RAPPORT D'ACTIVITE SEMESTRIEL

EXERCICE SEMESTRIEL CLOS
AU 30 JUIN 2007

I/ SITUATION ET ACTIVITE DU GROUPE AU COURS DU SEMESTRE ECOULE

1/ Chiffres clés du semestre 2007

Les comptes de Gameloft pour le semestre se clôturant au 30 juin 2007 s'établissent comme suit :

En Meuros	**S1 2007**	**S1 2006**
Chiffre d'affaires	**45,9**	**30,5**
Autres produits	0,2	0,2
Coûts des ventes	3,8	2,1
R&D	25,1	19,8
Ventes & Marketing	10,5	8,0
Administration	3,7	2,6
Autres charges	0,7	0,1
Résultat opérationnel courant*	**2,3**	**(1,8)**
Eléments de rémunération payés en actions	(1,5)	(1,7)
Autres produits et charges opérationnelles	0,0	19,7
Résultat opérationnel	**0,8**	**16,2**
Résultat financier	(0,1)	(1,0)
Charge d'impôt	(0,6)	(0,5)
Résultat net part du Groupe	**0,0**	**14,7**
Capitaux propres	**48,6**	**40,1**

** avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions*

Evolution du chiffre d'affaires trimestriel

CA en MEuros	**Exercice 2007**	**Exercice 2006**	**Variation**
1er trimestre	22,7	14,8	+54%
2ème trimestre	23,2	15,8	+47%
1er semestre 2007	**45,9**	**30,5**	**+50%**

Le chiffre d'affaires consolidé du premier semestre 2007 est en hausse de 50% et s'établit à 45,9 MEuros. A périmètre et taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires semestriel aurait atteint 61%.
La croissance des ventes de jeux téléchargeables, cœur de métier de la société, s'est par ailleurs accélérée lors du second trimestre. Elle atteint 59% à comparer à une croissance de 56% lors du premier trimestre.

La répartition du chiffre d'affaires par zone géographique est la suivante :

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.07		30.06.06	
	K€	%	K€	%
Europe	20 158	44 %	13 374	44 %
Amérique du Nord	17 374	38 %	12 172	40 %
Reste du Monde	8 326	18 %	4 983	16 %

Total	**45 858**	**100 %**	**30 529**	**100 %**

Le chiffre d'affaires du premier semestre 2007 a été réalisé pour 44% en Europe, 38% en Amérique du Nord et 18% dans le reste du monde.

La répartition du chiffre d'affaires par activité est la suivante :

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.07		30.06.06	
	K€	%	K€	%
Internet	-	- %	966	4 %
Mobiles	45 858	100 %	29 563	96 %
Total	**45 858**	**100 %**	**30 529**	**100 %**

La forte croissance enregistrée sur ce premier semestre 2007 a été rendue possible par l'étendue du réseau de distribution mis en place depuis 2000 par Gameloft. Ce réseau de distribution direct – le premier de l'industrie du jeu sur mobiles - comprenant plus de 170 opérateurs télécoms couvrant plus de 75 pays, permet aux jeux de la société d'être disponibles à travers le monde dès leur lancement.

La croissance du parc de téléphones Java et Brew continue par ailleurs d'augmenter et participe à la croissance du marché du jeu sur mobiles. Plus de 1 milliard de téléphones mobiles ont été vendus dans le monde sur la seule année 2006[1]. Ceci permet à Gameloft de s'adresser à une base de consommateurs de plus en plus large.

Commentaires sur le résultat du semestre 2007

Gameloft enregistre un très fort rebond de son résultat opérationnel courant sur les six premiers mois de l'exercice 2007. La marge opérationnelle s'établit ainsi à 5.1%, soit un gain de 11 points de marge comparé au premier semestre 2006. Cette amélioration sensible de la marge, malgré une augmentation de 42% des effectifs moyens sur la période, met en lumière l'effet de levier important qui existe sur la croissance de nos ventes. La marge devrait donc continuer à s'améliorer sur le second semestre et nous sommes en mesure de confirmer notre objectif d'une marge opérationnelle (hors impact des options d'achat octroyées aux salariés) supérieure à 10% sur l'ensemble de l'exercice 2007.

La charge semestrielle liée aux options d'achat octroyées aux salariés est de 1,5 Meuros. Sur l'ensemble de l'exercice 2007, elle devrait s'élever à environ 3,0Meuros. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société.

Le résultat financier est de -0,1 Meuros en très forte amélioration comparé au premier semestre 2006. Gameloft a bénéficié d'une part de pertes de change sur le dollar sensiblement atténuées et d'autre part d'une trésorerie importante génératrice d'intérêts.
Le résultat net semestriel est donc à l'équilibre, en forte baisse toutefois comparé au premier semestre 2006. Cette baisse est liée à la vente en juin 2006 du site jeuxvidéo.com qui avait permis de dégager une plus-value exceptionnelle de 20,4Meuros.

2/ Activité de la société

Créée en décembre 1999, Gameloft développe et édite des jeux pour mobiles. Cette activité à fort contenu technologique s'articule essentiellement autour des jeux Java et Brew que les consommateurs peuvent télécharger directement dans leur téléphone mobile. La société s'est dotée d'un catalogue de jeux riche et varié et s'est imposée comme un des leaders mondiaux sur le marché du jeu sur mobile. Gameloft traite aujourd'hui avec tous les acteurs clefs de ce marché: de Nokia à Motorola chez les constructeurs de téléphones, d'Orange à Vodafone chez les opérateurs télécom. Gameloft emploie aujourd'hui près de 3 300 personnes réparties dans 17 pays à travers le monde: France, Allemagne, Royaume-Uni, Italie, Espagne, Bulgarie, Etats-Unis, Canada, Japon, Chine, Vietnam, Argentine, Mexique, Inde, Corée, Ukraine et Roumanie.

[1] Source : Strategy Analytics

Les jeux sur mobiles

La pénétration du téléphone mobile à travers le monde a été extrêmement rapide. Le nombre d'abonnés mobiles dans le monde était estimé à plus de 2,3 milliard en octobre 2006[1] alors qu'il n'était que de 0,1 milliard dix ans plus tôt en 1996[1]. Pour un développeur et éditeur de jeux, cette base d'utilisateurs représente une opportunité unique de vendre ses produits à une population sensiblement plus élargie que celle des jeux vidéo classiques. Le groupe Gameloft s'est donc positionné dès l'an 2000 sur ce marché et en est devenu un acteur majeur à travers un catalogue de jeux diversifiés, des licences fortes et un réseau de clients et distributeurs le plus étoffé du marché.

L'arrivée en 2002 des technologies Java et Brew appliquées au téléphone portable a totalement révolutionné le marché du jeu sur mobile. Ces deux technologies ont en effet permis trois avancées majeures dans l'industrie du jeu sur mobile:

- les consommateurs peuvent à présent télécharger directement sur leur téléphone portable des jeux d'action de qualité similaire aux jeux Gameboy de Nintendo. Le téléchargement "over the air", c'est-à-dire par le téléphone mobile directement sur les réseaux télécoms, donne au consommateur une flexibilité et une liberté totale dans l'achat et la sauvegarde de ses jeux. Ceux-ci peuvent être conservés dans les téléphones, sans coût additionnel, aussi longtemps que le consommateur le souhaite. Selon les modèles de téléphones, le consommateur peut stocker entre 10 et 50 jeux sur son téléphone;
- le téléchargement d'un jeu et le jeu lui-même ne dépendent pas de la qualité des réseaux télécom. Les réseaux GSM actuels permettent à un consommateur de télécharger un jeu en moins d'une minute. Le téléchargement d'un jeu Gameloft ne requiert donc pas la mise en place des réseaux UMTS, dits de "troisième génération". D'autre part, une fois le téléchargement effectué, le consommateur joue directement sur son téléphone sans être connecté au réseau. Il n'y a donc pas d'interruption possible du jeu due aux défaillances éventuelles du réseau. Il n'y a pas non plus de coût de connexion pour le consommateur lorsqu'il joue avec un jeu téléchargeable. Le prix d'un jeu téléchargeable Gameloft se limite donc à son prix de vente et de téléchargement, compris généralement entre 3€ et 6€;
- les technologies Java et Brew sont des standards qui s'imposent progressivement à tous les constructeurs de téléphones. Cette standardisation permet à Gameloft de porter à un coût limité ses jeux sur la grande majorité des nouveaux téléphones qui sont commercialisés aujourd'hui. Cette généralisation des standards Java et Brew assure par ailleurs à Gameloft un potentiel de croissance significatif. En mars 2007, le nombre de téléphones Java dans le monde s'élevait à 1,2 milliard comparé à 1 milliard en 2006 et 579 millions en 2005[2].

Gameloft a été une des premières sociétés au monde à développer des jeux pour les téléphones Java et Brew et s'est constitué depuis la fin de l'année 2001 un large catalogue de jeux téléchargeables. Ce catalogue est compatible avec la quasi totalité des téléphones Java et Brew commercialisés aujourd'hui. Ces jeux fonctionnent notamment sur les téléphones Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson, Sharp, LG, Mitsubishi, Sagem, etc. Au total, ce sont aujourd'hui près de 130 jeux Gameloft qui sont téléchargeables sur plus de 800 modèles de téléphones mobiles différents.

Suite à la prise de participation d'Ubisoft dans la société en 2000, les jeux Gameloft bénéficient de l'apport des marques et licences Ubisoft. Le catalogue Gameloft comprend donc des licences mondialement connues telles que *Splinter Cell*, *Rayman*, *Prince of Persia*, *Tom Clancy's Ghost Recon*, *Dogz*, *Might and Magic*, etc. En plus des licences Ubisoft, la société a acquis les droits sur téléphones mobiles de nombreuses licences externes : *Shrek 3*, *Lost*, *Desperate Housewives*, *Mission Impossible 3*, *Heroes*, *Open Season*, *Lumines*, *Meteos*, *La Guerre des Mondes*, *King Kong*, *A prendre ou à laisser*, le golfeur *Vijay Singh*, le tennisman *Lleyton Hewitt*, les footballeurs *Patrick Vieira*, *Steven Gerrard*, *Carlos Puyol*, la marque de sport *Vans*, la *FIFPRO*, etc.

Gameloft bénéficie de trois canaux de distribution différents pour ses jeux mobiles: les opérateurs télécoms, les portails de logos et sonneries et sociétés de média et les constructeurs de téléphones et de consoles mobiles.

1. Les jeux Gameloft sont distribués par plus de 170 opérateurs télécoms dans plus de 70 pays à travers le monde. Le nombre de consommateurs potentiels auxquels Gameloft a directement accès grâce à ces opérateurs s'élève à plus de 1,5 milliard. A ce jour, aucun concurrent de Gameloft ne possède un réseau de distribution équivalent au niveau mondial. Les abonnés de ces opérateurs peuvent acheter et télécharger les jeux Gameloft directement dans leur

[1] Source : Merrill Lynch, janvier 2007

[2] Source : CSFB, juillet 2002

[3] Source : Sun Microsystems, Ovum, mars 2007

téléphone à travers le portail de leur opérateur. Le processus d'achat des jeux Java et Brew est simple et rapide et ne coûte en moyenne qu'entre 3€ et 6€ au consommateur. Le portail de l'opérateur donne accès au catalogue de jeux Gameloft. Les jeux y sont décrits et le prix du jeu indiqué. Le consommateur n'a plus qu'à choisir le jeu et à demander son téléchargement sur son téléphone. La facturation est gérée par l'opérateur: le coût du jeu est intégré dans la facture téléphonique du consommateur. Les opérateurs agissent ici en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre l'opérateur-distributeur et Gameloft.

2. Le téléchargement de jeux mobiles complétant parfaitement l'offre des portails Audiotel et Internet de téléchargements de logos, musiques et sonneries, ceux-ci distribuent depuis 2002 les jeux Gameloft à travers leurs portails web et leurs services audiotels. Ces sociétés exploitent notamment des numéros de téléphones surtaxés ou des services de SMS surtaxés que les consommateurs peuvent utiliser afin de télécharger des jeux sur leur téléphone. Le temps d'appel sur un numéro de téléphone surtaxé dure environ trois minutes, soit un coût pour le consommateur compris entre 3€ et 6€ en moyenne. Immédiatement après la fin de l'appel, le consommateur reçoit le jeu directement dans son téléphone. En utilisant les services de SMS surtaxés, le consommateur n'a qu'à envoyer un SMS surtaxé avec le code du jeu et il recevra automatiquement le jeu en question sur son téléphone. Les revenus sont partagés entre le portail et Gameloft. A ce jour, Gameloft a mis en place un réseau de près de 150 affiliés qui vendent ses jeux à travers tous types de médias : magazines, quotidiens, sites web, télévisions, radios, etc. Gameloft collabore notamment avec les sociétés TextMarketer et Monster au Royaume-Uni, MediaFusion en Espagne, Pixtel, NRJ, Universal Mobile, AOL en France, Zingy et Motricity aux États-Unis, etc. Gameloft exploite par ailleurs elle-même son propre numéro d'audiotel dans de nombreux pays en Europe: France, Royaume-Uni, Allemagne, Italie, Espagne, etc.

3. Les constructeurs de téléphones qui sont aujourd'hui clients et partenaires de Gameloft sont Nokia (n°1 mondial des constructeurs de téléphones en 2006), Motorola (n°2 mondial), Samsung (n°3 mondial), Sony-Ericsson (n°4 mondial), LG (n°5 mondial), Sagem, Mitsubishi, Alcatel, etc. Ces constructeurs achètent à Gameloft, pour un montant fixe, un jeu Java ou Brew afin de l'intégrer directement dans leurs téléphones. Le jeu est donc immédiatement utilisable par le consommateur sans coût additionnel pour lui. Lorsque le constructeur, pour des raisons d'économies lors de la fabrication du téléphone, ne souhaite pas installer directement le jeu dans son téléphone, il intègre simplement dans le pack téléphone un dépliant permettant le téléchargement gratuit du jeu par l'acheteur du téléphone.

Gameloft a par ailleurs adapté en 2004 l'un de ses jeux mobile, *Asphalt: Urban GT*, à la console portable de Nintendo, la Nintendo DS, sortie aux Etats-Unis et au Japon lors du quatrième trimestre 2004 et en Europe lors du premier trimestre 2005. Le lancement d'*Asphalt: Urban GT* sur DS a été un succès important pour Gameloft puisque le jeu s'est classé parmi les 4 meilleures ventes de la console portable de Nintendo aux Etats-Unis comme en Europe. Gameloft a été la seule société spécialisée dans le jeu sur mobile à avoir été sélectionnée par Nintendo pour développer sur sa nouvelle console. Suite au succès rencontré par *Asphalt : Urban GT*, Gameloft a lancé en 2005 le jeu *Splinter Cell* sur la console portable de Nintendo. Plusieurs jeux DS seront lancés lors de l'exercice 2007 par la société. Les jeux DS sont vendus en magasin sous la forme de cartouches de jeux dont le prix oscille entre 30€ et 50€.

3/ Organe de direction de la société

Le Conseil d'administration, dans sa séance du 3 décembre 2001, a décidé de ne pas dissocier les fonctions de Président du Conseil d'administration et de Président Directeur Général, la direction générale de la société sera assumée par le Président du Conseil d'administration, Monsieur Michel Guillemot Président Directeur Général de la société.

4/ Faits principaux de l'exercice

- Création :

De nouvelles sociétés ont été créées tout d'abord en Ukraine, GAMELOFT LLC, puis en Belgique avec la société Gameloft Sprl, et enfin en République tchèque avec Gameloft Sro sur le semestre.

- Variation de périmètre :

Seule la société GAMELOFT LLC a été intégrée dans le périmètre de consolidation dès sa création.

Le périmètre de consolidation retenu pour l'exercice 2007 diffère de celui de l'exercice 2006 avec l'atteinte des critères de consolidation d'une filiale. La société Gameloft LLC, Ukraine rentre dans le périmètre de consolidation dès sa création.

- Augmentation de capital :

La société GAMELOFT a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options et d'exercice de bons de souscription de parts de créateurs d'entreprises pour 2 782 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 3 612 K€.

5/ Modifications intervenues dans la présentation des comptes annuels

Quelques reclassements ont été réalisés sur les comptes consolidés du 30 juin 2006 :

- les subventions reçues de l'Etat Canadien (2 405 milliers d'euros) qui ont été comptabilisés en moins des charges de personnel alors qu'elles avaient été initialement comptabilisées en autres produits de l'activité.
- les valeurs mobilières de placement mises en trésorerie et non plus en variations des créances hors exploitations dans le tableau de financement.

Il n'y a pas eu par ailleurs de changement de méthode d'évaluation.

6/ Progrès réalisés ou difficultés rencontrées

La très forte croissance du chiffre d'affaires de Gameloft sur ce premier semestre 2007 a été rendue possible par le développement rapide de l'industrie du jeu sur mobile et par les investissements réalisés par la société lors des exercices précédents. La base installée mondiale de téléphones Java et Brew, qui permettent de télécharger des jeux, a augmenté au-delà des espérances de la société. Le nombre de partenaires de Gameloft a aussi connu une forte croissance et a contribué à la croissance du groupe : début 2004, 86 opérateurs distribuaient les jeux de Gameloft dans plus de 47 pays, aujourd'hui ce sont plus de 170 opérateurs qui distribuent les jeux Gameloft dans plus de 70 pays.

7/ R&D et Distribution

La société a, au cours du premier semestre 2007, continué à étoffer ses équipes de développement de jeux mobiles: à ce jour, plus 2 870 employés du groupe travaillent exclusivement au développement de jeux sur téléphones mobiles. Cette croissance des effectifs a permis à la société de développer un catalogue de près de 150 jeux mobiles qui couvre toutes les catégories du jeu : jeux d'action, jeux de sport, jeux de réflexion, jeux d'aventure, etc. Cette activité de développement inclut une activité de création de nouveaux jeux et une activité de portage qui consiste à adapter chaque nouveau jeu à tous les modèles de téléphones portables. La barrière à l'entrée majeure dans l'industrie du jeu sur mobile tient à cette multiplicité des modèles de téléphones commercialisés. Tous les constructeurs de téléphone mobile développent leurs propres gammes de téléphone qui se différencient des modèles de leurs concurrents. Si la technologie utilisée reste la même d'un téléphone à l'autre (Java ou Brew), les écrans diffèrent par leur taille, les processeurs présentent des caractéristiques différentes, etc. Chaque jeu mobile doit donc être adapté sur de multiples modèles de téléphones afin de pouvoir toucher le plus grand nombre de consommateurs. Aujourd'hui, le catalogue de Gameloft couvre plus de 1 000 téléphones différents dans 12 langues différentes et se trouve donc accessible pour la quasi totalité de possesseurs de téléphones Java ou Brew.

Gameloft comptabilise aujourd'hui en charges les coûts de développement lors de leur engagement. La société développe et met en ligne chez les opérateurs chaque année plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les 800 modèles différents de téléphones mobiles actuellement sur le marché et les 12 langues supportées par la société. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure de calculer de manière fiable les frais de développement et la valeur résiduelle de chacune de ces versions, ce qui est un des critères de la norme IAS 38 permettant de capitaliser les frais de développement. Gameloft ne remplissant pas tous les critères d'activation définis par la norme IAS 38, la société continuera sur l'exercice suivant à passer ses frais de développement en charges.

L'objectif de la société est de continuer à étoffer son catalogue de jeux en publiant plus de cinquante nouveaux jeux par an lors des prochains exercices.

Catalogue des jeux Gameloft

Action/Aventure	Grand Public/Arcade	Sport
Air Strike 1944	1000 Words	Asphalt: Urban GT
America's Army	A prendre ou à laisser	Asphalt: Urban GT 3D
Assault Wings 1944	Block Breaker Deluxe	Asphalt: Urban GT II
Brothers in Arms 3D	Brain Challenge	Asphalt: Urban GT II 3D
Brothers in Arms Earned in Blood	Bubble Bash	Asphalt 3: Street Rules
Cartel Wars	Chessmaster	Asphalt 3: Street Rules 3D
Diamond Rush	Christmas Pool	Derek Jeter Pro Baseball 2005
Earth Invasion	Cluster Pirate	Derek Jeter Pro Baseball 2006
Gangstar	Desperate Housewives	Derek Jeter Pro Baseball 2005 3D
Ghost Recon 2	Dogz	Derek Jeter Pro Baseball 2006 3D
Ghost Recon Jungle Storm 3D	Domino Fever	Derek Jeter Pro Baseball 2007
Gulo's Tale	Football Trivia	Marcel Desailly Pro Soccer
Horse Riding Academy	Gameloft Backgammon	2004 Real Football
King Kong	Gameloft Casino	2005 Real Football
Lost	Gameloft's Solitaire	2006 Real Football
Medieval Combat : Age of Glory	Holiday Midnight Pool	2006 Real Football 3D
Might and Magic	King Kong Pinball	2007 Real Football
Mission Impossible 3	Lock'em Up	2007 Real Football 3D
Nightmare Creatures	Love Triangle : Dating Challenge	Ultimate Street Football
Open Season	Lumines Block Challenge	And1 Streetball
Planet Zero	Meteos	Kevin Pietersen Pro Cricket 2007
Prince of Persia The Two Thrones	Miami Nights: Singles in the City	Massive Snowboarding 3D
Prince of Persia, Harem Adventures	Midnight Bowling	Vijay Singh Pro Golf 2005
Prince of Persia, Sands of Time	Midnight Bowling 3D	Vijay Singh Pro Golf 2005 3D
Prince of Persia, Warrior Within	Midnight Casino	Vijay Singh Pro Golf 2007
Rail Rider	Midnight Hold'em Poker	Vijay Singh Pro Golf 2007 3D
Rainbow Six Raven Shield	Midnight Hold'em Poker 3D	Rayman Golf
Rainbow6 Broken Wing	Midnight Pool	Rayman Kart
Rainbow6 Urban Crisis	Midnight Pool 3D	Reggie Bush Pro Football 2007
Rayman 3	Mystery Mansion Pinball	Vans Skate and Slam
Rayman Raving Rabbids	Naval Battle Mission Commander	Skate and Slam
Siberian Strike	New York Nights	Speed Devils
Siberian Strike, Ep2	Paris Hilton's Diamond Quest	Summer Volley
Special Crime Unit	Platinum Kakuro	Tennis Open 2007
Splinter Cell	Platinum Mahjong	
Splinter Cell Chaos Theory	Platinum Solitaire	
Splinter Cell Chaos Theory 3D	Platinum Sudoku	
Splinter Cell Double Agent	Rayman Bowling	
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Sexy Blocks	
Splinter Cell Pandora Tomorrow 3D	Sexy Poker 2004	
Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm	Sexy Poker 2005	
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Sexy Poker 2006	
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Sexy Poker Manga	
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Sexy Vegas	

Totally Spies	Spring Break: Cancun goes wild	
War of the Worlds	The OCs	
XIII	Tropical Madness	

Source : Gameloft, Mars 2007

Les jeux créés par Gameloft ont été particulièrement bien accueillis par les consommateurs et les professionnels du marché ainsi que l'attestent les nombreuses récompenses glanées par la société à travers le monde:

- En 2006, les 5 sites de référence IGN, PocketGamer, AirGamer, MobileGamesFAQs et Play2 Go ont attribué à eux 5 pas moins de 75 récompenses (Editor's choice : Bronze-silver-gold award…) à l'un des 50 jeux Gameloft sortis pendant l'année
- Lumines® : a été élu meilleur jeu mobile du salon de l'E3 2006
- Real Football 2006 a été élu meilleur jeu de l'année 2006 en Corée par le GMCA

Les jeux Gameloft reçoivent par ailleurs régulièrement les meilleures notations de la part des magazines et sites Internet spécialisés dans le jeu vidéo. Depuis 2002, date de sortie des premiers jeux Java, la moyenne des notes obtenues par les jeux dans la presse spécialisée année après année a toujours été supérieure à 80% (source : IGN / Pocket Gamer / MobileGamesFAQS / Play2Go)

- *Real Football 2007* : 8/10 & Silver Award chez Pocket Gamer
- *Real Football 2006* : 9/10 chez Pocket Gamer, 92% chez MobileGame, 91% chez Air Gamer
- *Might and Magic* : 9/10 chez IGN, 4,5/5 chez Wireless World, 9/10 chez Gamespot
- *Prince of Persia: Warrior Within* : 4,5/5 chez Wireless World, 9,2/10 chez Gamespot et 9,6/10 chez IGN
- *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* : 10/10 chez IGN
- *Tennis Open 2007* : 90% chez Air Gamer, 4/5 chez Modojo
- *Lost* : 9/10 chez Play2Go, 80% chez Air Gamer
- *Special Crime Unit* : 8/10 & Editor's Choice chez IGN, 86% chez Air Gamer, Bronze Award chez Pocket Gamer
- *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* : 91% chez Air Gamer
- *Spring Break: Cancun Goes Wild* : 8/10 & Silver Award chez Pocket Gamer
- *Desperate Housewives* : 86% & Award chez Air Gamer
- *Pro Golf 2007 feat. Vijay Singh* : 88% & Award chez Air Gamer, 8/10 chez Pocket Gamer
- *Brothers in ArmsEarned in Blood* : 9,5/10 chez IGN
- *Brain Challenge* : 8.3/10 IGN
- *Splinter Cell: Double Agent* : 9/10 chez IGN
- *Air Strike 1944* : 9/10 & Gold Award chez Play2Go, 90% chez Air Gamer
- *The OC* : 91% et Gold Award chez Mobile Games, 9/10 chez Midlet Review
- *Diamond Rush* : 10/10 chez Cell Freak, 90% & Award chez Air Gamer
- *Tropical Madness* : 9/10 & Gold Award chez Play2Go, Bronze Award chez Pocket Gamer
- Etc.

Licences et marques

Gameloft a conclu de nombreux accords de licences depuis janvier 2004 afin de consolider son catalogue de jeux mobiles et d'assurer son leadership dans ce domaine. La société a ainsi signé les accords de licences suivants :

- Lost, Desperate Housewives, Heroes, The OC font partie des séries télévisées les plus regardées au monde
- A prendre ou à laisser: ce jeu télévisé est l'un des plus gros succès de la société de production Endemol
- Beowulf : le film réalisé par Robert Zemeckis et distribué par Paramount racontant la magnifique légende épique de Beowulf sortira en Novembre 2007
- Lumines et Meteos : ces deux jeux qui nous viennent du Japon font partis des meilleures ventes sur la Nintendo DS et la PSP de Sony.
- Shrek 3 : réalisé par les studios Dreamworks, Shrek 3 fait partie des 3 films les plus attendus de l'année 2007
- Mission Impossible 3 : Tom Cruise dans l'un des blockbusters de l'année 2006 produit par Viacom
- King Kong : le dernier film de Peter Jackson (réalisateur de la trilogie du Seigneur des Anneaux) sorti à Noël 2005 et distribué par Universal.
- La Guerre des Mondes : ce film a réuni Steven Spielberg et Tom Cruise dans un film à grand spectacle qui fut le blockbuster de l'été 2005.
- Christophe Dominici et Jonny Wilkinson, deux stars du rugby mondial pour transmettre toute l'émotion de la coupe internationale sur mobile

- FIFPRO Foundation : cette licence permet à Gameloft d'utiliser tous les noms officiels des joueurs et des équipes de football de la FIFA.
- Vijay Singh : vainqueur de 19 tournois de golf du PGA Tour, Vijay Singh a été classé n°1 mondial et leader du classement des gains du PGA Tour 2004.
- Reggie Bush : une des plus grande star du football américain prête son image à la dernière production de Gameloft
- Derek Jeter : considéré comme l'un des meilleurs joueurs de Baseball, Derek Jeter a gagné quatre titres de champion en dix ans de carrière. Son talent sur le terrain lui a apporté parmi les plus belles récompenses de baseball, aussi bien collectives ('World Series') qu'individuelles ('Rookie of the year', '2004 Gold Glove Award', et deux fois MVP - Most Valuable Player).
- Steven Gerrard, Patrick Vieira et Carlos Puyol: *2007 Real Football* de Gameloft bénéficie de la licence de ces trois footballeurs internationaux jouant dans les meilleures équipes européennes du moment.
- Geoff Rowley : élu skateboarder de l'année en 2001, Geoff Rowley est considéré comme un des meilleurs skateboarder de sa génération.
- Totally Spies : diffusée dans près de 200 pays, répartis sur tous les continents, la série est programmée sur des chaînes leaders qui lui réservent les cases stratégiques sur le cœur de cible (Cartoon US, TF1, Jetix Europe, Pro7, Channel 4, Mediaset Rete Italia 4, ITV, Teletoon Canada, Nickelodeon Australia, TV Tokyo…).
- Vans : cette marque de vêtement culte issue du milieu du skate board et du surf a été créée à la fin des années 70 en Californie. Vans bénéficie d'une très forte reconnaissance parmi les 10-24 ans et a été associée au dernier jeu de skate de Gameloft avec la licence Geoff Rowley.
- FHM (EMAP) : Gameloft a associé le magazine à succès FHM à la sortie de son jeu de poker *FHM Sexy Poker*.
- Ford, GM, Jaguar, Lotus, Lamborghini, Nissan, Audi, Aston Martin, TVR, Morgan Motors, Volkswagen : tous ces constructeurs automobiles sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Asphalt Urban GT* qui est sorti au quatrième trimestre 2004 sur la NGage de Nokia et sur la Nintendo DS.
- BMW, Daimlerchrysler, Ducati, GM, Lamborghini, Nissan, Aston Martin, TVR, McLaren, Mercedes-Benz, Mitsubishi Motors, Triumph Designs, Volkswagen : tous ces constructeurs automobiles sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Asphalt Urban GT* 2 qui est sorti au quatrième trimestre 2005 sur téléphone portable ainsi que sur la Nintendo DS.
- BMW, Ducati, Ford, GM, Lamborghini, Nissan, Aston Martin, Kawasaki, Pagani, Ruf : tous ces constructeurs automobiles sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Asphalt 3 : Street Rules* qui est sorti en 2006.
- Etc.

Grâce à l'accord exclusif signé avec la société Ubisoft à la création de Gameloft, la société a accès depuis 2000 à des licences mondialement reconnues qui lui ont permis de s'imposer comme un des leaders du marché. La société a ainsi utilisé depuis janvier 2004 les licences Ubisoft pour le lancement de nombreux produits tels que *Splinter Cell Double Agent*, *Prince of Persia : Warrior Within*, *Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown*, *Rayman Raving Rabbids* et *Might and Magic*.

Développement du circuit de distribution et des équipes de commercialisation

Gameloft a sensiblement étoffé son circuit de distribution lors de premier semestre 2007 en signant de nombreux nouveaux accords avec des opérateurs majeurs.

Opérateurs Télécoms partenaires de Gameloft

Amérique du Nord		***Asie-Pacifique***	
États-Unis	Verizon, Sprint, Cingular, Nextel, T-Mobile, US Cellular, Midwest Wireless, Boost, Alltel, Metro PCS, Cricket, Virgin, Disney Mobile, Heilo	Hong-Kong	Hutchison, Sunday, Starhub, Peoples, Smartone, CSL
Canada	Rogers, Telus, Bell Mobility, Fido	Chine	China Mobile, China Unicom
Europe		Japon	KDDI, Vodafone, DoCoMo, Willcom
Allemagne	Vodafone, T-Mobile, E-Plus, O2	Malaisie	Maxis, Celcom
Royaume-Uni	Vodafone, T-Mobile, O2, Orange, H3G	Singapour	SingTel, M1, StarHub

France	Orange France, SFR, Bouygues Telecom	Philippines	Globe Telecom
Italie	TIM, Omnitel Vodafone, Wind, H3G	Corée du Sud	SKT, KTF, LG Telecom
Espagne	Telefonica, Vodafone, Amena	Thaïlande	Orange, Dtac, AIS
Pays-Bas	T-Mobile, O2, Vodafone, KPN	Australie	Vodafone, Optus, Telstra, H3G
Belgique	Mobistar, Proximus, Base	Indonésie	Indosat
Portugal	Optimus, TMN, Vodafone	Nouvelle Zélande	Vodafone, Telecom NZ
Suède	Telia, Vodafone, Tele2, H3G	***Amérique du Sud***	
Norvège	Elisa, Sonera	Brésil	Vivo, Claro, Oi
Irlande	Vodafone, O2, H3G	Argentine	Movistar, CTI Movil
Luxembourg	Vodafone, VoxMobile	Guatemala	BellSouth
Autriche	T-Mobile, Mobilkom, One, H3G	Venezuela	Telcom Movinet
Suisse	Swisscom, Orange	Pérou	BellSouth, Telefonica
Grèce	Vodafone, Cosmote	Equateur	Conecel, BellSouth
Rép. Tchèque	Eurotel, T-Mobile	Panama	BellSouth
Slovaquie	Eurotel	Mexique	Telcel, USACell, Movistar
Hongrie	T-Mobile, Vodafone, Pannon	Chili	BellSouth, Movitel
Pologne	T-Mobile	Bolivie	Entel
Finlande	Elisa, Telia	Colombie	BellSouth, Columbia Movil
Lituanie	Bité, Omnitel	Puerto Rico	Verizon, Centennial
Estonie	Radiolinja Eesti, Tele 2	Nicaragua	Bell South
Roumanie	Orange, Vodafone	***Reste du monde***	
Croatie	VIPnet, HT Mobile	Israël	Orange, Cellcom, Pelephone
Slovénie	SiMobil, Mobitel	Turquie	Turkcell
Serbie	Telekom Srbija	Égypte	Vodafone
Bulgarie	Mobiltel	La Réunion	Orange, SFR
Danemark	Telia	Rép. Dominicaine	Orange, Codetel
Islande	Iceland Telecom	Malte	Vodafone
Russie	MTS	Maroc	Meditel
Malta	Go Mobile	Caraïbes	Orange
		Georgie	GeoCell, MagtiCom
		Inde	Airtel, Hutchinson
		UAE	Qanawat, Cellempower
		Jordanie	MobileCom
		Afrique du Sud	MTN, Vodafone
		Algérie	Wataniya

Source: Gameloft

La société continue par ailleurs à distribuer activement ses jeux à travers les sociétés de médias et notamment les revendeurs de logos, musiques et sonneries pour téléphones portables. A ce jour, Gameloft a mis en place un réseau de près de 150 affiliés qui vendent ses jeux à travers tous types de médias : magazines, quotidiens, sites web, télévisions, radios, etc.

Parallèlement à la signature de nouveaux contrats de distribution à travers le monde, Gameloft a renforcé son réseau commercial avec l'ouverture de nouveaux bureaux de commercialisation en Corée, en Inde et en Argentine. Ces nouvelles implantations permettront à Gameloft de mieux pénétrer les marchés asiatiques et sud américains qui sont aujourd'hui des marchés de taille significative dans le secteur des jeux mobiles. Gameloft est donc localement présent commercialement aujourd'hui aux États-Unis, en Chine, au Japon, en Allemagne, au Royaume-Uni, en France, en Espagne, en Italie, en Inde, en Argentine, en Corée et à Hong-Kong.

8/ Evolution prévisible et perspectives d'avenir

Gameloft comptait à la fin du premier semestre 2007 un peu plus de 3 300 employés, en hausse de 27 % par rapport à fin 2006. Avec ses effectifs actuels Gameloft est en mesure de supporter le nombre croissant de modèles de téléphones sélectionnés par les opérateurs et de sortir plus de 80 nouveaux jeux par an. Cette force de production unique dans l'industrie du jeu sur mobiles combinée à la qualité des créations de la société devrait permettre à Gameloft de poursuivre en 2007 la croissance de son chiffre d'affaires et la prise de parts de marché.

Les investissements en R&D consentis depuis plusieurs exercices ont idéalement positionné Gameloft dans l'industrie du jeu sur mobile. La société dispose en effet aujourd'hui :
- de la première capacité de développement de l'industrie très loin devant tous ses concurrents;
- d'un nombre croissant de débouchés pour ses produits comme le démontre la sortie de jeux Gameloft sur l'Ipod d'Apple, sur XBox Live, sur la Nintendo DS et sur PC.
- d'un savoir faire unique au monde illustré par les très nombreux prix reçus par nos jeux mobiles à travers le monde;
- d'un catalogue générant des revenus récurrents, comptant plus de 150 jeux et couvrant plus de 1000 modèles de téléphones mobiles;
- de licences fortes avec l'acquisition récente des marques *Beowulf, Heroes, Shrek The Third, 1 contre 100, etc.*

La société est donc en mesure aujourd'hui d'atteindre ses objectifs de chiffre d'affaires qu'elle s'est fixé, à savoir un chiffre d'affaires compris entre 95Meuros et 100MEuros en 2007 et supérieur à 130Meuros en 2008. Cette nouvelle forte croissance de la société sera rendue possible par le lancement de 70 à 80 nouveaux jeux mobiles en 2007 et 2008 ainsi que par les revenus récurrents générés par les milliers de versions de jeux mises en ligne par Gameloft depuis plusieurs années.

A plus long terme, la société vise la place de n°1 mondial sur un marché de 4 milliards de consommateurs potentiels en 2010[1] et pour lequel elle a fortement investi avec succès depuis 2002.

9/ Facteurs de risques

Risques liés à la non réalisation du plan de développement

La société Gameloft prévoit une augmentation importante des ventes et profits dans l'année à venir. Si le succès escompté n'est pas atteint dans un certain délai, cela pourrait avoir un effet néfaste sur la valeur des actions en bourse de Gameloft. De plus, de fait de son historique limité, la Société n'a que peu d'expérience et de recul pour anticiper les tendances qui pourraient survenir et avoir un effet négatif sur son activité.

Dépendance à l'égard des partenaires stratégiques et des réseaux de vente indirecte

Gameloft est positionné sur un marché dominé par les constructeurs de téléphones et les opérateurs Télécom qui contrôlent en partie l'accès au consommateur final. Le succès de la société Gameloft dépend de sa capacité à rester le partenaire de ces sociétés.

Risques liés aux départs d'employés

Le succès de la Société dépend de manière significative du maintien de ses relations avec ses collaborateurs clés. Leur départ ou leur indisponibilité prolongée, pour quelque raison que ce soit, pourrait affecter la Société.
Le succès futur de la Société dépendra également de sa capacité à attirer, former, retenir et motiver des collaborateurs disposant de fortes compétences techniques.

La perte d'un ou plusieurs collaborateurs ou dirigeants clés de la Société ou l'incapacité d'attirer de nouveaux collaborateurs de haut niveau pourrait avoir un effet négatif important sur le chiffre d'affaires de la Société, ses résultats et sur sa situation financière.

Risques liés au problème de recrutement

La réussite du Groupe repose notamment sur la performance des équipes de production et de leur encadrement. Le développement des nouvelles technologies et la volonté de faire des jeux toujours plus créatifs et innovants nécessitent des compétences spécifiques. Gameloft pourrait être confronté à un défi en matière de recrutement de compétences techniques spécialisées et expérimentées dans ses studios pour assurer sa croissance.

La société est aujourd'hui structurée de façon à minimiser les risques liés au départ ou à l'indisponibilité prolongée des collaborateurs ou dirigeants clefs. Cela passe notamment par les plans de stock options.

Risques liés à la rupture de contrat d'un partenaire de licence

Gameloft signe chaque année de nombreux contrats de partenariat, notamment avec des partenaires prestigieux qui lui permettent de développer son catalogue de jeux et d'augmenter son chiffre d'affaires. Gameloft bénéficie de la notoriété de ses partenaires pour assurer un bon potentiel de ventes aux jeux. L'interruption potentielle de certains partenariats, quelle qu'en soient les raisons, à l'initiative de Gameloft ou de ses partenaires, serait susceptible d'avoir un effet négatif sur les revenus et le résultat d'exploitation futurs de la société dès lors qu'ils ne seraient pas compensés par d'autres nouvelles licences. Les licences ont représenté 39 % des téléchargements sur le premier semestre 2007.

Risques juridiques généraux

Le catalogue de jeux de Gameloft est protégé par le droit sur la propriété intellectuelle. Les marques de Gameloft bénéficient d'une protection par enregistrements tant au niveau européen qu'international (pour la France : l'Institut National de la Propriété Industrielle à Paris ; pour le dépôt européen : l'Office d'Harmonisation du Marché Intérieur ; pour les dépôts internationaux : l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle et enfin pour le marché Nord Américain, US Patent and Trademark Office à Washington).

Le succès de ce catalogue entraîne cependant des tentatives de copie et de piratage. Pour prévenir ce risque, la Société doit mettre en place un système de veille permanent et agir rapidement dès la mise en ligne de copies illégales.

Risques liés à la nécessité d'obtenir des capitaux supplémentaires

Pour les sociétés qui opèrent sur des marchés en pleine croissance, et plus spécialement le marché du jeu sur téléphones mobiles, il est souvent impossible de faire des prévisions financières précises à moyen ou long terme. Etant donnés les changements rapides dus à la concurrence, à des repositionnements ou à des changements stratégiques, des besoins supplémentaires en capitaux peuvent être nécessaires à Gameloft.
La Société estime que la croissance de son activité pourrait rendre nécessaire un recours aux marchés financiers. Une telle augmentation de capital pourrait entraîner la dilution de l'actionnariat, des actionnaires ne participant pas à l'augmentation de capital.

Risque lié à la nature des affirmations positives sur l'avenir

Le présent document contient certaines affirmations positives concernant l'avenir. Ces affirmations renvoient à des événements futurs ou aux performances financières futures de la Société. Elles renvoient également à des risques connus et inconnus, à des incertitudes, et à d'autres facteurs qui sont susceptibles d'engendrer une distorsion entre les résultats réels de Gameloft ou de l'industrie au sein de laquelle elle opère en général et ceux contenus explicitement ou implicitement dans ces affirmations en termes de niveaux d'activité, de performances et de succès. Ces affirmations n'ont qu'une valeur de prévision. Les éléments ou résultats réels constatés peuvent s'avérer différents. Plusieurs éléments, notamment les risques soulignés dans la rubrique "facteurs de risques" doivent être pris en considération lors de l'évaluation de ces affirmations. Ces facteurs peuvent provoquer des différences entre les résultats réels de Gameloft et l'une ou l'autre des affirmations figurant dans le présent document.

Bien que Gameloft considère que les attentes reflétées dans ses affirmations positives concernant l'avenir soient raisonnables, elle ne peut garantir les résultats futurs, les niveaux d'activité, la performance ou encore les succès de la Société.

Risques liés à la maîtrise de la croissance

La capacité de la Société à gérer efficacement sa croissance lui imposera de mettre en œuvre, améliorer et utiliser efficacement l'ensemble de ses ressources. Toute croissance d'activité significative risque de soumettre la Société, ses dirigeants et ses équipes à une forte tension. En particulier, la Société devra continuer à développer ses infrastructures, ses procédures financières et d'exploitation, remplacer ou mettre à niveau ses systèmes d'information, recruter, former, motiver, gérer et retenir les collaborateurs clés. L'incapacité pour l'équipe de direction à gérer efficacement la croissance aurait un effet négatif important sur le chiffre d'affaires de la Société, ses résultats et sa situation financière.

Risques de change

Le Groupe est exposé aux risques de change sur ses flux d'exploitation ainsi que sur ses investissements dans ses filiales étrangères. Le Groupe utilise tout d'abord des couvertures naturelles provenant de transactions en sens inverses (dépenses en développement en devises compensées par des royalties provenant des filiales dans la même devise).

Risques liés à la sécurité informatique

Malgré les nombreux systèmes d'intégration mis en place, Gameloft n'est pas à l'abri d'une malveillance, d'une intrusion, ni d'un problème d'identification des utilisateurs sur le réseau, etc. L'évolution de la réglementation, le déploiement des nouvelles solutions de mobilité, la multiplication des virus, l'utilisation accrue d'internet sont autant d'éléments qui favorisent la mise en place de solutions globales de sécurité. L'information est une ressource stratégique qui représente une valeur considérable et doit donc être protégée de manière appropriée. La sécurité des systèmes informatiques protège l'information de ces menaces pour assurer la continuité de l'activité. Elle se caractérise par la garantie de la confidentialité, de l'intégrité et de la disponibilité de l'information.

Risques liés au changement technologique

Gameloft comme tous les éditeurs dépend du progrès technique. Toutefois, Gameloft maîtrise les technologies nécessaires et dispose dans ce domaine des moyens pour s'adapter à toute évolution technologique future.

Assurances

Le Groupe bénéficie d'une couverture en matière de responsabilité civile professionnelle et dont la garantie englobe le monde sauf les Etats-Unis, le Canada.
Chaque filiale étrangère adapte et gère ses couvertures locales en fonction de son activité et la spécificité de chaque pays.
Gameloft a souscrit un contrat d'assistance aux personnes dans le cadre de missions professionnelles en France et à l'étranger. Ce contrat couvre tous les salariés des sites français au niveau de l'assistance et rapatriement étranger. L'activité en elle-même du Groupe n'entraîne pas de risque exceptionnel en matière d'accidents du travail.

La Société n'est pas assurée en cas de perte d'exploitation.

10/ Evènements importants survenus depuis la clôture de l'exercice

La société Ubisoft a annoncé la cession à la banque Calyon de tous ses titres soit 18,89 % du capital qu'elle détenait dans Gameloft dans le cadre d'un contrat d'équity swap en juillet dernier.

II/ RESULTATS DE L'ACTIVITE DE LA SOCIETE ET DU GROUPE GAMELOFT

Comptes consolidés du Groupe GAMELOFT au 30 juin 2007

Les états financiers consolidés du premier semestre 2007 ont été préparés conformément aux dispositions de la norme IAS 34 « Information financière intermédiaire ».

Ces états financiers du premier semestre 2007 ne comportent pas l'intégralité des informations financières requises pour des états financiers annuels complets et doivent donc être lus conjointement avec les comptes consolidées et les notes y afférentes au 31 décembre 2006.

Les comptes consolidés de la société GAMELOFT arrêtés au 30 juin 2007 ont été établis en conformité avec les principes de comptabilisation et d'évaluation des normes comptables internationales, International Financial Reporting Standards (IFRS) applicables au 30 juin 2007 telles qu'approuvées par l'Union Européenne.

Compte de résultat consolidé au 30 juin 2007

	Exercice de 6 mois 30.06.07	Exercice de 6 mois 30.06.06
Chiffre d'affaires	**45 858**	**30 529**
Autres produits de l'activité	211	200
Coûts des ventes	3 782	2 070
Frais de Recherche & Développement	25 944	20 770
Frais Commerciaux	10 873	8 430
Frais Généraux	3 954	2 882
Variation des stocks de produits finis	24	132
Dotations aux provisions	232	24
Autres produits et charges d'exploitation	- 460	95
Résultat opérationnel courant	**801**	**- 3 486**
Autres produits et charges non récurrentes	- 44	19 684
Résultat opérationnel	**757**	**16 198**
Produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie	273	47
Coût de l'endettement financier brut	22	110
Coût de l'endettement financier net (produit)	**251**	**- 63**
Produits financiers	469	216
Charges financières	811	1 127
Résultat financier	**- 91**	**- 974**
Charge d'impôt	633	477
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence	-	-
Résultat net avant résultat des activités arrêtées ou en cours de cession	**34**	**14 747**
Résultat des activités arrêtées ou en cours de cession	-	-
Résultat net :		
De l'ensemble consolidé	**34**	**14 710**
Intérêts minoritaires		**37**
Résultat par action	0.00044	0.21236
Résultat dilué par action	0.00047	0.20247

* dont - produits financiers sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2007 : - K€

- charges financières sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2007 : - K€

Le chiffre d'affaires augmente de 50 % par rapport à l'exercice précédent.

Les charges opérationnelles courantes ont augmenté de 29 %.

Les produits financiers concernent principalement la comptabilisation d'intérêts sur des placements de trésorerie et les gains de change.

Les charges financières concernent les pertes sur écarts de change.

Les impôts courants sont essentiellement constitués de l'IS de Gameloft Rich Games Production France et L'odyssée Interactive Games au taux de 33,33 %, sociétés dont le résultat est bénéficiaire, de GAMELOFT S de RL, de GAMELOFT Inc., GAMELOFT Divertissements Inc. et GAMELOFT Software Beijing.

Bilan consolidé au 30 juin 2007

ACTIF	Net Exercice de 6 mois 30.06.07	Net Exercice de 12 mois 31.12.06
Goodwill	-	-
Autres Immobilisations Incorporelles	3 469	2 816
Immobilisations corporelles *	4 623	3 551
Actifs financiers non courants	2 105	963
Actifs d'impôts différés	516	821
Actifs non courants	**10 712**	**8 151**
Stocks et en-cours	87	111
Avances & acomptes versés	57	88
Clients et comptes rattachés	27 679	26 283
Actifs financiers **	-	-
Autres créances et comptes de régularisation	4 452	5 067
Trésorerie et équivalents de trésorerie	20 434	18 691
Actifs courants	**52 709**	**50 240**
Total Actif	**63 421**	**58 391**

* dont immobilisations financées par crédit bail : 118 K€

** dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2007 : 0 K€

PASSIF	Exercice de 6 mois 30.06.07	Exercice de 12 mois 31.12.06
Capital	3 612	3 538
Primes	61 300	58 592
Réserves consolidées	- 24 717	- 40 939
Autres réserves	8 357	6 715
Résultat consolidé	34	16 258
Capitaux propres part du groupe	**48 586**	**44 165**
Intérêts minoritaires	-	-
Total des capitaux propres	**48 586**	**44 165**
Provisions pour risques et charges	11	11
Engagements envers le personnel	88	46
Dettes financières	62	118
Avances et acomptes reçues	0	27
Autres dettes	314	-
Passif d'impôts différés	405	834
Passifs non courants	**880**	**1 036**
Provisions pour risques et charges	51	30
Dettes financières *	83	96
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	7 621	6 975
Dettes fiscales et sociales	6 155	5 385
Autres dettes	45	704
Passifs courants	**13 955**	**13 190**
Total Passif	**63 421**	**58 391**

* dont avances reçues par les entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2007 : - K€

Le poste clients est resté stable avec une croissance de l'activité de 50% en terme de chiffre d'affaires et au délai de règlement de nos clients de 90 jours en moyenne.

L'augmentation du poste « Trésorerie et équivalents de trésorerie » est due à des placements financiers court terme.

Les capitaux propres ont été améliorés du fait de l'augmentation de capital par levée de stocks options et de bons de souscription de parts de créateurs d'entreprises pour 2 783 K€ et du résultat bénéficiaire sur la période. Les capitaux propres sont positif à hauteur de 48 586 K€ contre 44 165 K€.

A l'arrêté du 30 juin 2007, il y a un excédent net financier de 20 290 K€ contre 18 478 K€ au 31 décembre 2006.
Le poste « dettes fournisseurs » a augmenté sensiblement par rapport à l'exercice précédent + 9 %.

Tableau de financement consolidé au 30 juin 2007 (En K€)

	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois	Exercice de 6 mois
	30.06.07	**31.12.06**	**30.06.06**
Flux d'exploitation			
Résultat net	34	16 258	14 710
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	2 637	3 229	783
Variation des provisions	63	- 27	- 7
Variation des impôts différés	5	- 2	- 2
Résultat lié aux stock-options et assimilés	1 535	3 029	1 690
Plus ou moins values de cession	- 2	- 20 349	- 20 352
Marge brute d'autofinancement	**4 271**	**2 138**	**- 3 178**
Variation de stocks	24	130	132
Variation des créances d'exploitation	- 445	- 9 140	176
Variation des dettes d'exploitation	885	2 640	- 734
Variation des créances hors exploitation		-	-
Variation des dettes hors exploitation		-	-
Total des flux	**464**	**- 6 370**	**- 426**
Flux liés aux investissements			
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 122	- 186	- 129
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 2 149	- 2 171	- 801
Acquisitions d'immobilisations financières	- 1 495	-	- 37
Acquisition d'autres immobilisations financières	- 27	- 469	- 226
Acquisition avances sur licences	- 2 277	- 2 174	- 1 292
Cession des immobilisations / Déconso	37	21 561	22 873
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	231	153	76
Remboursement avances sur licences	1	204	770
Variation de périmètre immobilisations nettes	- 52	- 1 003	227
Autres flux	- 55	-	- 2 178
Total des flux liés aux investissements	**- 5 908**	**15 916**	**19 283**
Flux des opérations de financement			
Nouveaux emprunts à long et moyen terme		88	87
Remboursement des emprunts	- 26	- 54	- 18
Augmentation de capital	74	95	53
Augmentation de la prime d'émission	2 708	3 203	1 745
Variation des comptes courants des actionnaires	- 47	- 4 982	- 4 975
Autres flux		-	-
Total des flux des opérations de financement	**2 709**	**- 1 649**	**- 3 108**
Incidence des écarts de conversion	**201**	**- 217**	**- 346**
Variation de trésorerie	**1 738**	**9 819**	**12 224**
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	18 660	(1) 8 840	(1) 8 840
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	20 398	18 660	21 065

(1) y compris 2 494 K€ de valeurs mobilières de placement

III/ INFORMATIONS RELATIVES AU CAPITAL SOCIAL

Evolution du capital social au cours de l'exercice clos le 30 juin 2007

Augmentation du capital social

Suite à l'exercice de droit de souscription attaché à ces options de souscription d'actions et à ces BSPCE, les salariés du Groupe Gameloft ont exercé 1 484 731 actions au cours de l'exercice clos au 30 juin 2007. Le capital social de la société a été augmenté de 74 236,55 euros, par l'émission de 1 484 731 actions nouvelles de 0,05 euros de nominal par suite de l'exercice de droit de souscription attachés à des bons de souscription d'actions et à des BSPCE émis par la Société.

Capital social au 30 juin 2007

Le capital de la société Gameloft S.A. est composé au 30 juin 2007 de 72 241 315 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 3 612 065,75 euros.

IV/ RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR L'INFORMATION FINANCIERE SEMESTRIELLE 2007

Période du 1er janvier 2007 au 30 juin 2007

Mesdames, Messieurs les actionnaires,

En notre qualité de commissaires aux comptes et en application de l'article L. 232-7 du Code de commerce, nous avons procédé à :

- l'examen limité des comptes semestriels consolidés résumés de la société GAMELOFT SA, relatifs à la période du 1er janvier au 30 juin 2007, tels qu'ils sont joints au présent rapport ;
- la vérification des informations données dans le rapport semestriel.

Ces comptes semestriels consolidés résumés ont été établis sous la responsabilité de votre conseil d'administration. Il nous appartient, sur la base de notre examen limité, d'exprimer notre conclusion sur ces comptes.

Nous avons effectué notre examen limité selon les normes professionnelles applicables en France. Un examen limité de comptes intermédiaires consiste à obtenir les informations estimées nécessaires, principalement auprès des personnes responsables des aspects comptables et financiers, et à mettre en œuvre des procédures analytiques ainsi que toute autre procédure appropriée. Un examen de cette nature ne comprend pas tous les contrôles propres à un audit effectué selon les normes professionnelles applicables en France. Il ne permet donc pas d'obtenir l'assurance d'avoir identifié tous les points significatifs qui auraient pu l'être dans le cadre d'un audit et, de ce fait, nous n'exprimons pas une opinion d'audit.

Sur la base de notre examen limité, nous n'avons pas relevé d'anomalies significatives de nature à remettre en cause la conformité, dans tous leurs aspects significatifs, des comptes semestriels consolidés résumés avec la norme IAS 34 - norme du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne relative à l'information financière intermédiaire.

Nous avons également procédé, conformément aux normes professionnelles applicables en France, à la vérification des informations données dans le rapport semestriel commentant les comptes semestriels consolidés résumés sur lesquels a porté notre examen limité.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes semestriels consolidés résumés.

Fait à Rennes, le 31 août 2007,

Les commissaires aux comptes,

Audit AMLD — MB Audit

André METAYER
Associé

Roland TRAVERS
Associé

V/ ATTESTATION DU RESPONSABLE DU RAPPORT FINANCIER SEMESTRIEL

J'atteste qu'à ma connaissance les comptes présentés dans le rapport financier semestriel sont établis conformément aux normes comptables applicables et qu'ils donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière et du résultat du groupe GAMELOFT, et que le rapport semestriel d'activité présente un tableau fidèle des événements importants survenus pendant les six premiers mois de l'exercice et de leur incidence sur les comptes semestriels, des principaux risques et incertitudes pour les six mois restants de l'exercice.

Michel Guillemot
Président Directeur Général
Gameloft S.A.