

CHIFFRE D'AFFAIRES CONSOLIDE ANNUEL 2012

Données non auditées (en millions d'euros) Du 1er janvier au 31 décembre 2012	<u>2012</u>	<u>2011</u>	<u>Variation</u>
Quatrième trimestre			
Hercules	9,7	12,7	-23,62%
Périphériques numériques Hercules	8,7	11,9	-26,89%
Netbooks eCAFE™	0,0	0,2	-
OEM	1,0	0,6	+66,67%
Thrustmaster	6,7	10,4	-35,58%
Gammes d'accessoires de jeux Thrustmaster	6,7	9,5	-29,47%
OEM	0,0	0,9	-
Total	16,4	23,1	-29,00%
Cumul 12 mois			
Hercules	32,6	35,4	-7,91%
Périphériques numériques Hercules	27,9	32,3	-13,62%
Netbooks eCAFE™	0,3	0,7	-57,14%
OEM	4,4	2,4	+83,33%
Thrustmaster	16,4	25,4	-35,43%
Gammes d'accessoires de jeux Thrustmaster	16,4	24,5	-33,06%
OEM	0,0	0,9	-
Total	49,0	60,8	-19,41%

En 2012, le chiffre d'affaires du Groupe Guillemot Corporation s'est établi à 49 millions d'euros, en retrait de 19% par rapport à 2011. Pour Thrustmaster, le marché des accessoires de jeux vidéo est en pleine transition dans l'attente des consoles de nouvelle génération. Hercules, en retrait de 7,9% sur l'année, a connu une bonne dynamique de ses ventes de DJ au Grand Public qui n'a cependant pas permis de compenser les ventes en baisse des gammes traditionnelles (Wifi, CPL, webcams et haut-parleurs multimédia), impactées par la faiblesse des ventes de PC au quatrième trimestre.

La stratégie du Groupe pour renouer avec la croissance en 2013 repose notamment sur la montée en puissance des nouvelles gammes en cours de lancement, les haut-parleurs sans fil pour tablettes et smartphones, et les casques Gaming :

- **Le marché audio des haut-parleurs sans fil** : Ce nouveau secteur, qui enregistre une croissance à trois chiffres aux Etats-Unis pour représenter déjà près de 200 millions de dollars au quatrième trimestre (Source : NPD), est un axe-clé de développement pour le Groupe. Les équipes Marketing et de Recherche et Développement Hercules ont mis au point la gamme WAE -Wireless Audio Experience - pour adresser ce marché. Cette gamme, qui comporte six modèles, continuera de s'étoffer au premier semestre. Les premiers tests ont d'ores et déjà permis d'obtenir des récompenses et de valider la qualité et le positionnement des produits. Le site français Ere Numérique a, par exemple, attribué la note de 8 sur 10 à l'enceinte *Hercules WAE WBT06* qui « offre une restitution enthousiasmante » et la qualifie de « réussite incontestable ».
- **Marché des casques Gaming** : Ce marché est aussi en croissance et représente désormais plus de 150 millions de dollars au quatrième trimestre aux Etats-Unis. Avec sa gamme Y, le Groupe a mis au point des produits dont la qualité audio est déjà saluée par de nombreuses récompenses, avec par exemple un 93 sur 100 en Allemagne pour le casque Y-250X par le site allemand www.konsolenfieber.com et un très bon 4,5 sur 5 obtenu pour la gamme Y par le site US gamerliving.net aux Etats-Unis.
- **Marché DJ** : La composante Grand Public de ce marché a été dynamisée par la mise en place d'un plan de merchandising européen en fin d'année qui a accéléré la croissance des ventes. Le Groupe est très bien positionné pour étendre son leadership et s'appuiera sur de nombreuses nouveautés telles les versions *Street Edition*, annoncées au cours du salon *Consumer Electronics Show* début janvier.
- **Nouvelles plateformes de jeux** : Grâce à son savoir-faire dans les accessoires Gaming de qualité, le Groupe est idéalement positionné pour bénéficier de l'arrivée des nouvelles plateformes de jeux. Les consoles de nouvelle génération vont révolutionner l'expérience Gaming des utilisateurs et permettront au Groupe de lancer de nouvelles gammes d'accessoires pour les joueurs passionnés.

Les télévisions connectées permettent aussi une démocratisation des jeux et **Thrustmaster** est partenaire d'Orange® dans le lancement de son service de jeux, pour les accessoires associés.

Perspectives

L'engouement pour les tablettes, les Smartphones, les box, les TV connectées et les consoles de nouvelle génération crée de nombreuses opportunités pour l'entreprise. Le Groupe met au point des produits ciblés pour tirer parti de ces nouveaux marchés et renouer avec la croissance.

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 dont la France, l'Allemagne, la Grande-Bretagne, l'Espagne, les Etats-Unis, le Canada, la Belgique, la Hollande, Hong-Kong, la Roumanie et l'Italie et diffuse ses produits dans plus de 60 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