



## EXPOSE SOMMAIRE DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2017

### **1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE AU COURS DE L'EXERCICE 2017**

En 2017, le chiffre d'affaires annuel du Groupe s'est établi à 80,4 millions d'euros en croissance de 25%. Thrustmaster, grâce à la force de ses nouveautés et la bonne actualité des jeux de course, a progressé de plus de 40% sur l'année et est devenu un leader sur le marché des volants aux Etats-Unis (*Source : NP Group Inc, 2017*).

Hercules, après l'arrêt de ses gammes de haut-parleurs multimédia et webcams, est en repli de 57%, avec une moindre baisse au quatrième trimestre à -42%.

Dans la période, le Groupe a :

- Atteint un niveau « record » de son chiffre d'affaires et de ses ventes sur plusieurs gammes,
- Enregistré une très forte progression de Thrustmaster sur l'année à +42%,
- Connu une baisse importante des ventes de périphériques Hercules suite à l'arrêt définitif de la commercialisation des gammes de haut-parleurs multimédias et webcams,
- Accélééré très fortement ses ventes Thrustmaster en Amérique du Nord avec un renforcement de la marque Thrustmaster au sein des principales enseignes de magasins (*Best Buy, GameStop, Wal Mart...*).
- Implanté de nombreuses nouveautés :
  - **Thrustmaster** :
    - Volants : Sortie de deux nouveaux volants haut de gamme : Lancement dans près d'une quarantaine de pays du volant T-GT sous licence Gran Turismo®, et du volant TS-XW RACER Sparco P310 Competition Mod pour Xbox One et Xbox One X sorti simultanément avec le jeu Forza MotorSport7.
    - Joysticks : T.Flight Hotas One.
  - **Hercules** : Intégration des dernières techniques de « *Design thinking* » et de « *Big Data* » dans le plan d'innovation. Sortie de la nouvelle version 3.6 du logiciel DJUCED™ 40° avec l'intégration du service de streaming QOBUZ.
- Accélééré ses « *sales out* » en magasins et sur les sites de ventes marchands,
- Repositionné sa gamme Hercules DJ et haut-parleurs WAE Grand Public,
- Adapté sa politique commerciale et « *trade-marketing* »,
- Renforcé l'implantation du Groupe en Asie (Hong-Kong, Chine, Corée du Sud, Japon) et Australie, permettant à Thrustmaster de se positionner comme un acteur majeur sur les gammes de volants et joysticks dans ces pays,
- Participé aux plus grands salons mondiaux et aux événements de lancements du jeu Gran Turismo pour la sortie de son volant T-GT,
- Nouveaux partenariats forts : Hercules avec le service de musique en ligne haute résolution QOBUZ, élargissement du partenariat de Thrustmaster avec Sparco®, le célèbre fabricant d'équipements de sports mécaniques.

#### **1.1. Poursuite de l'élargissement géographique et du déploiement commercial du Groupe**

Les ventes réalisées hors de France sur l'exercice 2017 atteignent 71 millions d'euros, soit 88% du chiffre d'affaires total consolidé.

En 2017, le Groupe a accéléré sa politique de déploiement commercial qui s'est traduite par une croissance de 66% en Asie-Pacifique et de 30% dans les Amériques, qui représentent maintenant respectivement plus de 10% et 32% des ventes du Groupe.

Les ventes d'accessoires de jeux Thrustmaster connaissent depuis plusieurs trimestres une accélération soutenue. Cette forte dynamique liée aux succès commerciaux de ses gammes de volants, casques, joysticks ou gamepads, est renforcée par un élargissement important de la couverture géographique du Groupe depuis plus de cinq ans.

##### ▪ **Amérique du Nord**

En 2017, le Groupe a connu une accélération très forte de ses ventes grâce à une répartition équilibrée et renforcée de sa présence sur ce continent. La participation active du Groupe aux différents salons américains, dont le salon Consumer Electronics Show, lui a permis d'élargir ses référencements en magasins au sein des principales enseignes telles que GameStop et Best Buy, et des acteurs de vente en ligne tels qu'Amazon ou New Egg.

##### ▪ **Europe**

Sur la période, le Groupe a enregistré une hausse de 21% de ses ventes, en passant de 36,7 millions d'euros à 44,5 millions d'euros. La Pologne et la République Tchèque ont également continué à progresser fortement en 2017. Les principaux pays de la Zone Euro sont en croissance. Ainsi, le Groupe étend son réseau de distribution dans toute la zone.

- Asie - Océanie (APAC)

En 2017, le Groupe a poursuivi l'élargissement géographique de ses activités avec les premières livraisons de sa filiale chinoise en fin d'année. Sur la période, la demande s'est considérablement accélérée en Asie et le Groupe a renforcé l'implantation de ses produits sur ce continent (Hong-Kong, Chine, Corée du Sud et Japon), et en Australie. Thrustmaster a l'ambition de devenir l'acteur majeur sur les gammes de volants et joysticks dans ces pays.

## **1.2. Une logistique 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 basés aux Etats-Unis et à Hong-Kong pour les ventes nord-amérique 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 2017, 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.

## **1.3. Stratégie et positionnement de Thrustmaster**

Grâce à l'augmentation du nombre de joueurs et au parc de consoles PlayStation®4 et Xbox One®, pour lesquelles le Groupe développe principalement des accessoires, Thrustmaster est un acteur incontournable sur le marché des volants et maintenant des joysticks pour consoles de jeux. En parallèle, l'intérêt pour le « Racing », la simulation de vol et l'eSport constituent des leviers de croissance pour Thrustmaster.

En 2017, Thrustmaster a signé de nouveaux partenariats forts :

- L'élargissement du partenariat avec Ferrari® pour les casques Gaming pour rénover les designs de la gamme et répondre aux demandes des consommateurs toujours plus exigeants,
- La signature du nouveau partenariat avec Sparco, le célèbre fabricant d'équipements de sports mécaniques.

L'ensemble de ces partenariats stratégiques (avec Sony®, Microsoft®, Ferrari...) lui permet d'accroître sa notoriété auprès des joueurs tout en développant sa présence commerciale.

Thrustmaster est partenaire depuis de nombreuses années avec Sony et Polyphony Digital, le créateur du jeu Gran Turismo Sport, ce qui lui a permis d'être particulièrement bien positionné pour la sortie du nouvel opus : Ce volant très haut de gamme, le T-GT, est utilisé par Sony et Polyphony Digital pour mettre en valeur le jeu dans les présentations officielles de lancement. Mi-octobre, Thrustmaster a participé à deux de ces événements de lancement, l'un à Hong-Kong le 12 octobre et l'autre à Modène (Italie) les 15 et 16 octobre derniers avec la présence exceptionnelle de M. Kazunori Yamauchi, le créateur du jeu, où le volant T-GT a reçu un accueil enthousiaste des pilotes virtuels et professionnels présents qui ont salué son réalisme et la finesse de pilotage permise notamment par sa technologie T-DFB. Cette dernière, exclusivité mondiale pour le jeu Gran Turismo Sport, permet de restituer à très haute fréquence les moindres vibrations et trépidations de la route, l'état des pneumatiques et des suspensions... Grâce aux « pods » équipés du volant T-GT les joueurs ont pu essayer ce nouveau jeu. D'autre part, le nouveau volant TS-XW Racer SPARCO P310 Competition Mod sous licence Sparco, avec sa roue réplique à l'échelle 1:1, est sorti au lancement le 3 octobre dernier du jeu Forza Motorsport 7 sur Xbox One et est très apprécié pour sa puissance et sa précision. Les premières compétitions eSport en Racing prennent de l'ampleur et Thrustmaster a été choisi par les organisateurs pour assurer la compétition F1 Esports Semi-Finals en Angleterre qui a attiré un public conséquent avec plus de 400 000 spectateurs à avoir déjà visionné la vidéo. Les pilotes de cette course virtuelle utilisaient le nouveau TS PC racer de Thrustmaster.

## **1.4. 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.

## **1.5. Participation de Thrustmaster aux plus grands salons internationaux et signatures de nouveaux partenariats**

En 2017, le Groupe a intensifié sa présence aux grands salons internationaux pour renforcer ainsi son positionnement et asseoir sa notoriété.

## **1.6. Hercules : un acteur orienté vers l'univers de la musique et de la fête**

En 2017, Hercules a renforcé son processus d'innovation avec des axes de développement élargis et orientés autour du thème de la fête, s'appuyant sur la démarche du « Design Thinking » et sur la mise en œuvre d'une stratégie « Big Data » pour la connaissance approfondie des usages de nos utilisateurs DJ.

L'ambition de la marque est de fournir les meilleurs outils pour la création et le plaisir musical.

#### ▪ **Gamme des contrôleurs pour DJ :**

Devenue un « *best-seller* » après 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.

En 2017, la marque a travaillé sur le repositionnement de sa gamme Hercules DJ et haut-parleurs WAE Grand Public, et adapte régulièrement sa politique commerciale et « *trade-marketing* » afin d'élargir ses canaux de distribution et matérialiser de nouveaux succès commerciaux.

Hercules possède la réputation depuis plus de quinze ans d'initier avec succès les néophytes au DJing.

Au troisième trimestre 2017, Hercules a annoncé son partenariat avec le service de musique en ligne haute définition QOBUZ permettant de donner accès à plus de soixante-dix mille albums en haute résolution directement dans le logiciel.

Suivant leur mission d'amélioration continue et de créativité, les équipes DJUCED ont édité une nouvelle version 3.6 du logiciel DJUCED™ 40° le 21 septembre 2017 avec l'intégration du service de streaming Qobuz qui permet l'accès à plus de quarante millions de titres en haute résolution directement dans le logiciel. Les équipes ont encore fait progresser le moteur audio, la sensation de scratch et la latence générale du logiciel, en particulier avec les contrôleurs, pour un ressenti particulièrement apprécié. Complètement intégrées à l'interface DJUCED™ 40°, les musiques se lancent aussi intuitivement que les autres morceaux du DJ, et peuvent être mixées aux musiques hébergées en local dans l'ordinateur.

Ces évolutions ont été mises en avant lors du salon BPM Pro en Angleterre du 22 au 23 octobre 2017 avec la présence de Karla Kenya et le duo de DJs, Twice as Trendy, salon dont Hercules était le sponsor officiel.

Un contrat a été signé avec le duo de DJs, Twice as Trendy, pour représenter Hercules lors d'une tournée en France dans des clubs

La collaboration pour des prestations ponctuelles avec « Timm United » (Tim Hüfren), aux Pays-Bas, se poursuit pour animer des événements DJs et promouvoir la gamme Hercules DJ.

Fort d'une créativité sans limite, Hercules a lancé fin 2017 un pack de bracelets LEDs pour illuminer soirées et festivités nocturnes au rythme de la musique, et devient ainsi le partenaire indispensable pour faire la fête...

Hercules ajoute à sa gamme cet accessoire « fun », léger et facile à porter quels que soient le lieu et le style musical. Extrêmement simple à utiliser, le bracelet s'enfile directement au poignet et son micro intégré détecte les sons et vibrations permettant ainsi aux flashes de se synchroniser à la musique et au rythme. Il ajoute une dimension pour dynamiser la soirée.

#### ▪ **Gamme des haut-parleurs sans fil WAE**

Hercules a acquis au fil des années savoir-faire et crédibilité dans le monde de l'audio professionnel.

Grâce à ce concentré d'expertises, Hercules a créé depuis 2015 une gamme complète d'enceintes sans fil WAE embarquant les dernières technologies et adaptées aux modes de vie modernes.

En 2017, Hercules continue à développer des partenariats avec de jeunes champions prometteurs, tels que Delphine Cousin, Championne de France 2017 de Slalom et vice-Championne du monde 2017 de slalom en planche à voile. La politique de partenariat du Groupe s'inscrit dans sa stratégie pour se faire connaître auprès de ces communautés d'utilisateurs.

Pour la promotion de l'enceinte sans fil WAE 04Plus FM, un partenariat avec l'Américain, Corey Martinez, a été signé au début de l'année 2018. Corey Martinez est l'une des personnalités les plus emblématiques du BMX Freestyle et 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'emmener partout.

#### ▪ **Gamme des casques audio pour DJ**

En 2017, Hercules s'appuie sur sa gamme existante aux qualités reconnues par les DJs exigeants.

### **1.7. Thrustmaster : un écosystème riche en accessoires de jeux**

En 2017, Thrustmaster a combiné le lancement de ses nouveaux volants haut de gamme à la sortie de jeux de courses très attendus sur PC et nouvelles consoles, pour équiper la nouvelle génération de joueurs eSport et de simulation. Grâce à son écosystème, Thrustmaster devient le partenaire attiré de tous les joueurs voulant une expérience de jeu plus réaliste.

Thrustmaster est toujours un acteur incontournable sur le marché américain (Etats-Unis) des volants (consoles et PC) avec 57% de parts de marché en valeur et 69% de parts de marché en volume en 2017 (Source : The NPD Group Inc., 2017 – hors coques volants compatibles avec Nintendo Switch, Extrait Mars 2018).

Thrustmaster est partenaire de marques prestigieuses comme Ferrari, Sparco, Gran Turismo, US Air Force.

En 2017, Thrustmaster a élargi son accord de licence avec Ferrari aux casques Gaming et a signé en juin un partenariat avec Sparco, le célèbre fabricant d'équipements de sports mécaniques pour concevoir, et commercialiser des produits sous licence officielle Sparco. Avec l'émergence des mondes virtuels toujours plus réalistes, l'objectif à la fois de Thrustmaster et de Sparco est de soutenir la communauté des « *Gamers* » et de développer des solutions innovantes, dédiées aux fans inconditionnels des sports automobiles virtuels (sur PC et consoles de jeux).

L'ensemble des accessoires conçus par le Groupe tels que les volants et joysticks sont des éléments indispensables 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 reste toujours très actif sur le marché des casques Gaming et met régulièrement son expertise audio et gaming au profit des joueurs pour développer des casques « Gaming » de haute qualité.

Les joueurs étant de plus en plus adeptes des longues sessions de jeux, la gamme à succès CPX de Thrustmaster s'enrichit régulièrement. Dans ce segment dynamique, Thrustmaster continue sa progression.

La nouvelle licence Ferrari pour des casques Gaming est une belle opportunité. En parallèle, Thrustmaster poursuit sa politique de licence avec un prochain casque lancé au premier trimestre 2018.

Fin novembre 2017, Thrustmaster a sorti le casque audio Y-350CPX 7.1 Powered, dernier né de sa gamme pour répondre à un double objectif : un casque haut de gamme avec une compatibilité étendue pour satisfaire l'ensemble des joueurs quel que soit leur plateforme nouvelle génération de prédilection. Ce nouveau casque Gaming au son haute définition est le résultat de travaux de Recherche et Développement pointus qui ont permis d'atteindre des qualités audio soulignées par la presse spécialisée.

▪ **Les volants :**

Aujourd'hui, Thrustmaster est reconnu comme le « *Must Have* » dans le développement des volants, et plus particulièrement les volants haut de gamme, pour les « *gamers* » passionnés à la recherche de sensations uniques. Avec 69% de parts de marché en volume aux Etats-Unis, Thrustmaster a accentué son leadership sur le marché des volants (consoles et PC) (Source : NPD Group Inc, 2017 – Extrait mars 2018 – hors coques volants compatibles avec Nintendo Switch).

Au dernier salon américain de jeux vidéo E3 à Los Angeles en juin 2017, Thrustmaster a présenté deux nouveaux volants haut de gamme sur les stands Sony et Microsoft

Le volant T-GT sous licence Gran Turismo équipait douze pods sur l'espace de démonstration Sony du jeu Gran Turismo qui a été lancé le 18 octobre 2017. Sorti dans près d'une quarantaine de pays, ce volant de compétition est le résultat de plusieurs années de développement collaboratif entre les ingénieurs de Thrustmaster et les créateurs du jeu Gran Turismo Sport, et comporte des fonctionnalités exclusives exploitées par le jeu. Haut de gamme, ce volant se base sur trois fondamentaux : la motorisation sur mesure du T-GT Servo Base, l'exclusivité GT Sport T-DFB et la roue T-GT pour des joueurs exigeants.

Disponible pour le public depuis le 15 septembre dernier, ce volant est le simulateur de course ultime de Thrustmaster pour le jeu Gran Turismo Sport.

Au lancement le 3 octobre dernier du jeu Forza MotorSport®7 sur Xbox One, Thrustmaster a sorti le volant TS-XW Racer SPARCO P310 Competition Mod, très apprécié pour sa puissance et sa précision. Ce volant marque le début de la collaboration entre Thrustmaster et Sparco, le célèbre fabricant d'équipements de sports mécaniques. Il est le fruit de l'association de technologies avancées, à l'image d'un puissant servomoteur brushless de 40 watts, du système de refroidissement Motor Cooling Embedded et de l'alimentation Turbo Power. Il est fabriqué sous licence officielle pour Xbox One et Windows®. A travers ce partenariat, Thrustmaster fournit aux pilotes eSport des solutions encore plus proches de l'univers de la course automobile, avec une première réalisation, la roue réplique officielle du volant P310 SPARCO qui équipe ce nouveau volant

Fin 2017, pour célébrer les soixante-dix ans de Ferrari et les fêtes de fin d'année, Thrustmaster a proposé le volant T80 Ferrari 488 GTB Edition, véritable « produit plaisir » pour de vraies belles premières expériences Racing sur la console PlayStation4. Cette réplique de la roue Ferrari 488 GTB à l'échelle 8/10 est destinée aux nouveaux utilisateurs de volants pour plonger dans l'univers des jeux de courses automobiles de manière aussi intuitive qu'efficace.

En parallèle, Thrustmaster a présenté le volant TS-PC RACER Ferrari 488 Challenge Edition. Ce volant, véritable concentré de technologies conçu pour améliorer les performances de jeu et offrir une expérience de pilotage plus proche de la réalité, est désormais disponible avec une réplique du volant de l'authentique Ferrari 488 Challenge, produite sous licence officielle de Ferrari.

Thrustmaster renforce ses positions sur le marché des volants pour les consoles de Nouvelle Génération pour conquérir de nouvelles parts de marché. Les accessoires de course sont la spécialité phare de Thrustmaster et tirent la croissance.

En 2017, la gamme de volants consoles du Groupe génère des ventes en croissance de 33,3% en valeur sur le marché américain et +29,2% en volume par rapport à 2016 (Source : The NPD Group Inc., 2017 -extrait Mars 2018).

▪ **Les gamepads :**

Au cours de l'automne 2017, Thrustmaster a sorti la manette GP XID PRO pour doter les « Gamers » PC d'une arme aussi précise qu'efficace. Avec cette manette, les joueurs PC vont pouvoir bénéficier d'une manette totalement Plug & Play pour profiter de leurs jeux immédiatement, dans des conditions optimales et avec une précision absolue dans leurs actions. C'est grâce à l'expertise des équipes de Recherche et Développement que cette manette a été mise au point et qu'elle permet une précision absolue et un confort inégalé.

▪ **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. Pour répondre à la demande des communautés de joueurs, Thrustmaster a lancé en 2017 le premier accessoire de simulation de vol officiel pour la console Xbox One et Windows avec le joystick T.Flight Hotas One pour une expérience unique. Grâce à son expertise en matière de simulation de vol, Thrustmaster permet aux utilisateurs de s'immerger encore plus dans les mondes de la simulation de vol. Thrustmaster est fier d'être le premier à développer ce que la communauté Xbox One attendait. Son ergonomie combinée au développement d'une électronique de nouvelle génération pour la console Xbox One et Windows, permet une jouabilité immédiate, une capacité d'adaptabilité à tous les types de simulation de vol et une ergonomie sans égale.

Thrustmaster va s'appuyer sur les sorties de jeux de l'espace pour générer une nouvelle croissance de ses ventes de joysticks.

Les ventes de joysticks consoles du Groupe en 2017 sont en croissance de 31,9% en valeur sur le marché américain (Etats-Unis) et +24% en volume par rapport à 2016 (Source : The NPD Group Inc., 2017 – Extrait Mars 2018).

▪ **Le « eSport » :**

Depuis quelques années maintenant, Thrustmaster est le partenaire officiel de Gran Turismo Sport sur PlayStation4 qui a l'ambition affichée de devenir l'une des références en e-compétition avec son partenariat FIA. L'avènement de l'eSport en « Racing » se confirme et en prévision de ce développement, le Groupe a combiné le lancement de ses volants haut de gamme à la sortie de jeux de racing très attendus sur PC et nouvelles consoles, pour équiper la nouvelle génération de joueurs eSport et de simulation.

Grâce à son écosystème, Thrustmaster devient le partenaire privilégié de tous les joueurs qui souhaitent une expérience de jeu plus réalistes et tournée vers la performance.

Depuis l'année dernière, les jeux de course sont clairement orientés pour les e-compétitions comme FORZA Racing Championship ou F1 Esports Series ou esports WRC et cette saison avec Gran Turismo Sport.

Le rendez-vous est pris pour une édition de compétition par an réunissant les meilleurs pilotes de chaque jeu afin d'avoir de belles compétitions en ligne, puis avec des événements réels pour les phases finales.

Thrustmaster s'est positionné comme l'équipementier officiel des principales compétitions grâce à son leadership et à sa montée en puissance sur des produits professionnels nécessaires à l'exigence des enjeux et de la professionnalisation des joueurs. C'est un levier important sur les ventes de produits haut de gamme.

Par exemple, Thrustmaster a été l'équipementier e-racing officiel avec son volant PC très haut de gamme, le TS-PC RACER, qui a bénéficié d'une couverture médiatique importante avec les stars de la NBA en avant-première de la compétition « Formula-e Vegas eRace » à Las Vegas.

De plus, Thrustmaster affirme sa politique eSport en s'associant aux meilleurs pilotes au monde pour les différentes compétitions, notamment WRC dont le champion du monde en titre est un pilote sponsorisé par Thrustmaster, de même pour la compétition FORZA.

## **2. RESULTAT DU GROUPE**

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2017 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2017	31/12/2016	31/12/2015
Chiffre d'affaires	80,4	64,2	65,8
Résultat opérationnel courant	3,9	0,6	2,4
Résultat opérationnel	5,9	0,7	2,9
Résultat financier *	13,8	2,7	4,9
Résultat net consolidé	17,5	3,1	7,0
Résultat de base par action	1,19 €	0,21 €	0,48 €
Capitaux propres	45,5	28,4	25,2
Endettement net (hors VMP) **	1,2	9,1	6,1
Stocks	8,4	10,4	17,3
Immobilisations incorporelles	10,6	7,8	7,1
Actifs financiers courants (Part VMP)	28,5	15,0	12,2

\* 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 2017 s'est élevé à 80,4 millions d'euros en hausse de 25% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel courant ressort, quant à lui, à 3,9 millions d'euros contre un gain de 0,6 million d'euros au 31 décembre 2016.

Le résultat opérationnel s'établit à 5,9 millions d'euros et intègre un autre produit opérationnel de 3 millions d'euros lié à une reprise de dépréciation sur la marque Thrustmaster, et une autre charge opérationnelle de 1 million d'euros provenant d'une dépréciation sur la marque Hercules.

Le résultat financier de 13,8 millions d'euros intègre un gain de réévaluation de 13,5 millions d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment.

Le résultat net de l'exercice s'établit à 17,5 millions d'euros contre 3,1 millions d'euros en 2016.

Les actifs financiers courants s'établissent à 28,5 millions d'euros au 31 décembre 2017. Ils sont composés de 443 874 titres Ubisoft Entertainment.

L'endettement net est de 1,2 million d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 28,4 millions d'euros à 45,5 millions d'euros.

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

(en millions d'euros)	31.12.2017	31.12.2016	31.12.2015
<b>Hercules</b>	<b>4,7</b>	<b>11,0</b>	<b>10,5</b>
Gammes classiques	4,3	9,5	9,3
OEM *	0,4	1,5	1,2
<b>Thrustmaster</b>	<b>75,7</b>	<b>53,2</b>	<b>55,3</b>
Gammes classiques	75,7	53,2	55,1
OEM	0,0	0,0	0,2
<b>TOTAL</b>	<b>80,4</b>	<b>64,2</b>	<b>65,8</b>

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

▪ Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique

(en millions d'euros)	31.12.2017	31.12.2016	31.12.2015
Union Européenne	44,5	36,7	42,7
Amérique du Nord	24,6	20,1	16,2
Autres	11,3	7,4	6,9
<b>TOTAL</b>	<b>80,4</b>	<b>64,2</b>	<b>65,8</b>

▪ Répartition du résultat opérationnel par activité

(en millions d'euros)	31.12.2017	31.12.2016	31.12.2015
Hercules	-3,9	-3,6	-2,4
Thrustmaster	9,8	4,3	5,3
<b>TOTAL</b>	<b>5,9</b>	<b>0,7</b>	<b>2,9</b>

### 3. INFORMATIONS SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS DU GROUPE

#### 3.1. Compte de résultat

Au cours de l'exercice, le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires hors taxe consolidé de 80 448 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 41 571 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 14 899 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 8 254 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 6 025 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 358 milliers d'euros et les autres produits et charges – 5 309 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de 3 945 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de 5 945 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est de 163 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent +13 993 milliers d'euros, comprenant des gains de réévaluation de 13 467 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment détenues.

Après prise en compte de ces éléments, et de la charge d'impôt de 2 232 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de 17 542 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de 1,19 euros.

#### 3.2. Bilan

Les actifs non courants se composent d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 10 649 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 2 318 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 416 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 8 367 milliers d'euros en tenant compte de provisions sur stock de 2 205 milliers d'euros.

- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 23 913 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 142 milliers d'euros.

- Le poste autres créances a une valeur nette de 1 348 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 28 470 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 10 294 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 45 469 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 9 195 milliers d'euros dont 5 703 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 31 655 milliers d'euros dont 4 861 milliers d'euros d'emprunts et avances en devises.

#### **4. INFORMATIONS SUR LES COMPTES SOCIAUX DE GUILLEMOT CORPORATION SA**

La société applique pour la première fois à la clôture de l'exercice 2017, le règlement ANC n°2015-05 (relatif aux instruments financiers à terme et aux opérations de couverture). Ce règlement est applicable aux exercices ouverts depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2017. Cette modification constitue un changement de méthodes comptables.

##### **4.1. Compte de résultat**

Au cours de cet exercice, la société Guillemot Corporation S.A. a réalisé un chiffre d'affaires de 73 991 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 78 191 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 41 285 milliers d'euros et les charges externes pour 21 211 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 580 milliers d'euros et les autres charges 6 350 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 2 253 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 1 880 milliers d'euros.

La société a comptabilisé une provision de 500 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 3 399 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 916 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de 406 milliers d'euros, de l'impôt sur les bénéfices de 575 milliers d'euros, le résultat net atteint 4 146 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Produits financiers de participations :	0 milliers d'euros
Différences de change :	87 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	-142 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	139 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	832 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 29 milliers d'euros d'intérêts de comptes courants et de 26 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 168 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 139 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 460 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 40 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les titres s'élèvent à 18 milliers d'euros.

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 :	-1 019 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	1 425 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 3 000 milliers d'euros.

Les tests de dépréciation pratiqués sur le secteur d'activité de la marque Hercules ont entraîné la constitution d'une provision de 1 000 milliers d'euros.

La société a comptabilisé un amortissement exceptionnel de 622 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 :	74 659 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	12 163 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	11 583 milliers d'euros

## 4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 17 538 milliers d'euros. Il comprend 9 175 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 1 768 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 6 595 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 3 427 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 1 620 milliers d'euros.

La société a procédé à des mises au rebut de matériels pour un montant brut de 1 601 milliers d'euros.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 7 078 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 18 844 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 142 milliers d'euros.

Les autres créances d'un montant net total de 892 milliers d'euros en valeur nette comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 245 milliers d'euros et des créances de TVA pour 503 milliers d'euros.

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 7 192 milliers d'euros.

Les actions propres détenues se répartissent entre les immobilisations financières (132 619 actions) et les valeurs mobilières de placement (117 842 actions). Le montant net de ces titres est de 902 milliers d'euros.

Les capitaux propres totalisent 25 001 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, et a pour objectif de :

- Couvrir cent pays d'ici la fin de l'année 2018,
- Renforcer sa présence commerciale locale en Europe dans les pays nordiques (Norvège, Danemark, Finlande et Suède) ainsi qu'en Russie et Suède,
- Consolider sa force commerciale au Royaume-Uni pour mieux bénéficier de la croissance du premier marché Gaming en Europe,
- Optimiser sa présence dans toutes les catégories de produits,
- Consolider sa croissance en Amérique du Nord en élargissant le nombre de références en magasins auprès des principaux détaillants américains et canadiens pour à terme couvrir l'intégralité du réseau,
- Etablir une couverture significative du marché Chinois par sa filiale de Shanghai.
- Renforcer sa présence sur les marchés Sud-Coréen et Japonais en déployant plus de gammes de produits, et en élargissant sa distribution auprès des réseaux « eTail » en Corée et « Retail » au Japon,
- Déployer des forces commerciales locales au Mexique et au Brésil afin de bénéficier de la relance économique de ces marchés,
- Renforcer sa présence sur la couverture Moyen-Orient/Inde afin de cibler des nouveaux pays ayant une croissance forte de la classe moyenne (Iran, Egypte et Inde).

La croissance constante du parc installé des consoles de nouvelle génération ainsi que le catalogue toujours plus riche de jeux de courses de voitures sont des leviers importants sur les ventes d'accessoires du Groupe. L'année 2017 a été une année particulièrement riche en sorties de jeux avec non seulement les jeux de simulation de course comme Gran Turismo Sport et Forza MotorSport 7 mais également les jeux de l'espace pour permettre au Groupe d'amplifier la croissance des ventes de joysticks.

De son côté, Hercules bénéficie d'un avantage concurrentiel significatif avec sa maîtrise logicielle qui lui confère une crédibilité et un savoir-faire reconnu dans le monde du DJing professionnel.

Le marché des haut-parleurs sans fil reste dynamique avec la croissance importante du « streaming ».

La croissance des ventes du Groupe et l'élargissement de ses gammes vont de pair avec l'extension de son réseau de distribution avec pour objectif d'atteindre une couverture de cent pays en 2018.

Le Groupe prévoit de générer une nouvelle croissance de son chiffre d'affaires et de son résultat opérationnel en 2018.

## 6. EFFECTIFS

L'effectif en poste se répartit comme suit :

	Au 31/12/2017					Au 31/12/2016				
	Société-mère	Guillemot Administration et Logistique	Hercules Thrustmaster	Filiales étrangères	Total	Société-mère	Guillemot Administration et Logistique	Hercules Thrustmaster	Filiales étrangères	Total
Total	5	39	47	87	178	5	38	46	73	162
Dont CDI	5	37	46	78	166	5	37	44	66	152
Dont CDD	0	2	1	9	12	0	1	2	7	10
Dont femmes	0	22	19	23	64	0	22	16	17	55
Dont hommes	5	17	28	64	114	5	16	30	56	107
Agés de moins de 30 ans		3	7	17	27		3	7	17	27
De 30 à 39 ans		8	17	35	60		6	18	27	51
De 40 à 49 ans		17	14	28	59		20	15	25	60
De 50 ans et plus	5	11	9	7	32	5	9	6	4	24

L'effectif moyen sur l'exercice 2017, à l'échelle du Groupe, représente 162 personnes. C'est le même chiffre qu'en 2016.

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

Au 31 décembre 2017, date de la clôture du dernier exercice, le montant du capital s'élevait à 11 553 646,72 euros représentant un total de 15 004 736 actions ordinaires de 0,77 euro de nominal chacune.

Au 31 décembre 2017, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 73,51% du capital et 76,17% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2017						
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	18,859%	3 000 497	19,160%
Michel GUILLEMOT	1 855 411	12,366%	2 304 115	14,482%	2 304 115	14,713%
Claude GUILLEMOT	1 821 074	12,137%	2 235 441	14,050%	2 235 441	14,275%
Christian GUILLEMOT	1 501 516	10,007%	1 511 789	9,502%	1 511 789	9,654%
Gérard GUILLEMOT	1 427 361	9,513%	1 448 015	9,101%	1 448 015	9,247%
Yves GUILLEMOT	1 411 073	9,404%	1 415 440	8,896%	1 415 440	9,039%
Autre membre famille Guillemot	12 553	0,084%	13 355	0,084%	13 355	0,085%
<b>Concert</b>	<b>11 029 485</b>	<b>73,508%</b>	<b>11 928 652</b>	<b>74,974%</b>	<b>11 928 652</b>	<b>76,173%</b>
Auto-contrôle (3)	250 461	1,669%	250 461	1,574%	0	0,000%
Public	3 724 790	24,823%	3 731 274	23,452%	3 731 274	23,827%
<b>TOTAL</b>	<b>15 004 736</b>	<b>100,000%</b>	<b>15 910 387</b>	<b>100,000%</b>	<b>15 659 926</b>	<b>100,000%</b>

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

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

(3) Actions propres privées de droit de vote.

Depuis la clôture de l'exercice, le conseil d'administration a :

- Dans sa séance du 24 janvier 2018 :
  - constaté une augmentation de capital de 294 525 euros correspondant à 382 500 options de souscription d'actions levées au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2017 ; et
  - décidé l'annulation de 187 256 actions, soit une réduction de capital de 144 187,12 euros.
- Dans sa séance du 16 mars 2018 : constaté une augmentation de capital de 67 375 euros correspondant à 87 500 options de souscription d'actions levées sur la période du 1<sup>er</sup> janvier 2018 au 18 février 2018.

Au 16 mars 2018, le montant du capital s'élève à 11 771 359,60 euros divisé en 15 287 480 actions de 0,77 euro de nominal chacune.