

Carentoir, le 31 janvier 2019

CHIFFRE D'AFFAIRES CONSOLIDE ANNUEL 2018

Données non auditées (en millions d'euros) Du 1er janvier au 31 décembre 2018	<u>2018</u>	<u>2017</u>	<u>Variation</u>
<u>CA Annuel</u>			
Gammes d'accessoires de jeux Thrustmaster	76,8	75,7	+1%
Thrustmaster	76,8	75,7	+1%
Périphériques numériques Hercules	3,7	4,3	-14%
OEM *	0,7	0,4	+75%
Hercules	4,4	4,7	-6%
Total	81,2	80,4	+1%
<u>Quatrième trimestre</u>			
Gammes d'accessoires de jeux Thrustmaster	19,5	25,3	-23%
Thrustmaster	19,5	25,3	-23%
Périphériques numériques Hercules	1,4	2,1	-33%
OEM *	0,3	0,0	-
Hercules	1,7	2,1	-19%
Total	21,2	27,4	-23%

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

En 2018, le Groupe a réalisé une croissance de 1% avec un chiffre d'affaires annuel à 81,2 millions d'euros, et affichera une forte progression de sa rentabilité opérationnelle pour l'ensemble de son exercice 2018, malgré un quatrième trimestre en retrait.

Thrustmaster

L'année 2018 a été une année contrastée suivant les catégories de produits, avec une croissance de Thrustmaster dans les casques, joysticks et gamepads, et un ralentissement dans les volants :

- **Joysticks** : Le Groupe a réalisé une belle croissance sur ce segment grâce notamment au lancement de plusieurs nouveautés, dont les joysticks 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®. Thrustmaster a encore renforcé son leadership aux Etats-Unis sur ce segment à fort potentiel.
- **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 importante est une priorité pour le Groupe avec l'essor des compétitions et des jeux multiplateformes. Le Groupe a mis en place un processus de « *Design Thinking* » pour générer une nouvelle offre de gamepads innovants.
- **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. Ceci s'est traduit au quatrième trimestre par une forte baisse des réapprovisionnements des circuits de distribution.

En 2018, le Groupe a élargi sa distribution sur Thrustmaster avec une zone de couverture élargie à plus de cent pays, avec une belle accélération en Asie.

Hercules : Obtention d'un nouveau « CES 2019 Innovation Award Honoree »

L'intégration de la méthode de « *Design thinking* » dans la stratégie Hercules s'est traduite par le lancement réussi de sa nouvelle gamme de contrôleurs DJ : Hercules DJControl Starlight, Hercules DJControl Inpulse 200, Hercules DJControl Inpulse 300 et la nouvelle version de son logiciel DJ, DJUCED®.

Au dernier salon CES de Las Vegas, le contrôleur DJControl Inpulse 300 a obtenu le « *CES 2019 Innovation Award Honoree* ». Dans le même temps, lors du dernier salon américain Namm Show fin janvier, le Groupe a pu constater le fort intérêt du public et des professionnels pour cette toute nouvelle gamme.

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 ».

Perspectives

En 2019, le Groupe renforcera ses segments Hercules DJ, casques Gaming et joysticks, et lancera une nouvelle gamme de gamepads professionnels destinée aux joueurs de eSport.

Le Groupe prévoit une année en légère croissance par rapport à 2018.

Dans le même temps, le Groupe accélère ses programmes de Recherche et Développement pour préparer l'arrivée des nouveaux jeux et des consoles de Nouvelle Génération attendus à partir de 2020.

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 - Fax : 02 99 93 20 80 – www.guillemot.com