mondiaux incluant des développeurs de jeux renommés et la communauté « *flight sim* ».

▪ Le « eSport » :

Thrustmaster poursuit sa présence dans le monde du eSport et principalement en « racing » et « flying » où ses accessoires sont reconnus comme essentiels. Ceci s'est confirmé avec la saison de compétition de GT Sport® dont la finale à Monaco a réuni les trente-deux meilleurs pilotes mondiaux dans deux catégories.

Grâce à son écosystème, Thrustmaster est devenu le partenaire privilégié de tous les joueurs qui souhaitent une expérience de jeux plus réaliste et tournée vers la performance.

Thrustmaster a équipé toutes les finales régionales, mondiales en tant qu'équipementier officiel.

De même, Thrustmaster a équipé la finale eWRC 2018 et a présenté en avant-première mondiale le jeu ASSETO CORSA COMPETIZIONE avec ses produits sur son stand au salon américain E3 2018.

Ainsi, dans le monde du Racing, Thrustmaster renforce son action, complétée par sa politique de sponsoring de pilotes.

Actuellement, Thrustmaster détecte, soutient et sponsorise seize pilotes ou équipes « *racing* » dans le monde dont deux champions du monde. Cette implication envers le soutien de la communauté de pilotes ouvre de nouvelles perspectives à Thrustmaster sur les réseaux sociaux et dans cet univers plus proche des joueurs.

L'émergence du « *streaming* » permet une visibilité différente et innovante au sein de la communauté avec des vecteurs importants comme les pilotes.

2018 marque également la volonté de Thrustmaster de soutenir les compétitions en « *flightsim* » avec la première d'une finale mondiale sur le jeu partenaire War Thunder organisée sur le stand Thrustmaster « en live » au salon Paris Games Week, ce qui n'avait encore jamais été vu pour ce jeu.

Thrustmaster affirme encore davantage sa présence dans l'univers de la compétition dans le jeu vidéo avec des réussites remarquées :

- Le titre de champion du monde en e-WRC, obtenu le 18 août 2018 en Allemagne par Jon Armstrong, pilote sponsorisé par Thrustmaster.
- Les finales continentales et mondiales GT Sport, par nation et par constructeur, qui s'effectuent exclusivement avec le volant T-GT de Thrustmaster qui est l'équipementier officiel du jeu Gran Turismo® Sport sur PlayStation®4 dans le monde.
- La finale mondiale de la compétition aérien « Phoenix Tournament » du jeu War Thunder de Gaijin a eu lieu sur le stand Thrustmaster à la Paris Games Week en octobre dernier où les meilleures équipes vainqueurs de leurs zones continentales respectives se sont affrontées.

Thrustmaster se fixe également comme priorités d'accentuer sa présence sur les territoires dynamiques tels que la zone Asie-Pacifique qui recense des événements eSports avec des milliers de personnes : mention spéciale à la Chine en termes de population, à la Corée du Sud pour ses cafés dédiés aux compétitions eSport et au Japon pour la présence d'experts. La marque souhaite également se déployer aux Etats-Unis où les joueurs eSports se trouvent.

2. RESULTAT DU GROUPE

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2018 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2018	31/12/2017	31/12/2016
Chiffre d'affaires	81,2	80,4	64,2
Résultat opérationnel courant	6,9	3,9	0,6
Résultat opérationnel	6,9	5,9	0,7
Résultat financier *	3,1	13,8	2,7
Résultat net consolidé	12,2	17,5	3,1
Résultat de base par action	0,80 €	1,19 €	0,21 €
Capitaux propres	58,3	45,5	28,4
Endettement net (hors VMP) **	7,9	1,2	9,1
Stocks	24,9	8,4	10,4
Immobilisations incorporelles	11,1	10,6	7,8
Actifs financiers courants (Part VMP)	31,3	28,5	15,0

* 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 2018 s'est élevé à 81,2 millions d'euros en hausse de 1% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel courant ressort, quant à lui, à 6,9 millions d'euros contre un gain de 3,9 millions d'euros au 31 décembre 2017.

Le résultat opérationnel s'établit également à 6,9 millions d'euros contre un gain de 5,9 millions d'euros au 31 décembre 2017.

Le résultat financier de 3,1 millions d'euros intègre un gain de réévaluation de 2,8 millions d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment.

Le résultat net de l'exercice s'établit à 12,2 millions d'euros contre 17,5 millions d'euros en 2017, après prise en compte d'un produit d'impôt de 2,2 millions d'euros sur l'exercice, suite à l'activation d'une partie des déficits reportables de Guillemot Corporation SA.

Les actifs financiers courants s'établissent à 31,3 millions d'euros au 31 décembre 2018. Ils sont composés de 443 874 titres Ubisoft Entertainment.

L'endettement net est de 7,9 millions d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 45,5 millions d'euros à 58,3 millions d'euros.

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

(en millions d'euros)	31.12.2018	31.12.2017	31.12.2016
Hercules	4,4	4,7	11,0
Gammes classiques	3,7	4,3	9,5
OEM *	0,7	0,4	1,5
Thrustmaster	76,8	75,7	53,2
Gammes classiques	76,8	75,7	53,2
OEM	0,0	0,0	0,0
TOTAL	81,2	80,4	64,2

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

▪ Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique

(en millions d'euros)	31.12.2018	31.12.2017	31.12.2016
Union Européenne	40,4	44,5	36,7
Amérique du Nord	27,5	24,6	20,1
Autres	13,3	11,3	7,4
TOTAL	81,2	80,4	64,2

▪ Répartition du résultat opérationnel par activité

(en millions d'euros)	31.12.2018	31.12.2017	31.12.2016
Hercules	-2,6	-3,9	-3,6
Thrustmaster	9,5	9,8	4,3
TOTAL	6,9	5,9	0,7

3. INFORMATIONS SUR LES COMPTES CONSOLIDES DU GROUPE

La norme IFRS 15 « Produits des activités ordinaires tirés des contrats conclus avec des clients » est entrée en vigueur au 1^{er} janvier 2018. Son application n'a pas eu d'incidence pour le Groupe sur le rythme de reconnaissance du chiffre d'affaires.

3.1. Compte de résultat

Au cours de l'exercice, le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires hors taxe consolidé de 81 222 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 57 132 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 15 729 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 9 354 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 4 699 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 443 milliers d'euros et les autres produits et charges – 5 687 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de 6 891 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de 6 891 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est de 134 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent +3 199 milliers d'euros, comprenant des gains de réévaluation de 2 814 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment détenues.

Au vu des deux derniers exercices affichant une rentabilité et des perspectives positives, le Groupe a activé au 31 décembre 2018 les déficits reportables des filiales françaises (plus de 58 millions d'euros), ce qui engendre la comptabilisation d'un produit d'impôt de 10,2 millions d'euros sur l'exercice.

Après prise en compte de ces éléments, et du produit d'impôt de 2 196 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de 12 151 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de 0,80 euros.

3.2. Bilan

Les actifs non courants se composent d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 11 115 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 2 607 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 393 milliers d'euros, d'actifs d'impôts pour 674 milliers d'euros et d'impôts différés actifs pour 873 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 24 925 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations sur stock de 1 973 milliers d'euros.

- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 23 779 milliers d'euros en tenant compte de dépréciations pour clients douteux de 253 milliers d'euros.

- Le poste autres créances a une valeur nette de 1 441 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 31 284 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 4 010 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 58 265 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 6 470 milliers d'euros dont 2 532 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 39 306 milliers d'euros dont 9 337 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 77 071 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 95 737 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 54 676 milliers d'euros et les charges externes pour 23 103 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 592 milliers d'euros et les autres charges 7 963 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 2 241 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 1 251 milliers d'euros.

La société a comptabilisé une provision de 242 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 5 648 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 1 096 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de -247 milliers d'euros, de l'impôt sur les bénéfices de -655 milliers d'euros, le résultat net atteint 5 842 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Différences de change :	149 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	-125 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	-38 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	1 110 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 22 milliers d'euros d'intérêts créditeurs bancaires, de 9 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 152 milliers d'euros et de charges d'intérêts des comptes courants pour 16 milliers d'euros.

Le résultat de cession de titres propres dans le cadre du contrat de liquidité en vigueur s'élève à -38 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 1 298 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 27 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les titres des filiales s'élèvent à 203 milliers d'euros.

Le résultat exceptionnel se décompose de la manière suivante :

Produits et charges sur opérations de gestion :	-1 milliers d'euros
Produits et charges sur opérations en capital :	-13 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	-233 milliers d'euros

La société a comptabilisé un amortissement exceptionnel de 233 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 :	92 348 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	14 569 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	13 977 milliers d'euros

4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 19 402 milliers d'euros. Il comprend 9 741 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 1 531 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 8 130 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 3 997 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 1 445 milliers d'euros.

La société a procédé à des mises au rebut de matériels pour un montant brut de 447 milliers d'euros.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 21 504 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 19 816 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 254 milliers d'euros.

Les autres créances d'un montant net total de 1 122 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 289 milliers d'euros, des créances de TVA pour 571 milliers d'euros et des avoirs à recevoir pour 135 milliers d'euros (dont 85 milliers d'euros d'avoir intra-groupe).

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 6 954 milliers d'euros dont 57 127 actions propres pour un montant net 187 milliers d'euros.

Les capitaux propres totalisent 31 138 milliers d'euros.

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

Le Groupe évolue essentiellement sur le marché des loisirs interactifs, des jeux vidéo et accessoires de jeux.

Ce marché est en forte évolution :

- Forte augmentation des ventes « on line » à la fois des jeux et des accessoires de jeux, ce qui entraîne une adaptation des réseaux de distribution,
- Une nouvelle génération de consoles de jeux est annoncée par la presse spécialisée, ce qui démarrera un nouveau cycle dans l'équipement en matériels et dans la production de jeux à partir de l'an prochain,
- Essor du « streaming » pour la musique qui maintenant a dépassé en revenus les autres modes de commercialisation de chansons.

Le Groupe accentue ses efforts de Recherche et Développement pour être à la pointe de l'innovation sur les nouveaux matériels et les nouveaux usages. Il renforce également ses partenariats avec les éditeurs de jeux pour que l'expérience utilisateurs soit optimale avec ses accessoires dans les nouveaux jeux et permettent d'apporter des sensations encore meilleures aux joueurs. Le Groupe va amplifier le premier succès de ses nouvelles gammes de casques Gaming, de « Racing » et aviation, et va se positionner avec une nouvelle offre sur le marché des gamepads haut de gamme. Pour Hercules, les nouvelles gammes de contrôleurs et de haut-parleurs DJ ont pris un bon départ en 2018 et le Groupe va renforcer son « line-up » en 2019.

Dans le même temps, il poursuit son déploiement mondial avec plus de cent pays livrés et renforce ses équipes commerciales, principalement en Asie qui est un marché très porteur. Le Groupe déploie aussi son service après-vente pour faire progresser sa qualité de services sur tous les continents.

L'année 2019 s'affirme comme une année de transition dans le secteur des jeux vidéo. La demande mondiale sur les accessoires restera dynamique notamment sur le canal des ventes e-commerce, où le Groupe enregistre actuellement une solide croissance, et consolide sa position de leader sur les volants et joysticks en Amérique du Nord. Cependant, le Groupe observe un niveau de stock élevé chez les grossistes livrant la distribution traditionnelle. Ces niveaux de stocks importants vont peser sur les ventes du premier semestre, et amène le Groupe à prévoir désormais un chiffre d'affaires compris entre 70 et 75 millions d'euros et un résultat opérationnel positif pour l'exercice 2019.

6. EFFECTIFS

L'effectif en poste se répartit comme suit :

	Au 31/12/2018						Au 31/12/2017					
	Société- mère	Guillemot Administration et Logistique	Hercules Thrustmaster	Guillemot Innovation Labs	Filiales étrangères	Total	Société-mère	Guillemot Administration et Logistique	Hercules Thrustmaster	Filiales étrangères	Total	
Total	5	41	51	2	84	183	5	39	47	87	178	
Dont CDI	5	39	49	2	76	171	5	37	46	78	166	
Dont CDD	0	2	2	0	8	12	0	2	1	9	12	
Dont femmes	0	24	24	0	24	72	0	22	19	23	64	
Dont hommes	5	17	27	2	60	111	5	17	28	64	114	
Agés de moins de 30 ans		5	14		16	35		3	7	17	27	
De 30 à 39 ans		6	9		29	44		8	17	35	60	
De 40 à 49 ans		16	18		30	64		17	14	28	59	
De 50 ans et plus	5	14	10	2	9	40	5	11	9	7	32	

L'effectif moyen sur l'exercice 2018, à l'échelle du Groupe, représente 173 personnes, contre 162 personnes pour l'exercice 2017.

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

Au 31 décembre 2018, 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.

Au 31 décembre 2018, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 72,72% du capital et 84,27% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2018						
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	19,627%	6 000 994	22,835%	6 000 994	22,884%
Michel GUILLEMOT	1 870 411	12,235%	3 725 822	14,177%	3 725 822	14,208%
Claude GUILLEMOT	1 836 074	12,010%	3 657 148	13,916%	3 657 148	13,946%
Christian GUILLEMOT	1 529 016	10,002%	2 995 995	11,400%	2 995 995	11,425%
Gérard GUILLEMOT	1 442 361	9,435%	2 869 722	10,920%	2 869 722	10,944%
Yves GUILLEMOT	1 426 073	9,328%	2 837 146	10,796%	2 837 146	10,819%
Autre membre famille Guillemot	12 553	0,082%	13 355	0,051%	13 355	0,051%
Concert	11 116 985	72,719%	22 100 182	84,095%	22 100 182	84,278%
Auto-contrôle (3)	57 127	0,374%	57 127	0,217%	0	0,000%
Public	4 113 368	26,907%	4 122 821	15,688%	4 122 821	15,722%
TOTAL	15 287 480	100,000%	26 280 130	100,000%	26 223 003	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.