

CHIFFRE D'AFFAIRES T3 2017 : +26%

Données non auditées (en millions d'euros) 1 ^{er} janvier 2017 - 30 septembre 2017	2017	2016	Variation
Troisième Trimestre			
Gammes d'accessoires de jeux Thrustmaster	25,6	17,7	+45%
Thrustmaster	25,6	17,7	+45%
Périphériques numériques Hercules	0,9	2,0	-55%
OEM *	0,0	1,3	-
Hercules	0,9	3,3	-73%
Total	26,5	21,0	+26%
Cumul 9 mois			
Gammes d'accessoires de jeux Thrustmaster	50,4	34,1	+48%
Thrustmaster	50,4	34,1	+48%
Périphériques numériques Hercules	2,2	5,9	-62%
OEM *	0,4	1,5	-73%
Hercules	2,6	7,4	-64%
Total	53,0	41,5	+28%

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

Le chiffre d'affaires du Groupe du troisième trimestre 2017 atteint un niveau record depuis plusieurs années et progresse de 26% pour s'établir à 26,5 millions d'euros.

L'implantation des nouveautés, associée à une forte demande des consommateurs sur les périphériques gaming, s'est concrétisée par une accélération des « sales out » en magasins et sur les sites de ventes marchands. Les ventes d'accessoires de jeux Thrustmaster connaissent une accélération soutenue avec une croissance de 45% sur la période, avant la sortie des nouveaux jeux très attendus de simulation de Racing comme Gran Turismo® Sport et Forza MotorSport® 7.

La dynamique commerciale, déjà amorcée depuis plusieurs trimestres, sur les zones Amérique du Nord et Asie, combinée à une croissance soutenue retrouvée en Europe ont également permis de consolider ces chiffres.

Au troisième trimestre, les ventes de périphériques Hercules connaissent, comme anticipé précédemment, une baisse de 55% du même ordre que le semestre précédent suite à l'arrêt définitif de la commercialisation des gammes de haut-parleurs multimédias et webcams.

Evolution des ventes Thrustmaster

Thrustmaster est partenaire depuis de nombreuses années avec Sony et Polyphony Digital, le créateur du jeu Gran Turismo® Sport, ce qui lui permet 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 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... Des « pods » équipés du volant T-GT ont permis de faire découvrir aux joueurs 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.

Evolution des ventes Hercules

La marque a travaillé sur le repositionnement de sa gamme Hercules DJ et haut-parleurs WAE grand public, et adapte sa politique commerciale et trade-marketing afin d'élargir ses canaux de distribution et matérialiser de nouveaux succès commerciaux. Dans sa logique d'amélioration continue et de créativité sans limites, les équipes DJUCED ont sorti la nouvelle version 3.6 du logiciel DJUCED™ 40° le 21 septembre dernier avec l'intégration du service de streaming Qobuz qui permet l'accès à plus de quarante millions de titres. 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. Ces évolutions ont été mises en avant lors du salon BPM Pro en Angleterre du 22 au 23 octobre derniers avec la présence de Karla Kenya et le duo de Djs, Twice as Trendy.

Evolution géographique

Déjà présent dans plus de quatre-vingt-cinq pays, le Groupe ambitionne désormais d'étendre sa présence à plus de cent pays, et ce, dès l'année prochaine. Ce trimestre en forte croissance a notamment tiré profit de l'élargissement de la couverture géographique internationale de la marque Thrustmaster. La croissance des ventes en Europe de plus de 30% et les progressions rapides des ventes en Asie (principalement en Corée du Sud, Taïwan et Hong-Kong), et en Australie renforcent la position d'acteur mondial sur les volants et les joysticks.

En Amérique du Nord, Thrustmaster voit également une accélération très forte de ses ventes grâce à une répartition équilibrée et renforcée de sa présence au sein des principales enseignes de magasins telles que Best Buy, Gamestop, Wal Mart... et des acteurs de la vente en ligne tels qu'Amazon ou encore NewEgg.

La marque Thrustmaster renoue avec la croissance en Russie mais également au Brésil et au Mexique. En parallèle, la Pologne et la République Tchèque continuent à progresser fortement.

Situation financière au 30 septembre 2017

Au 30 septembre 2017, le Groupe présente un endettement net hors Valeurs Mobilières de Placement de 8 millions d'euros. Les Valeurs Mobilières de Placement du Groupe, composées de 443 874 titres Ubisoft Entertainment, s'élèvent à 25,8 millions d'euros à cette date.

Perspectives

Le Groupe combine le lancement de ses nouveaux volants haut de gamme à la sortie de jeux de racing très attendus sur PC et consoles, pour équiper la nouvelle génération de joueurs eSport et de simulation.

Le Groupe s'adapte aux potentiels des nouveaux marchés avec la mise en place d'une organisation des ventes désormais répartie par région Europe, Asie, Export et Nord Amérique et qui va permettre de maximiser la présence de ses gammes Hercules et Thrustmaster dans les réseaux de distribution.

Le Groupe confirme sa prévision d'une croissance solide à deux chiffres de ses ventes et d'un résultat opérationnel positif sur l'exercice 2017.

Guillemot Corporation est concepteur et fabricant de matériels et d'accessoires de loisirs interactifs. Le Groupe propose une gamme de produits diversifiée sous les marques *Hercules* et *Thrustmaster*. Acteur sur ce marché depuis 1984, le Groupe Guillemot Corporation est désormais présent dans 11 pays (France, Allemagne, Espagne, Grande-Bretagne, Etats-Unis, Canada Pays-Bas, Italie, Belgique, Chine - Hong-Kong - et Roumanie) et diffuse ses produits dans plus de 85 pays. La mission du Groupe est d'offrir des produits performants et ergonomiques pour maximiser les satisfactions des utilisateurs de loisirs numériques interactifs. Contact : Guillemot Informations Financières - Tél : 02 99 08 08 80 -

www.guillemot.com