



EXPOSE SOMMAIRE DE LA SITUATION DU GROUPE GUILLEMOT CORPORATION AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2013

1. SITUATION DE LA SOCIETE ET DU GROUPE ET DE SON ACTIVITE AU COURS DE L'EXERCICE 2013

1.1. La poursuite de son ouverture à l'international avec des ventes majoritairement hors de France

En 2013, le Groupe a élargi son circuit de distribution pour les volants Thrustmaster et a mis en place un nouvel outil à Hong-Kong permettant d'assurer des livraisons directes à ses grands clients internationaux.

Les ventes réalisées hors de France sur l'exercice 2013 atteignent 31,9 millions d'euros, soit 73% du chiffre d'affaires total consolidé.

Le Groupe distribue ses produits essentiellement via des grossistes spécialisés tout en conservant sa relation commerciale directe avec les plus grands clients. Les grossistes répondent directement aux attentes des clients en matière de logistique (commandes et livraisons centralisées) et servent la plupart des grandes chaînes de magasins, hypermarchés, multi spécialistes, magasins spécialisés, disposant d'un rayon informatique ou d'un rayon logiciels pour PC et consoles de jeux, mais également tous les principaux sites de commerce en ligne. Le Groupe est également présent sur le réseau spécialisé de la musique avec des revendeurs indépendants en musique, des chaînes spécialisées et des sites de vente en ligne.

1.2. La montée en puissance de sa politique de merchandising

Le Groupe a généralisé ses actions de merchandising pour la mise en avant de ses produits en magasins. En effet, le magasin doit de plus en plus devenir un lieu d'expérience et de conseils, et le Groupe va continuer à mettre en scène ses produits.

Cette initiative est déjà opérationnelle pour le produit WAE Outdoor et autres produits de la gamme WAE et les produits DJ pour être ensuite élargie aux autres produits audio.

1.3. Un renforcement de son action commerciale vers les circuits de ventes en ligne avec l'ouverture de ses deux boutiques en ligne Hercules et Thrustmaster

En 2013, le Groupe a renforcé son action commerciale vers les circuits de ventes en ligne, permettant une meilleure mise en avant de ses offres haut de gamme, ce qui s'est traduit par de nombreuses ouvertures de comptes clients.

A la fin décembre 2013, Hercules et Thrustmaster ont annoncé le lancement de leur boutique en ligne respective accessible sur <http://shop.hercules.com> et <http://shop.thrustmaster.com> sur le marché français. Le déploiement en 2014 est prévu pour l'ensemble de l'Europe et les Etats-Unis. Ouvrir sa boutique en ligne entre dans le prolongement de la stratégie des deux marques pour placer la relation clients au cœur du métier du Groupe. Le Groupe a mis en place différentes actions marketing pour informer, accompagner et aider ses clients en ligne, ainsi qu'une offre « logistique » adaptée.

Sont disponibles à l'achat les produits des gammes Hercules et Thrustmaster avec des frais de port gratuits pour les livraisons standard mais également avec des mécanismes d'offres en exclusivité pour augmenter la fidélité des consommateurs. Ce nouveau service permettra de donner accès aux produits dans des zones où la présence du Groupe n'est pas assurée.

1.4. Optimisation de sa « supply chain » via la base logistique en Asie

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, et fait appel à des prestataires logistiques sur les continents nord-américain et asiatique.

Grâce au développement et à l'évolution de la plateforme logistique à Hong-Kong depuis début 2013, le Groupe a pu 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 » pour réduire ses stocks et son besoin en fonds de roulement, et apporter un service de livraison plus rapide à ses clients.

1.5. 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.

Le Groupe augmente la zone de diffusion de ses produits qui sont maintenant disponibles pour certains d'entre eux dans plus de soixante pays. 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 savoir-faire technologique du Groupe constitue un atout majeur pour faire face à la concurrence.

Le Groupe bénéficie de la force de son positionnement international qui lui permet de capter la croissance dans les pays à fort développement, et se met en position d'accélérer ses innovations sur les prochaines années.

1.6. La présence de Thrustmaster sur les plus grands salons internationaux

Le Groupe a été très présent au cours de l'année 2013 sur les grands salons internationaux, tels que le NAMM Show à Anaheim aux Etats-Unis pour les produits DJ, le salon E3 à Los Angeles, le Gamescom à Cologne en Allemagne pour les accessoires de jeux, le CES à Las Vegas... Cette présence lui permet de rencontrer toute sa clientèle internationale et de développer son réseau de distributeurs.

La présence officielle de Thrustmaster en juin dernier au salon mondial du jeu vidéo E3 sur les stands de Microsoft et Sony, et les gammes en préparation pour les nouvelles consoles ont conforté la position de la marque auprès des clients comme le partenaire incontournable de la fin d'année 2013. Sur le stand de Microsoft, la démonstration du nouveau jeu Forza Motorsport®5, qui concrétise les ambitions de la nouvelle console Xbox® One dans les courses de voiture, était présentée avec un prototype de volant Thrustmaster. Sur le stand de Sony, le volant T500RS sous licence Gran Turismo était à l'honneur, équipant douze cockpits de démonstration du nouveau jeu Gran Turismo 6 qui a été lancé cet automne, Thrustmaster étant le partenaire officiel.

Avec la sortie fin novembre d'un premier volant officiel pour la console PlayStation®4, Thrustmaster matérialise ainsi son entrée sur le marché des consoles de Nouvelle Génération.

1.7. Hercules

Les haut-parleurs sans fil pour tablettes et Smartphones, les haut-parleurs multimédias et les platines de mixage pour les DJs.

En 2013, Hercules a opéré un recentrage de son activité sur les produits audio qui représentaient au quatrième trimestre 2013 près de 90% des ventes. Ainsi, Hercules s'est concentré sur les produits audio à travers ses gammes de platines DJ, de haut-parleurs sans fil WAE pour tablettes et Smartphones, et ses haut-parleurs multimédias pour bénéficier de l'engouement actuel du mix numérique. Les gammes WiFi et CPL ne permettant plus de générer une valeur ajoutée suffisante, elles ne seront pas renouvelées.

Dans le même temps, les efforts de Recherche et Développement se sont portés sur la création de nouveaux produits pour 2014 dédiés aux utilisateurs de Smartphones et tablettes.

Gamme audio :

Hercules s'appuie sur son expertise en Recherche et Développement et sur les dernières technologies numériques pour concevoir ses produits. Les casques conçus par Hercules s'appuient également sur sa connaissance du monde du DJing. Déclinés en différentes versions, ils s'adressent à un large public en reprenant les codes des Deejays.

La gamme WAE se distingue par une offre large avec plus de dix modèles différents qui permettent de répondre aux attentes et besoins des consommateurs. Cette gamme se décline en deux familles, les enceintes sans fil pour un usage chez soi et les solutions ultra-mobiles « *outdoor* ».

Hercules accentue également son positionnement sur le marché DJing avec notamment un élargissement de sa gamme DJ vers le Grand Public et les tablettes.

Gamme de webcams :

En 2011, le Groupe avait déjà revu en intégralité sa gamme de webcams en misant sur les technologies Haute Définition et en redéfinissant une charte graphique des packagings. Avec la sortie des Hercules HD Twist en avril 2012, Hercules a apporté une touche émotionnelle aux consommateurs en quête d'originalité. En 2013, la marque n'a pas fait évoluer sa gamme de webcams.

Gamme Wifi / CPL :

En 2013, le Groupe a choisi de ne pas renouveler ses gammes Wifi et CPL, celles-ci ne permettant plus de générer une valeur ajoutée suffisante.

OEM :

L'activité OEM consiste à fabriquer pour le compte de tiers des accessoires qui sont intégrés avec leurs matériels. En 2013, le Groupe a continué le projet d'interface de guitare qui permet de connecter une véritable guitare électrique pour jouer au jeu RockSmith sur les consoles PlayStation®3 et Xbox 360®. En plus des versions pour les consoles Xbox 360, PlayStation3 et celle pour PC, une version pour la tablette pour iPad a été livrée en fin d'année 2013.

1.8. Thrustmaster

Thrustmaster se positionne aujourd'hui comme le partenaire des joueurs les plus exigeants.

Au fil des années, la marque a apporté des nouvelles technologies permettant plus de précision et de sensations telles que la technologie H.E.A.R.T. (HallEffect Accurate Technology), qui a fait l'objet de demandes de brevets, et pour la première fois, les moteurs « brushless » dans les volants Force Feedback.

L'année 2013 a été une année de transition pour Thrustmaster avec l'arrivée en fin d'année des consoles de nouvelle génération. Sur la période, Thrustmaster a renforcé ses accords de licences et ses partenariats avec Microsoft® et Sony® pour créer des produits uniques pour le lancement de leurs nouvelles consoles.

Ceci lui a permis d'être le premier fabricant à lancer des volants pour la console Xbox® One de Microsoft® et la console PlayStation®4 de Sony®, et de bénéficier du dynamisme de ce nouveau marché.

Grâce à ces nouvelles offres, le Groupe a élargi encore son réseau de distribution. Dans le même temps, la marque a élargi sa gamme aux casques audio pour les joueurs connectés, dont un modèle, le casque Y-300P, sous licence PlayStation®3 et PlayStation®4.

2. RESULTAT DE L'ACTIVITE DE LA SOCIETE ET DU GROUPE

Les principaux agrégats des comptes consolidés de Guillemot Corporation pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2013 s'établissent comme suit :

En millions d'euros	31/12/2013	31/12/2012
Chiffre d'affaires	43,7	49,0
Résultat opérationnel courant *	-1,6	-3,2
Résultat opérationnel	-2,4	-2,7
Résultat financier **	1,7	2,6
Résultat net consolidé	-0,8	-0,3
Résultat de base par action	-0,06 €	-0,02 €
Capitaux propres	19,1	20,0
Endettement net (hors VMP) ***	9,0	7,6
Stocks	10,0	13,5
Immobilisations incorporelles	7,3	6,4
Actifs financiers courants (Part VMP)	6,9	5,3

* Après stock-options.

** 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 2013 s'est élevé à 43,7 millions d'euros en baisse de 11% par rapport à l'exercice précédent. Le résultat opérationnel ressort, quant à lui, à -2,4 millions d'euros contre une perte de 2,7 millions d'euros au 31 décembre 2012.

Le résultat financier de 1,7 millions d'euros intègre des gains de réévaluation de 1,7 million d'euros sur les actifs financiers courants (VMP) constitués des titres Ubisoft Entertainment et Gameloft, et un gain de cession de 0,2 million d'euros lié à la vente de 863 874 bons de souscription d'actions Ubisoft Entertainment.

Le résultat net de l'exercice s'établit à -0,8 million d'euros contre -0,3 millions d'euros en 2012.

Les actifs financiers courants s'établissent à 6,9 millions d'euros au 31 décembre 2013. Ils sont composés de titres Ubisoft Entertainment et Gameloft.

L'endettement net est de 9,0 millions d'euros (avant Valeurs Mobilières de Placement).

Les capitaux propres sont passés de 20,0 millions d'euros à 19,1 millions d'euros.

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

(en millions d'euros)	31.12.2013	31.12.2012	31.12.2011
Hercules	21,4	32,6	35,4
Gammes classiques	17,3	27,9	32,3
Netbooks	0,0	0,3	0,7
OEM	4,1	4,4	2,4
Thrustmaster	22,3	16,4	25,4
Gammes classiques	22,0	16,4	24,5
OEM	0,0	0,0	0,9
TOTAL	43,7	49,0	60,8

▪ Répartition du chiffre d'affaires par zone géographique

(en millions d'euros)	31.12.2013	31.12.2012	31.12.2011
France	11,7	17,2	18,8
Union Européenne (hors France)	18,3	18,1	25,9
Autres	13,7	13,7	16,1
TOTAL	43,7	49,0	60,8

▪ Répartition du résultat opérationnel par activité

(en millions d'euros)	31.12.2013	31.12.2012	31.12.2011
Hercules	-1,7	-1,4	0,3
Thrustmaster	-0,7	-1,3	0
TOTAL	-2,4	-2,7	0,3

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 43 679 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats pour 20 465 milliers d'euros.

Les charges externes totalisent 9 818 milliers d'euros et sont principalement constituées de charges de transport, de publicité et de marketing.

Les charges de personnel se sont élevées à 6 968 milliers d'euros et les dotations aux amortissements et provisions à 3 143 milliers d'euros.

Les impôts et taxes totalisent 323 milliers d'euros et les autres produits et charges – 1 620 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel courant atteint la somme de -1 649 milliers d'euros.

Le résultat opérationnel est de – 2 352 milliers d'euros.

Le coût de l'endettement financier net est de 220 milliers d'euros et les autres produits et charges financières totalisent +1 887 milliers d'euros, comprenant des gains de réévaluation de 1 657 milliers d'euros sur les actions Ubisoft Entertainment et Gameloft détenues, et un gain de cession de 223 milliers d'euros lié à la vente de 863 874 bons de souscription d'actions Ubisoft Entertainment.

Après prise en compte de ces éléments, et de la charge d'impôt de 137 milliers d'euros, le résultat net du Groupe est de – 822 milliers d'euros.

Le résultat de base par action est de -0,06 euros.

3.2. Bilan

Les actifs non courants se composent d'écarts d'acquisitions nets pour un montant de 888 milliers d'euros, d'immobilisations incorporelles nettes pour un montant de 7 263 milliers d'euros, d'immobilisations corporelles nettes pour 3 303 milliers d'euros, d'actifs financiers pour 381 milliers d'euros.

Les actifs courants comprennent les éléments suivants :

- Les stocks ont une valeur nette de 9 987 milliers d'euros en tenant compte de provisions sur stock de 1 257 milliers d'euros.

- Le poste clients et comptes rattachés s'élève à une valeur nette de 15 719 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 123 milliers d'euros.

- Le poste autres créances a une valeur nette de 1 434 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 6 863 milliers d'euros et le poste trésorerie et équivalents de trésorerie à 2 135 milliers d'euros.

- Les actifs d'impôts exigibles sont de 99 milliers d'euros.

Les capitaux propres s'élèvent à 19 086 milliers d'euros.

Les passifs non courants totalisent 4 446 milliers d'euros dont 2 339 milliers d'euros d'emprunts.

Les passifs courants totalisent 24 540 milliers d'euros dont 7 086 milliers d'euros d'emprunts.

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 41 251 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation s'élève à 41 092 milliers d'euros.

Les principales charges d'exploitation sont les achats consommés pour 20 546 milliers d'euros et les charges externes pour 17 621 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 440 milliers d'euros et les autres charges 2 150 milliers d'euros.

Les dotations aux amortissements s'élèvent à 1 819 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur l'actif circulant représentent 383 milliers d'euros.

Le total des produits d'exploitation diminué de l'ensemble des charges d'exploitation fait apparaître un résultat d'exploitation de -1 867 milliers d'euros.

En tenant compte du résultat financier de 1 411 milliers d'euros, du résultat exceptionnel de -1 086 milliers d'euros, le résultat net atteint -1 542 milliers d'euros.

Le résultat financier se décompose de la manière suivante :

Différences de change :	167 milliers d'euros
Produits et charges d'intérêts financiers :	-168 milliers d'euros
Résultat sur cessions VMP :	225 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	1 187 milliers d'euros

Les produits d'intérêts sont principalement constitués de 38 milliers d'euros d'intérêts de comptes courants et de 28 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 202 milliers d'euros et de charges d'intérêts des comptes courants pour 17 milliers d'euros.

Le produit net sur cessions de Valeurs Mobilières de Placement correspond au résultat de cession de 863 874 bons de souscription d'actions Ubisoft Entertainment S.A. pour 230 milliers d'euros. Le résultat de cession de titres propres dans le cadre du contrat de liquidité en vigueur s'élève à -5 milliers d'euros.

Les reprises sur dépréciations des titres des filiales totalisent 4 milliers d'euros, les reprises de provisions sur des avances en compte courant, 42 milliers d'euros. Les autres reprises sur provisions concernent les titres Ubisoft Entertainment pour 1 195 milliers d'euros, les titres propres pour 9 milliers d'euros et des reprises diverses pour pertes de change latentes de l'exercice précédent pour 132 milliers d'euros.

Les dotations aux provisions sur les titres et les avances en comptes courant des filiales s'élèvent à 90 milliers d'euros.

La société Guillemot Corporation S.A. a comptabilisé une provision de 105 milliers d'euros pour couvrir le risque de perte de change latente à la clôture de l'exercice.

Le résultat exceptionnel se décompose de la manière suivante :

Produits et charges sur opérations de gestion :	-75 milliers d'euros
Produits et charges sur opérations en capital :	-701 milliers d'euros
Reprises et dotations de provisions :	-310 milliers d'euros

Le résultat exceptionnel inclut une charge exceptionnelle de 703 milliers d'euros correspondant à la résolution d'un litige avec un fournisseur et 27 milliers d'euros de valeur nette comptable de moules mis au rebut.

Les dotations aux provisions concernent un amortissement exceptionnel pour 309 milliers d'euros de frais de développement ne remplissant plus les six conditions d'activation et qui ont été sortis de l'actif. La société a comptabilisé 47 milliers d'euros de provision pour charge liée à un litige avec un fournisseur de composants.

Les principaux soldes intermédiaires de gestion sont :

Production de l'exercice :	40 326 milliers d'euros
Valeur ajoutée :	2 159 milliers d'euros
Excédent brut d'exploitation :	1 719 milliers d'euros

4.2. Bilan

L'actif net immobilisé s'élève à 11 478 milliers d'euros. Il comprend 6 062 milliers d'euros d'immobilisations incorporelles, 2 721 milliers d'euros d'immobilisations corporelles et 2 695 milliers d'euros d'immobilisations financières.

Les immobilisations incorporelles comprennent 3 242 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 six conditions d'activation pour une valeur brute de 553 milliers d'euros.

La société dispose d'un stock d'une valeur nette de 9 159 milliers d'euros.

Le poste clients et comptes rattachés s'élève à 14 830 milliers d'euros en tenant compte de provisions pour clients douteux de 102 milliers d'euros.

Les autres créances d'un montant net total de 2 292 milliers d'euros comprennent principalement des avances en comptes courants envers les filiales pour un montant net de 1 796 milliers d'euros et des créances de TVA.

Les valeurs mobilières de placement totalisent un montant net de 6 306 milliers d'euros.

Les actions propres détenues se répartissent entre les immobilisations financières (132 619 actions) et les valeurs mobilières de placement (162 648 actions). Le montant net de ces titres est de 224 milliers d'euros après une provision de 460 milliers d'euros.

Les capitaux propres totalisent 18 510 milliers d'euros.

5. PROGRES REALISES ET DIFFICULTES RENCONTREES

Le Groupe a élargi son réseau de distribution et, pour assurer un meilleur service à ses clients, a recours depuis 2013 à une plateforme de livraison à Hong-Kong, qui a permis de livrer directement les distributeurs du Groupe en Amérique du Nord, Europe et Asie. En fin d'année, elle a permis également de raccourcir les délais de mise sur le marché des nouveaux volants, TX pour la console Xbox® One et T80 pour la console PlayStation®4, qui ont pu être mieux implantés sur le marché pour les fêtes de fin d'année.

Le marché des périphériques pour PC a été en recul tout au long de l'année, entraînant des baisses d'achat des circuits de distribution, amplifiées par les phénomènes de déstockage des grossistes.

Les ventes d'accessoires pour consoles de jeux ont subi pour les neuf premiers mois de l'année 2013 une baisse due à l'attente des nouvelles consoles. Les lancements des consoles PlayStation®4 et Xbox® One en fin d'année pour lesquelles Thrustmaster avait préparé des accessoires dédiés ont relancé l'activité de Thrustmaster. Pour dynamiser les ventes en magasins, le Groupe a mis en place une politique active de merchandising principalement sur les gammes WAE et DJing. Le virage vers les accessoires Smartphones et tablettes s'est poursuivi avec l'élargissement des gammes de haut-parleurs sans fil et la création de modèles « *Outdoor* » (pour les activités extérieures) résistants à l'eau et à la poussière. L'orientation des efforts de Recherche et Développement vers les produits connectés pour Smartphones et tablettes a permis la sortie des contrôleurs DJ pour tablettes iPad. Le marché du haut-parleur sans fil est en fort décollage en Amérique du Nord mais l'adoption de cette technologie par les consommateurs européens reste progressive. Le concept nécessite encore d'être

expliqué et démontré pour générer des ventes plus significatives. Des actions ont été mises en place pour adresser les clients en ligne tant pour Hercules que pour Thrustmaster. La mise en place d'un programme de précommandes dès septembre sur les sites Internet marchands en Europe et Amérique du Nord du nouveau volant TX, a été un facteur important dans son succès au lancement.

6. ANALYSE DE L'EVOLUTION DES AFFAIRES

L'exercice 2013 a été marqué par une baisse de 11% du chiffre d'affaires du Groupe Guillemot Corporation. Le Groupe a renoué avec la croissance au second semestre avec une hausse de 21% au quatrième trimestre.

Hercules a opéré en 2013 un recentrage de son activité sur les produits audio qui représentent au quatrième trimestre près de 90% des ventes de la marque. Les ventes de périphériques Hercules baissent de 31% au quatrième trimestre et de 38% sur l'année. Thrustmaster a intensifié ses efforts de Recherche et Développement et a renforcé ses partenariats pour créer des produits uniques pour le lancement des nouvelles consoles Xbox® One de Microsoft® et PlayStation®4 de Sony®, et de bénéficier du dynamisme de ce nouveau marché. Thrustmaster a généré une croissance de 97% au quatrième trimestre et de 36% pour l'année entière.

Sur l'exercice, le Groupe a adapté sa structure tout en déployant sa stratégie commerciale avec des actions ciblées vers les circuits de vente en ligne et la montée en puissance de sa politique de merchandising. Grâce à sa politique de maîtrise des coûts, le Groupe a fait baisser ses frais de plus de 15% en incluant les frais de recherche et développement immobilisés sur la période, tout en augmentant son taux de marge brute comptable de 2 points.

Le résultat opérationnel courant ressort à -1,6 million d'euros pour l'exercice 2013 contre un résultat de -3,2 millions d'euros au 31 décembre 2012. Le résultat opérationnel s'établit à -2,4 millions d'euros incluant une charge exceptionnelle de 0,7 million d'euros liée à la résolution d'un litige avec un fournisseur.

Le résultat net consolidé s'établit à -0,8 million d'euros contre -0,2 million d'euros à période comparable. Ce résultat comprend un produit financier de 1,7 million d'euros lié à un gain de réévaluation du portefeuille de titres Ubisoft Entertainment et Gameloft détenus par le Groupe. Les capitaux propres s'établissent à 19,1 millions d'euros au 31 décembre 2013. L'endettement net du Groupe s'établit à 9,0 millions d'euros au 31 décembre 2013 (hors portefeuille de valeurs mobilières de placement de 6,9 millions d'euros).

Dans le contexte économique actuel, la structure financière du Groupe est solide. Le Groupe n'utilise pas la totalité des encours de crédits autorisés et aucune banque n'a réduit ses engagements sur la période.

7. EVOLUTION PREVISIBLE ET PERSPECTIVE D'AVENIR

La sortie des nouvelles consoles de jeux a redynamisé le marché et a permis au Groupe de se positionner comme le premier fournisseur de volants sur les consoles Xbox® One de Microsoft et PlayStation®4 de Sony. Plusieurs nouveautés sont prévues pour élargir les gammes d'accessoires sur ces nouvelles consoles et générer une croissance pour Thrustmaster. Après le recentrage des activités Hercules sur les gammes audio et la création de produits fonctionnant avec les tablettes et Smartphones, le Groupe met en œuvre l'élargissement de sa force commerciale internationale pour accentuer sa présence sur les marchés émergents. Le Groupe concentre ses efforts de Recherche et Développement sur un nombre plus limité de nouveautés pour augmenter leur niveau d'innovation et en faire des candidats à un succès mondial.

Pour répondre aux besoins de mise en avant des produits audio sur le lieu de vente, le Groupe va intensifier ses actions de merchandising incluant une politique de formation des vendeurs, de la mise en place de présentoirs, des démonstrations produits...

L'ensemble des actions entreprises vise à faire évoluer le réseau de commercialisation pour préparer un succès des nouvelles gammes au second semestre 2014 et générer une croissance des ventes sur l'exercice.

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

Au 31 décembre 2013, date de la clôture du dernier exercice, le montant du capital souscrit s'élevait à 11 553 646,72 euros représentant un total de 15 004 736 actions ordinaires, entièrement libérées, de 0,77 euro de nominal chacune.

Au 31 décembre 2013, le groupe familial Guillemot détenait directement et indirectement 73,61% du capital et 85,68% des droits de vote exerçables en assemblée générale.

Au 31/12/2013						
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)	10 034 030	66,87%	20 003 060	77,10%	20 003 060	77,99%
Michel GUILLEMOT	448 704	2,99%	895 902	3,45%	895 902	3,49%
Claude GUILLEMOT	414 367	2,76%	797 227	3,07%	797 227	3,11%
Christian GUILLEMOT	110 273	0,73%	219 040	0,84%	219 040	0,85%
Gérard GUILLEMOT	20 654	0,14%	39 802	0,15%	39 802	0,16%
Yves GUILLEMOT	4 367	0,03%	7 228	0,03%	7 228	0,03%
Autre membre famille Guillemot	12 553	0,08%	13 355	0,05%	13 355	0,05%
Concert	11 044 948	73,61%	21 975 614	84,70%	21 975 614	85,68%
Auto-contrôle (3)	295 267	1,97%	295 267	1,14%	0	0,00%
Public	3 664 521	24,42%	3 673 086	14,16%	3 673 086	14,32%
TOTAL	15 004 736	100,00%	25 943 967	100,00%	25 648 700	100,00%

(1) Les membres de la famille Guillemot et la société Guillemot Brothers 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.

9. EFFECTIFS

L'effectif en poste se répartit comme suit :

	Au 31/12/2013				Au 31/12/2012			
	Société-mère	Filiales françaises	Filiales étrangères	Total	Société-mère	Filiales françaises	Filiales étrangères	Total
Effectif	5	80	68	153	5	84	93	182

L'effectif moyen sur l'exercice 2013, à l'échelle du Groupe, représente 164 personnes, contre 181 pour l'exercice 2012.

10. TABLEAU FINANCIER (ARTICLE R.225-102 DU CODE DE COMMERCE) DE LA SOCIETE GUILLEMOT CORPORATION S.A.

Exercice	2013	2012	2011	2010	2009
Capital social en fin d'exercice (en milliers d'euros)	11 554	11 554	11 554	11 524	11 524
Nb actions ordinaires	15 004 736	15 004 736	15 004 736	14 965 876	14 965 876
Nb actions à dividende prioritaire	0	0	0	0	0
Nb maximal d'actions à créer	1 250 140	1 692 440	1 892 438	1 992 438	2 031 298
Par conversion d'obligations	0	0	0	0	0
Par levée d'options de souscription d'actions	1 250 140	1 692 440	1 892 438	1 992 438	2 031 298
Par exercice de droits de souscription	0	0	0	0	0
Opérations et résultats de l'exercice (en milliers d'euros)					
Chiffre d'affaires hors taxe	41 251	46 138	60 820	59 668	61 237
Résultat avant impôts, participation, dotations, provisions	-538	-2 008	1 195	3 960	-213
Impôts sur les bénéfices	0	0	0	0	0
Participation des salariés	0	0	0	0	0
Résultat après impôts, participation, dotations, provisions	-1 542	-408	-2 986	1 744	308
Résultat distribué	0	0	0	0	0
Résultat par action (en euros)					
Résultat après impôts, participations avant dotations et provisions	-0,04	-0,13	0,08	0,26	-0,01
Résultat après impôts, participation, dotations et provisions	-0,10	-0,03	-0,20	0,12	0,02
Dividende attribué à chaque action	0	0	0	0	0
Personnel					
Effectif moyen des salariés *	5	5	5	5	5
Montant de la masse salariale (en milliers d'euros)	220	216	210	210	210
Cotisations sociales et avantages sociaux (en milliers d'euros)	87	78	70	57	57

* Il s'agit des mandataires sociaux dirigeants, Messieurs Claude, Michel, Yves, Gérard et Christian Guillemot, ne bénéficiant pas d'un contrat de travail.