RAPPORT D'ACTIVITE SEMESTRIEL

EXERCICE SEMESTRIEL CLOS
AU 30 JUIN 2008

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

1/ Chiffres clés du semestre 2008

Les comptes de Gameloft pour le premier semestre de l'exercice se clôturant au 30 juin 2008 s'établissent comme suit :

En Meuros	**S1 2008**	**S1 2007**
Chiffre d'affaires	**50,3**	**45,9**
Autres produits	0,2	0,2
Coûts des ventes	4,1	3,8
R&D (1)	26,6	25,1
Ventes & Marketing	13,8	10,5
Administration	4,5	3,7
Autres produits & charges	1,3	0,7
Résultat opérationnel courant (2)	**2,8**	**2,3**
Eléments de rémunération payés en actions	(1,3)	(1,5)
Autres produits et charges opérationnelles	(0,1)	0,0
Résultat opérationnel	**1,4**	**0,8**
Résultat financier	(1,3)	(0,1)
Charge d'impôt	(0,9)	(0,6)
Résultat net part du Groupe	**- 0,8**	**0,0**
Capitaux propres	**47,3**	**48,6**

(1) retraitement de la production immobilisé

(2) avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions

Evolution du chiffre d'affaires par trimestre

CA en MEuros	**Exercice 2008**	**Exercice 2007**	**Variation**
1er trimestre	25,0	22,7	+10%
2ème trimestre	25,3	23,2	+9%
1er semestre 2008	**50,3**	**45,9**	**+10%**

Le chiffre d'affaires consolidé du premier semestre 2008 est en hausse de 10% et s'établit à 50,3 MEuros.
A périmètre et taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires semestriel aurait atteint 17 % s'établissant à 53,8 MEuros.

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

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.08		30.06.07	
	K€	%	K€	%
Europe	22 071	44 %	20 158	44 %
Amérique du Nord	14 372	29 %	17 374	38 %
Reste du Monde	13 844	27 %	8 326	18 %
Total	**50 288**	**100 %**	**45 858**	**100 %**

Le chiffre d'affaires du premier semestre 2008 a été réalisé pour 44% en Europe, 29% en Amérique du Nord et 27% dans le reste du monde.

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

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.08		30.06.07	
	K€	%	K€	%
Internet	-	- %	-	%
Jeux	50 288	100 %	45 858	100 %
Total	**50 288**	**100 %**	**45 858**	**100 %**

La progression enregistrée sur ce premier semestre 2008 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 180 opérateurs télécoms couvrant plus de 80 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 2008

Le chiffre d'affaires consolidé du premier semestre 2008 est en hausse de 10% et s'établit à 50,3M€. A taux de change constant, il aurait atteint 17% s'établissant à 53,8 m€. L'activité jeux mobiles et l'activité jeux consoles (Nintendo DS, Xbox Live Arcade, Nintendo WiiWare) ont représenté respectivement 94% et 6% du chiffre d'affaires total du premier semestre 2008.

Le résultat opérationnel courant des six premiers mois de l'exercice 2008 est en ligne avec les objectifs et a augmenté de 22% par rapport au premier semestre 2007. La marge opérationnelle s'établit ainsi à 5,5% comparé à 5,1% lors du premier semestre 2007. Cette amélioration de la marge, malgré une augmentation de 29% des effectifs moyens sur la période, met en lumière l'effet de levier qui existe sur la croissance des ventes de Gameloft. La marge opérationnelle devrait donc continuer à s'améliorer sur le second semestre et la société est en mesure de renouveler son objectif de rentabilité sur l'ensemble de l'exercice 2008.

La charge semestrielle liée aux options d'achat octroyées aux salariés est de 1,3M€. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société.

Le résultat financier est de -1,3M€ et se compose pour l'essentiel de pertes de change liées à la forte hausse de l'Euro de janvier à juin 2008.

Le résultat net semestriel s'établit donc à -0,8M€ mais devrait s'améliorer sur l'ensemble de l'exercice 2008 grâce à la progression attendue de la marge opérationnelle.

Situation Financière saine

La situation financière de Gameloft est très solide au 30 juin 2008. Les fonds propres de la société atteignent 47,3M€, la trésorerie s'établit à 12,7M€ et l'endettement financier demeure nul. Le cash flow opérationnel est positif et atteint 0,3M€ sur le premier semestre. La société a donc à sa disposition tous les moyens financiers nécessaires à sa stratégie de croissance internationale.

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 4 000 personnes réparties dans 23 pays à travers le monde: France, Allemagne, Royaume-Uni, Italie, Espagne, Bulgarie, Etats-Unis, Canada, Japon, Chine, Vietnam, Argentine, Mexique, Inde, Corée, Roumanie, Brésil, Hong Kong, Singapour, Australie, Ukraine, Hongrie et République Tchèque.

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[2]. 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[3].

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 200 jeux Gameloft qui sont téléchargeables sur plus de 1 200 modèles de téléphones mobiles différents.

Les jeux Gameloft bénéficient de l'apport des marques et licences Ubisoft. Le catalogue Gameloft comprend donc des licences mondialement connues telles que *Assassin's Creed*, *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 : *Ferrari*, *Shrek 3*, *Lost*, *Desperate Housewives*, *American Gangster*, *Beowulf*, *Mission Impossible 3*, *Heroes*, *Open Season*, *Lumines*, *Meteos*, *La Guerre des Mondes*, *King Kong*, *A prendre ou à laisser*, *1 contre 100*, *Question pour un Champion*, le golfeur *Vijay Singh*, le tennisman *Lleyton Hewitt*, les footballeurs *Robinho*, *Cannavaro* et *Crouch*, le basketteur *Kobe Bryant*, la *FIFPRO*, etc.

[1] Source : Merrill Lynch, janvier 2007

[2] Source : CSFB, juillet 2002

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

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 180 opérateurs télécoms dans plus de 80 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 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 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 2007), Samsung (n°2 mondial), Motorola (n°3 mondial), LG (n°4 mondial), Sony-Ericsson (n°5 mondial), Sagem, Hutchison, 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. Parallèlement à cette offre de jeux embarqués, les constructeurs ont commencé à mettre en place récemment leurs propres systèmes de téléchargement de jeux mobiles qui concurrencent les portails de téléchargements des opérateurs. Gameloft vend donc ses jeux mobiles à travers les portails de Nokia (portail Ngage), de Samsung (Samsung Fun Club), Sony Ericsson (Fun & Download) et Apple (AppStore sur iPhone et iTunes sur iPod). Nous prévoyons que la part des constructeurs dans la distribution de jeux mobiles augmente rapidement aux dépends de la part opérateurs.

Les jeux sur consoles

Gameloft a commencé à adapter dès 2004 son catalogue de jeux aux nouvelles consoles lancées par Nintendo, Microsoft et Sony. Ces consoles se rapprochent en effet progressivement des téléphones d'un point de vue technique mais aussi en ce qui concerne le type de consommateur. Gameloft adapte ainsi en décembre 2004 *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.

Par la suite, le rythme de sorties de jeux Gameloft sur la Nintendo DS s'est accéléré avec la commercialisation de plusieurs jeux en 2007 sur cette console tels *que Platinum Sudoku*, *Brothers in Arms* et *2008 Real Football*. Les jeux DS sont vendus en magasin sous la forme de cartouches de jeux dont le prix oscille entre 30€ et 50€. Gameloft prévoit de sortir plusieurs nouveaux jeux sur la Nintendo DS en 2008.

A la Nintendo DS s'est rajoutée depuis 2007 d'autres consoles grand public sur lesquelles la société a commencé à développer ses jeux. Gameloft a ainsi lancé en mars 2008 son premier jeu, *Brain Challenge*, sur le service Xbox Live Arcade de Microsoft. Ce service propose aux possesseurs de consoles Xbox de télécharger par Internet des jeux grand public à un prix bien inférieur à celui des jeux cartouches achetés en magasin. Les jeux Xbox Live Arcade sont ainsi

vendus aux alentours de 10€ en Europe et 10$ aux Etats-Unis. *Brain Challenge* s'est installé en têtes des ventes des jeux Xbox Live Arcade immédiatement après son lancement. Gameloft travaille aussi actuellement au développement de jeux pour le service Wiiware de Nintendo et le service PS Store de Sony qui fonctionnent sur le même principe que celui de la Xbox Live Arcade. Une dizaine de jeux Wiiware et PS Store sont en cours de développement dans les studios de la société actuellement.

Les ventes de jeux consoles ont représenté 6% du chiffre d'affaires de Gameloft lors du premier trimestre 2008 et la société prévoit que cette part augmentera dans les trimestres à venir.

3/ Faits principaux de l'exercice

- Création :

De nouvelles sociétés ont été créées à Hong kong, GAMELOFT LTD, au Vénézuela avec GAMELOFT de Venezuela, SA, à Singapour avec GAMELOFT Pte Ltd sur le premier semestre 2008.

- Cession :

Gameloft a vendu à UBISOFT une partie de ses actifs en Inde, sa surcursale de Pune en avril 2008.

- Variation de périmètre :

La société L'odyssée Intéractive Games est sortie du périmètre de consolidation au 1er Janvier 2008. En revanche, les sociétés GAMELOFT Live et GAMELOFT Ltd Hong Kong ont été intégrées dans le périmètre de consolidation à compter du 1er janvier 2008.

- Les frais de recherche et développement :

Dès le second semestre 2007, Gameloft s'est orientée sur des développements sur consoles. Les dépenses liées au développement de jeux sur consoles sont désormais inscrites à l'actif du bilan dès lors que la faisabilité technique a été établie, qu'ils sont considérés comme recouvrables et que la société remplit les 6 critères de la norme IAS 38.

- L'évolution des monnaies :

Les monnaies Dollar US et la Livre Sterling ont fortement baissé sur le premier semestre 2008. Cette chute des deux devises a fortement impacté nos comptes et surtout en terme de chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à près de 300 K€.

- 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 168 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 3 658 K€.

4/ Modifications intervenues dans la présentation des comptes annuels

Aucun reclassement n'a été réalisé sur les comptes consolidés du 30 juin 2008.

5/ Evolution prévisible et perspectives d'avenir

Gameloft continue de récolter les fruits de ses investissements dans sa capacité de création et de distribution. Ces investissements ont permis à la société de croître plus rapidement que la plupart de ses concurrents et de s'installer au premier rang mondial de son industrie. Ces investissements stratégiques préparent aussi la croissance future de la société, particulièrement dans le domaine des "Rich Games" dont le lancement en 2008 sur les téléphones haut de gamme (iPhone, N-Gage, Instinct, etc.) et les consoles de téléchargement (Wii, Xbox 360 et PS3) devrait nourrir la croissance du second semestre 2008 et des exercices à venir.

Gameloft dispose aujourd'hui:

- de la première capacité de développement de l'industrie très loin devant tous ses concurrents avec plus de 3300 développeurs dans ses studios de création. Ceci permet à Gameloft de commercialiser chaque année environ 80 nouveaux jeux et de disposer d'un catalogue de 250 jeux couvrant 1200 modèles de téléphones mobiles;
- d'un savoir faire unique au monde illustré par sa capacité à se diversifier sur des plateformes telles que l'iPod, l'iPhone, la Nintendo DS, la WiiWare et d'être présent au lancement de ces plateformes avec des jeux à la fois innovants et faciles d'accès pour le grand public. Gameloft s'est ainsi placé aux premiers rangs des éditeurs sur l'iPhone d'Apple et la N-Gage de Nokia et entre 1 et 4 jeux Gameloft se sont classés dans le top 10 des ventes iPhone aux Etats-Unis, au Canada, au Royaume-Uni, en France, en Allemagne, en Espagne, en Italie et au Japon au lancement de l'App Store en juillet 2008;
- de licences fortes avec de nombreuses marques propres qui font partie des meilleures ventes mondiales du jeu grand public (*Asphalt: Urban GT, Brain Challenge, Midnight Pool, TV Show King, etc*.) et de nouveaux partenariats avec des marques mondialement reconnues (*Ferrari*, *NBA*, *Oregon Trail*, *La Momie, etc*.);
- du réseau de distribution le plus complet au monde avec plus de 180 opérateurs et plus de 150 affiliés distribuant nos jeux dans plus de 80 pays à travers le monde.

Gameloft renouvelle donc ses objectifs de croissance et de rentabilité pour l'exercice 2008. A plus long terme, la société est idéalement positionnée pour maintenir le 1er rang mondial et pour continuer à croître rapidement sur un marché dans lequel elle a fortement investi avec succès depuis 2002 et qui comptera près de 4 milliards de consommateurs potentiels en 2010[4].

6/ Activité en matière de Recherche et Développement

Gameloft investit beaucoup dans la recherche et développement de ces jeux afin de créer et de développer des jeux de grandes qualités, innovant. La part de recherche et développement représente 60,36 % du chiffre d'affaires.

Gameloft met tous les moyens nécessaire au développement des différents jeux que ce soit en terme de personnel avec des personnes compétentes, motivées mais aussi en terme d'infrastructures dans le but de communiquer plus rapidement avec les équipes de production dans les filiales, de mise à disposition de matériel de téléphonie avec les différentes équipes de développement.

7/ Facteurs de risques

Les facteurs de risque relatifs à l'activité de la société sont exposés de manière détaillée dans le Document de Référence de la société pour 2008, déposé le 6 juin 2008 sous le numéro de dépôt D. 08-0470 auprès de l'AMF.

Depuis le 1er janvier 2008, aucun évènement ne modifie la description des principaux risques telle qu'effectuée dans le Document de Référence.

[4] Source : Strategy Analytics

II/ COMPTES SEMESTRIELS CONSOLIDES AU 30 JUIN 2008

1/ Comptes de résultat consolidé

	Exercice de 6 mois 30.06.08	Exercice de 6 mois 30.06.07
Chiffre d'affaires	**50 288**	**45 858**
Production immobilisée	**3 085**	**-**
Autres produits de l'activité	179	211
Coûts des ventes	4 054	3 782
Frais de Recherche & Développement	30 358	25 944
Frais Commerciaux	14 158	10 873
Frais Généraux	4 824	3 954
Variation des stocks de produits finis	28	24
Dotations aux provisions	66	232
Autres produits et charges d'exploitation	1 428	- 460
Résultat opérationnel courant	**1 492**	**801**
Autres produits et charges non récurrentes	- 69	- 44
Résultat opérationnel	**1 423**	**757**
Produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie *	151	273
Coût de l'endettement financier brut *	43	22
Coût de l'endettement financier net	**108**	**251**
Produits financiers	1 693	469
Charges financières	3 103	811
Résultat financier	**- 1 301**	**- 91**
Charge d'impôt	888	633
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence	-	-
Résultat net avant résultat des activités arrêtées ou en cours de cession	**- 766**	**34**
Résultat des activités arrêtées ou en cours de cession	-	-
Résultat net :		
De l'ensemble consolidé	**- 766**	**34**
Intérêts minoritaires	**-**	**-**
Résultat par action	- 0.01048	0.00047
Résultat dilué par action	- 0.01024	0.00044

* dont - produits financiers sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2008 : 0 K€
- charges financières sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2008 : 0 K€

Le chiffre d'affaires a augmenté de 10 % par rapport à l'exercice précédent.

Les charges opérationnelles courantes ont augmenté de 19 %.

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

Les charges financières concernent pour l'essentiel les pertes sur écarts de change.

2/ Bilan consolidé

ACTIF	Net Exercice de 6 mois 30.06.08	Net Exercice de 12 mois 31.12.07
Goodwill	-	-
Autres Immobilisations Incorporelles	9 816	7 155
Immobilisations corporelles *	4 978	5 345
Actifs financiers non courants	1 883	2 288
Actifs d'impôts différés	700	627
Actifs destinés à être cédés ou activités abandonnées	55	-
Actifs non courants	**17 432**	**15 413**
Stocks et en-cours	31	70
Avances & acomptes versés	154	34
Clients et comptes rattachés	30 832	30 485
Actifs financiers **	15	19
Autres créances et comptes de régularisation	4 560	5 876
Trésorerie et équivalents de trésorerie	12 740	14 060
Actifs courants	**48 332**	**50 544**
Total Actif	**65 764**	**65 957**

* dont immobilisations financées par crédit bail : 105 K€

** dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2008 : 15 K€

PASSIF	Exercice de 6 mois 30.06.08	Exercice de 12 mois 31.12.07
Capital	3 658	3 653
Primes	63 017	62 860
Réserves consolidées	- 28 295	- 24 087
Autres réserves	9 730	8 848
Résultat consolidé	- 766	- 4 080
Capitaux propres part du groupe	**47 344**	**47 194**
Intérêts minoritaires		-
Total des capitaux propres	**47 344**	**47 194**
Provisions pour risques et charges	-	14
Engagements envers le personnel	143	130
Dettes financières	-	4
Avances et acomptes reçues	-	14
Autres dettes	124	287
Passif d'impôts différés	440	775
Passifs non courants	**707**	**1 224**
Provisions pour risques et charges	13	50
Dettes financières *	109	164
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	8 605	8 941
Dettes fiscales et sociales	7 787	7 947
Autres dettes	1 199	437
Passifs courants	**17 713**	**17 539**
Total Passif	**65 764**	**65 957**

* dont avances reçues par les entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2008 : 0 K€

Le poste clients est sensiblement identique par rapport au 31 décembre 2007. La croissance de 10% du chiffre d'affaires est neutralisée par la légère baisse du chiffre d'affaires au deuxième trimestre 2008 par rapport au dernier trimestre de 2007.

Le poste « Trésorerie et équivalents de trésorerie » comprend des placements financiers à 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 168 K€ primes d'émissions incluses, de la sortie de périmètre de l'odyssée Interactive Games ainsi que la variation des taux de change sur le premier semestre nuancé avec la perte de la période. Les capitaux propres sont positif à hauteur de 47 344 K€ contre 47 194 K€.

A la clôture semestrielle du 30 juin 2008, il y a un excédent net financier de 12 631 K€ contre 13 892 K€ au 31 décembre 2007.

Les postes « dettes fournisseurs » et « dettes fiscales & sociales » sont en léger recul par rapport à l'exercice précédent.

RAPPORT FINANCIER

DU 1ER SEMESTRE 2008

1. Bilan consolidé au 30 juin 2008 (En K€) – 1er semestre 2008

ACTIF	Notes	Net Exercice de 6 mois 30.06.08	Net Exercice de 12 mois 31.12.07
Immobilisations Incorporelles	I	9 817	7 155
Immobilisations corporelles *	II	4 978	5 345
Actifs financiers non courants	III	1 883	2 288
Actifs d'impôts différés	IV	565	627
Autres créances non courantes	V	135	
Actifs en cours de cession ou activités abandonnées	VI	55	
Actifs non courants		**17 432**	**15 413**
Stocks	VII	31	70
Avances & acomptes versés	VIII	154	34
Clients et comptes rattachés	VIX	30 832	30 485
Actifs financiers **	X	15	19
Autres créances et comptes de régularisation	XI	4 560	5 876
Trésorerie et équivalents de trésorerie	XII	12 740	14 060
Actifs courants		**48 332**	**50 544**
Total Actif		**65 764**	**65 957**

* dont immobilisations financées par crédit bail : 105 K€

** dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2008 : 15 K€

PASSIF	Notes	Exercice de 6 mois 30.06.08	Exercice de 12 mois 31.12.07
Capital Social		3 658	3 653
Primes d'émission et de fusion		63 017	62 860
Réserves consolidées		- 28 295	- 24 087
Autres réserves		9 730	8 848
Résultat consolidé		- 766	- 4 080
Capitaux propres part du groupe	**XIII**	**47 344**	**47 194**
Intérêts minoritaires		-	-
Total des capitaux propres		**47 344**	**47 194**
Provisions pour risques et charges	XIV	-	14
Engagements envers le personnel	XV	143	130
Dettes financières	XVI	-	4
Avances et acomptes reçues		-	14
Autres dettes	XIX	124	287
Passif d'impôts différés	XVII	440	775
Passifs non courants		**707**	**1 224**
Provisions pour risques et charges	XIV	13	50
Dettes financières *	XVI	109	164
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	XVIII	8 605	8 941
Dettes fiscales et sociales	XX	7 787	7 947
Autres dettes	XIX	1 199	437
Passifs courants		**17 713**	**17 539**
Total Passif		**65 764**	**65 957**

* dont avances reçues par les entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2008 : 0 K€

2. Compte de résultat consolidé au 30 juin 2008 (En K€)

	Notes	Exercice de 6 mois 30.06.08	Exercice de 6 mois 30.06.07
Chiffre d'affaires	I	**50 288**	**45 858**
Production immobilisée	I	**3 085**	-
Autres produits de l'activité	II	179	211
Coûts des ventes	III	4 054	3 782
Frais de Recherche & Développement	IV	30 358	25 944
Frais Commerciaux	V	14 158	10 873
Frais Généraux	VI	4 824	3 954
Variation des stocks de produits finis	VII	28	24
Dotations aux provisions	VIII	66	232
Autres produits et charges d'exploitation		1 428	- 460
Résultat opérationnel courant		**1 492**	**801**
Autres produits et charges non récurrentes	IX	- 69	-44
Résultat opérationnel		**1 423**	**757**
Produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie		151	273
Coût de l'endettement financier brut		43	22
Coût de l'endettement financier net		**108**	**251**
Produits financiers		1 693	469
Charges financières		3 103	811
Résultat financier	**X**	**- 1 301**	**- 91**
Charge d'impôt	**XI**	888	633
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence		**-**	**-**
Résultat net avant résultat des activités arrêtées ou en cours de cession		**- 766**	**34**
Résultat des activités arrêtées ou en cours de cession		**-**	**-**
Résultat de l'exercice revenant :			
Aux actionnaires de Gameloft SA		**- 766**	**34**
Aux minoritaires		**-**	**-**
Résultat net par action :			
par action de base		- 0.01048	0.00047
par action dilué		- 0.01024	0.00044

* dont - produits financiers sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2008 : 0 K€

- charges financières sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2008 : 0 K€

3. Tableau de financement consolidé au 30 juin 2008 (En K€)

	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois	Exercice de 6 mois
	30.06.08	**31.12.07**	**30.06.07**
Flux d'exploitation			
Résultat net	- 766	- 4 080	34
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	4 579	6 852	2 637
Variation des provisions	- 73	48	63
Variation des impôts différés	888	2 315	5
Impôts versés	- 712	- 1 125	
Résultat lié aux stock-options et assimilés	1 262	2 995	1 535
Plus ou moins values de cession	- 1 039	168	- 2
Marge brute d'autofinancement	**4 139**	**7 174**	**4 271**
Variation de stocks	39	41	24
Variation des créances d'exploitation	781	- 4 782	- 445
Variation des dettes d'exploitation	- 1 023	3 265	885
Variation des créances hors exploitation			
Variation des dettes hors exploitation			
Total des flux liés aux activités opérationnelles	**- 204**	**- 1 476**	**464**
Flux liés aux investissements			
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 2 518	- 3 706	- 122
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 1 324	- 4 539	- 2 149
Acquisitions d'immobilisations financières	- 6	- 1 822	- 1 495
Acquisition d'autres immobilisations financières	- 155	- 64	- 27
Acquisition avances sur licences	- 2 741	- 3 843	- 2 277
Cession des immobilisations / Déconso	1 346	177	37
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	346	501	231
Remboursement avances sur licences	81	1	1
Variation de périmètre immobilisations nettes	105	- 113	- 52
Autres flux		-	- 55
Total des flux liés auxopérations d'investissements	**- 4 866**	**- 13 408**	**- 5 908**
Flux des opérations de financement			
Nouveaux emprunts à long et moyen terme			
Remboursement des emprunts	- 28	- 62	- 26
Augmentation de capital	5	115	74
Augmentation de la prime d'émission	156	4 268	2 708
Variation des comptes courants des actionnaires		- 74	- 47
Autres flux			
Total des flux des opérations de financement	**133**	**4 247**	**2 709**
Incidence des écarts de conversion	**- 491**	**- 1 259**	**201**
Variation de trésorerie	**- 1 289**	**- 4 722**	**1 738**
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	13 938	18 660	18 660
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	12 649	13 938	20 398

4. Tableau de variation des capitaux propres consolidés (En K€)

	Capital	Primes	Réserves et Résultats consolidées	Réserves liées aux instruments financiers	Réserves consolidées stocks options	Autres		Capitaux propres	Intérêts minoritaires	Total des Capitaux Propres
						Ecarts de conversion	Actions propres	Part du groupe		
Situation au 31 Décembre 2004	**3 228**	**44 411**	**-42 525**	**0**	**1 391**	**252**	**-**	**6 757**	**133**	**6 890**
Variation de capital de l'entreprise consolidante	214	10 978						11 192		11 192
Résultat consolidé de l'exercice (résultat net GAMELOFT SA: 3 102 K€)			1364					1 364		1 364
Autres mouvements	-		231		2 475	206		2 912	77	2 989
Situation au 31 Décembre 2005	**3 443**	**55 389**	**-40 930**	**0**	**3 866**	**458**	**0**	**22 225**	**210**	**22 435**
Variation de capital de l'entreprise consolidante	95	3 203						3 298		3 298
Résultat consolidé de l'exercice (résultat net GAMELOFT SA: 23 395 K€)			16 258					16 258		16 258
Autres mouvements	-		- 8		3 029	- 638		2 383	- 210	2 173
Situation au 31 Décembre 2006	**3 538**	**58 592**	**- 24 680**	**0**	**6 895**	**- 180**	**0**	**44 165**	**-**	**44 165**
Variation de capital de l'entreprise consolidante	115	4 268						4 383		4 383
Résultat consolidé de l'exercice (résultat net GAMELOFT SA: - 2 538 K€)			- 4 080					- 4 080		- 4 080
Autres mouvements			593		2 996	- 864		2 725		2 725
Situation au 31 Décembre 2007	**3 653**	**62 860**	**- 28 167**	**0**	**9 891**	**- 1 044**	**0**	**47 193**	**-**	**47 193**
Variation de capital de l'entreprise consolidante	5	156						161		161
Résultat consolidé de l'exercice (résultat net GAMELOFT SA: - 2 088 K€)			- 766					- 766		- 766
Autres mouvements			- 127		1 262	- 379		756		756
Situation au 30 Juin 2008	**3 658**	**63 017**	**- 29 060**	**0**	**11 153**	**- 1 423**	**0**	**47 344**	**-**	**47 344**

5. Annexe des comptes consolidés

Les notes et tableaux ci-après sont présentés en milliers d'euros.

5.1 Préambule

GAMELOFT est un éditeur et un développeur international de jeux vidéo pour téléphones mobiles et consoles. Fondé en 1999, et aujourd'hui leader dans son domaine, GAMELOFT conçoit des jeux pour les téléphones mobiles incluant les technologies Java, Brew ou Symbian dont le parc installé devrait dépasser quatre milliard d'unités en 2012.
Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits comme Ubisoft Entertainment, Universal Pictures, ABC, Touchtone Television, Dreamworks Amimations SKG, Endemol, 20th Century Fox, Viacom, Sony Pictures, Warner Bros., FIFPro, Ferrari, Roland-Garros, Gus Hansen, Kobe Bryant, Derek Jeter, Robinho, Reggie Bush, Chuck Norris, Patrick Vieira, Christophe Dominici ou Jonny Wilkinson permettent à Gameloft d'associer de très fortes marques internationales à ses jeux. En plus de ces marques, Gameloft possède ses propres marques comme Block Breaker Deluxe, Asphalt: Urban GT ou New York Nights.

Grâce à des accords avec l'ensemble des principaux opérateurs télécom, des fabricants de téléphones, des distributeurs spécialisés ainsi que sa boutique en ligne www.gameloft.com, Gameloft distribue ses jeux dans 80 pays.

Gameloft est présent à New York, San Francisco, Seattle, Montréal, Mexico, Buenos Aires, Paris, Londres, Cologne, Copenhague, Milan, Madrid, Lisbonne, Vienne, Varsovie, Helsinki, Bucarest, New Dehli, Kuala Lumpur, Pékin, Tokyo, Hong Kong, Séoul, Singapour et Sydney. Gameloft est cotée au Compartiment B de la bourse de Paris (ISIN: FR0000079600, Bloomberg: GFT FP, Reuters: GLFT.PA).

Les comptes consolidés condensés du Groupe GAMELOFT au 30 juin 2008 ont été arrêtés par le Conseil d'administration en date du 28 aout 2008.

5.2 Faits majeurs :

- Création :

De nouvelles sociétés ont été créées à Hong kong, GAMELOFT LTD, au Vénézuela avec GAMELOFT de Venezuela, SA, à Singapour avec GAMELOFT Pte Ltd sur le premier semestre 2008.

- Cession :

Gameloft a vendu à UBISOFT une partie de ses actifs en Inde, sa surcursale de Pune en avril 2008.

- Variation de périmètre :

La société L'odyssée Intéractive Games est sortie du périmètre de consolidation au 1er Janvier 2008. En revanche, les sociétés GAMELOFT Live et GAMELOFT Ltd Hong Kong ont été intégrées dans le périmètre de consolidation à compter du 1er janvier 2008.

- Les frais de recherche et développement :

Dès le second semestre 2007, Gameloft s'est orientée sur des développements sur consoles. Les dépenses liées au développement de jeux sur consoles sont désormais inscrites à l'actif du bilan dès lors que la faisabilité technique a été établie, qu'ils sont considérés comme recouvrables et que la société remplit les 6 critères de la norme IAS 38.

- L'évolution des monnaies :

Les monnaies Dollar US et la Livre Sterling ont fortement baissé sur le premier semestre 2008. Cette chute des deux devises a fortement impacté nos comptes et surtout en terme de chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à près de 300 K€.

- 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 168 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 3 658 K

5.3 Principes et méthodes comptables

Principes Généraux – Référentiel comptable

5.3.1 Référentiel Comptable

Les états financiers consolidés condensés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2008 ont été préparés en conformité avec la norme IAS34 – Information Finacière Intermédiaire. S'agissant de comptes condensés, ils n'incluent pas toute l'information requise par le référentiel IFRS et doivent être lus en relation avec les états financiers consolidés annuels du groupe GAMELOFT, pour l'exercice clos au 31 décembre 2007.

Les principes comptables retenus pour la préparation des comptes consolidés semestriels sont identiques à ceux retenus pour la préparation des comptes consolidés du 31 décembre 2007. Ils sont conformes aux normes et interprétations International Financial Reporting Standards (IFRS) telles qu'adoptés par l'Union Européenne et applicables à cette date.

Ce référentiel IFRS est disponible sur le site internet de la Commission Européenne à l'adresse suivante :
http://ec.europa.eu/internal_market/accounting/ias_fr.htm

Ces états financiers consolidés sont également conformes au référentiel IFRS édicté par l'IASB (International Accounting Standards Board) et applicable à l'exercice clos le 30 juin 2008.

Le groupe n'a pas anticipé de normes, d'amendements et d'interprétations dont l'application n'est pas obligatoire au 1er Janvier 2008.

Les états financiers consolidés sont présentés en milliers d'euros notés en K€, monnaie fonctionnelle de la société-mère.

Les états financiers consolidés du Groupe ont été établis sur la base du coût historique, à l'exception des instruments financiers dérivés et des actifs financiers détenus à des fins de transaction ou classés comme disponibles à la vente, qui sont évalués à leur juste valeur.

Les actifs non courants sont évalués au montant le plus faible entre la valeur comptable et la juste valeur diminuée des coûts de vente.

La méthode d'évaluation spécifique aux comptes consolidés intermédiaires condensés comptabilise les charges sur la période au titre des rémunérations en actions et des avantages au personnel correspondent au prorata des charges estimées de l'année.

5.3.2 Principes de consolidation

Les sociétés sont intégrées globalement en cas de contrôle exclusif résultant de la détention directe ou indirecte par GAMELOFT S.A., de 50% des droits de vote des sociétés consolidées ou d'au moins 40% des droits si aucun actionnaire n'a de pourcentage de contrôle supérieur. La méthode de l'intégration globale est appliquée à l'ensemble des filiales de GAMELOFT.

Ne sont pas consolidées les sociétés n'ayant pas un caractère significatif pour le groupe. Au 30 juin 2008, les sociétés exclues du périmètre de consolidation sont des sociétés en cours de démarrage ou en instance de cession/liquidation. A titre d'information, les principales données comptables de ces sociétés sont données à la note 5.4.2

Les éliminations des opérations intra-groupes sont réalisées pour toutes les sociétés du groupe suivant les règles applicables en matière de consolidation.

Toutes les transactions significatives entre les sociétés consolidées, ainsi que les résultats internes non réalisés compris dans l'actif immobilisé sont éliminées.

Les résultats des sociétés entrées dans le périmètre de consolidation sont consolidés à compter de la date de prise de contrôle ou de la date de création des sociétés. Les sociétés liquidées, en cours de liquidation ou dont les critères ne sont pas significatif ne rentrent pas dans le périmètre de consolidation.

5.3.3 Effets des normes et interprétations IFRS applicables à compter du 1er Janvier 2008

Les nouvelles normes, amendements de normes existantes et interprétations publiées par l'IASB (International Accounting Standards Board) et par l'IFRIC (International Financial Reporting Interpretations Committee) et approuvées par l'Union Européenne suivantes sont d'application obligatoire pour les exercices ouverts à compter du 1er janvier 2008 :

- IFRIC 14 — IAS 19 — Plafonnement de l'actif lié aux contrats à prestations définies, obligations de financement minimum et leur interaction, publiée le 4 juillet 2007 ;

- IFRIC 12 – Concessions

- IFRIC 11 — Transactions intragroupe et transactions faisant intervenir des actions propres, publiée le 2 novembre 2006 qui traite de l'application de IFRS 2 aux paiements fondés sur des actions.

Au 30 juin 2008, il n'y a aucune norme IFRS ou interprétation IFRS publiée et en vigueur au 1er janvier 2008, qui soit applicable par le Groupe et non adoptée par l'Union Européenne.

Le Groupe a choisi de ne pas appliquer par anticipation les normes qui entreront en vigueur après le 31 décembre 2008.

Normes, interprétations et amendements aux normes applicables à partir de 2007 : la norme IFRS 8 Secteurs opérationnels est applicable à compter de l'exercice ouvert le 1er janvier 2009 et remplacera la normes IAS 14 Information sectorielle.

5.3.4 Comparabilité des comptes

Afin de permettre la comparabilité des comptes, aucun reclassement n'a été réalisé sur les comptes consolidés du 30 juin 2008.

5.3.5 Principes de consolidation

- Filiales

Une filiale est une entité contrôlée par GAMELOFT SA. Le contrôle existe lorsque la société a le pouvoir de diriger directement ou indirectement les politiques financières et opérationnelles de l'entité afin d'obtenir des avantages de ses activités.

Pour apprécier le contrôle, les droits de vote potentiels qui sont actuellement exerçables ou convertibles sont pris en considération.

Les états financiers des filiales sont inclus dans les états financiers consolidés à partir de la date à laquelle le contrôle est obtenu jusqu'à la date à laquelle le contrôle cesse

- Transactions éliminées dans les états financiers consolidés

Les soldes bilantiels, les pertes et gains latents, les produits et charges résultant des transactions intragroupes sont éliminés lors de la préparation des états financiers consolidés.

Les gains latents découlant des transactions avec les entreprises associés et les entités sous contrôle conjoint sont éliminés à concurrence des parts d'intérêts du Groupe dans l'entité.

Les pertes latentes sont éliminées de la même façon que les profits latents, mais seulement dans la mesure où elles ne sont pas représentatives d'une perte de valeur.

- Conversion en euros des éléments en devises des sociétés françaises

Les charges et produits des opérations en devises sont enregistrés pour leur contre-valeur à la date de l'opération.
Les actifs et les dettes sont généralement convertis au taux de clôture, et les écarts de change résultant de cette conversion sont enregistrés dans le compte de résultat.

- Conversion des opérations et des états financiers des sociétés étrangères

Conversion des opérations en devises : les entités du groupe ont pour devise de fonctionnement leur monnaie locale. Les opérations libellées en monnaies étrangères sont converties dans leur monnaie fonctionnelle au cours de change en vigueur à la date de la transaction.

Les actifs et passifs monétaires libellés en monnaies étrangères sont convertis au cours de change en vigueur à la date de la clôture. Les différences de change correspondantes sont enregistrées en produits ou en charges financières.

Les différences de change relatives à des prêts ou emprunts avec une filiale étrangère, qui en substance, font partie intégrante de l'investissement net dans cette filiale sont comptabilisées directement en capitaux propres, jusqu'à la date de cession de l'investissement net, date à laquelle elles sont transférées en résultat.

Conversion des états financiers des filiales étrangères : Aucune filiale du groupe n'exerce son activité dans une économie hyper inflationniste.

Les comptes des entités étrangères sont convertis en euros de la manière suivante :

- Les actifs et passifs (y compris les goodwills quand il en existe et ajustements de valeur à la date d'acquisition) sont convertis sur la base des cours officiels de change en vigueur à la date de clôture.
- Les produits et charges sont convertis au cours approchant les cours de change aux dates de transactions.
- Les capitaux propres sont conservés au taux historique. Les écarts de conversion sont portés dans les capitaux propres. Les écarts de conversion sont constatés en compte de résultat lors de la cession de la filiale.

5.3.6 Estimations et Jugements

La préparation des états financiers consolidés nécessite de la part de la direction du groupe, l'exercice du jugement, d'effectuer des estimations et de faire des hypothèses qui ont un impact sur l'application des méthodes comptables et sur les montants comptabilisés dans les états financiers.

Ces estimations et hypothèses sous-jacentes sont établies et revues de manière constante à partir de l'expérience passée et d'autres facteurs considérés comme raisonnables au vu des circonstances. Les valeurs réelles peuvent êtres différentes des valeurs estimées.

Les jugements exercés par la direction lors de l'application des IFRS pouvant avoir un impact significatif sur les états financiers et les estimations présentant un risque important de variations au cours de la période ultérieure, ils sont exposés dans les notes relatives aux tests de dépréciation des autres immobilisations incorporelles, les avances sur licences et immobilisations corporelles.

Les méthodes comptables exposées ci-dessous ont été appliquées d'une façon permanente à l'ensemble des périodes présentées dans les états financiers consolidés et de manière uniforme aux entités du groupe.

5.3.7 Informations sectorielles

Du fait de l'organisation du Groupe et des liens commerciaux entre les différentes filiales, nous considérons que le Groupe est mono marché et opère sur plusieurs secteurs géographiques (Europe, Amérique du Nord et Reste du Monde).

5.3.8 Les parties liées

Les parties liées du groupe comprennent les entreprises sur lesquelles le groupe exerce le contrôle, c'est-à-dire le pouvoir de diriger les politiques financières et opérationnelles d'une entité afin d'obtenir les avantages de ses activités, un contrôle conjoint ou une influence notable, les actionnaires qui exercent un contrôle conjoint sur les coentreprises du groupe, les actionnaires minoritaires qui exercent une influence notable sur les filiales du groupe, les mandataires sociaux, dirigeants et administrateurs du groupe, personnes ayant l'autorité et la responsabilité de la planification, de la direction, et du contrôle des activités de l'entité, directement ou indirectement, ainsi que les sociétés dans lesquelles ceux-ci exercent le contrôle, un contrôle conjoint ou une influence notable ou détiennent un droit de vote significatif.

Au premier semestre 2008, il n'y a pas eu de variation significative dans la nature des transactions avec les parties liées par rapport au 31 décembre 2007 (voir Note 4.2.8.6 de l'annexe aux comptes consolidés de l'exercice clos le 31 décembre 2007)

5.3.9 Résultat par action

Le groupe présente un résultat par action en retenant d'une part le résultat net et d'autre part le résultat net de l'ensemble consolidé avant impôts et intérêts minoritaires.

* Résultat par action :

Ce résultat est le rapport entre le résultat net et le nombre moyen pondéré des actions en circulation.

* Résultat dilué par action :

Ce résultat est égal à la division du :

- résultat net avant dilution augmenté du montant net d'impôt des économies de frais financiers réalisées en cas de conversion des instruments dilutifs,

- par le nombre moyen pondéré des actions ordinaires en circulation, augmenté par le nombre d'actions qui seraient créées à la suite de la conversion des instruments convertibles en actions et de l'exercice des droits..

	30.06.08	**30.06.07**
Résultat net par du groupe (€) – A	- 765 810	33 525
Nombre d'actions ordinaires pondérés – B	73 108 319	71 349 495
Résultat net par action – C = A/B	- 0.01048	0.00047
Nombre d'actions ordinaires pondéré après intégration des instruments potentiellement dilutifs – D	74 777 878	75 705 234
Résultat net (€) -E	- 765 810	33 525
Résultat net par action dilué – F= E / D	- 0.01024	0.00044
Résultat opérationnel courant (€)	1 491 783	801 383
Résultat opérationnel courant par action	0.0204	0.0112
Résultat opérationnel courant par action dilué	0.0199	0.0106

5.4 Périmètre de consolidation

5.4.1 Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2008

Société	Pays	Date acquisition / création	Activité - Secteur	Société consolidée	Pourcentage d'intérêt	Pourcentage de contrôle	Méthode
GAMELOFT SA 429 338 130	France	1999	Mobile Distribution / Production	Oui	-	Société mère	Intégration Globale
GAMELOFT INC	USA	2000	Mobile Distribution / Production	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale

GAMELOFT INC DIVERTISSEMENT	Canada	2000	Mobile Distribution / Production	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Ltd	Royaume-Uni	2001	Mobile Distribution / Production	Oui	99,50 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT GMBH	Allemagne	2001	Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT IBERICA SA	Espagne	2001	Mobile Distribution / Production	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SRL	Italie	2001	Mobile Distribution	Oui	99,74 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SRL	Roumanie	2001	Mobile Production / Distribution	Oui	99,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SOFTWARE BEIJING Ltd	Chine	2003	Mobile Production / Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SOFTWARE SHANGHAI Ltd	Chine	2004	Mobile Production	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT RICH GAMES PRODUCTION France 450 415 237	France	2003	Mobile Production	Oui	99,80 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT EOOD Bulgaria	Bulgarie	2004	Mobile Production / Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT KK	Japon	2004	Mobile Production / Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT LTD VIETNAM	Vietnam	2004	Mobile Production	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT S. de R.L. de C.V.	Mexique	2005	Mobile Production / Distribution	Oui	99,85 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT PRIVATED LTD	Inde	2005	Mobile Production / Distribution	Oui	99,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Co, Ltd	Corée	2005	Mobile Distribution / Production	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Argentina	Argentine	2005	Mobile Production / Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT PARTNERSHIPS 488 934 506	France	2006	Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SOFTWARE CHENG DU	Chine	2006	Mobile Production	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT AUSTRALIA PTY Ltd	Australie	2007	Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMLOFT Do	Brésil	2007	Mobile	Oui	99,00 %	100 %	Intégration

BRASIL Ltda			Production / Distribution					Globale
GAMELOFT LLC	Ukraine	2007	Mobile Production/ Distribution	Oui	100,00 %	100 %		Intégration Globale
GAMELOFT LIVE 500 819 537	France	2007	Mobile/ Distribution	Oui	100,00 %	100 %		Intégration Globale
GAMELOFT LTD	Hong Kong	2008	Mobile/ Distribution	Oui	100,00 %	100 %		Intégration Globale

La date de clôture annuelle des sociétés consolidées est le 31 décembre.

5.4.2 Sociétés non retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2008

Les sociétés n'ayant pas un caractère significatif pour le groupe ne sont pas consolidées.

Au 30 juin 2008, les sociétés exclues du périmètre de consolidation sont des sociétés en cours de démarrage ou en instance de cession/liquidation.

A titre d'information, les principales données comptables de ces sociétés sont les suivantes :

Société	Pays	Date création	Activité - Secteur	Pourcentage d'intérêt	Total Bilan (K€)	Total Capitaux propres (K€)	Total C.A. (K€)	Nombre de salariés	Engagement Hors Bilan
GAMELOFT Sro	Républiq ue Tchèque	2007	Mobile Distribution	100,00 %	26	- 31	0	3	Néant
GAMELOFT Pte Ltd	Singapour	2008	Mobile Distribution	100,00 %	35		29	1	Néant
GAMELOFT Belgique	Belgique	2007	Sans activité	99,50 %	20	20	0	0	Néant
L'ODYSSEE INTERACTIVE GAMES 483 443 743	France	2005	Mobile Production	99,90 %	99	58	128	0	Néant

5.4.3 Variation du périmètre

Le périmètre de consolidation retenu pour le premier semestre 2008 diffère de celui de l'exercice 2007 avec l'entrée de deux filiales et la sortie d'une de nos filiales. Les sociétés GAMELOFT Ltd, à Hong Kong et GAMELOFT Live entrent dans le périmètre de consolidation et notre filiale L'odyssée Interactive Games sort du périmètre de consolidation.

5.5 Notes sur le bilan

I. AUTRES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

Les autres immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 30 juin 2008 :

Immobilisations	Au 31.12.07 cumulé	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.08 cumulé
Logiciels	492	213	102		- 38	565
Développements commercialisés	1 340	2 427				3 767
Avances sur licences	9 134	2 741	20		- 43	11 811
Développement En cours	2 197	2 132	1 477			2 852
TOTAL	**13 163**	**7 513**	**1 599**		**- 81**	**18 995**

Amortissements	Au 31.12.07 Cumulé	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.08 cumulé
Logiciels	423	67	6		- 22	462
Développements commercialisés	202	1 438	46			1 594
Avances sur licences	5 383	1 723	13		28	7 122
TOTAL	**6 008**	**3 228**	**65**		**6**	**9 178**

Les développements commercialisés sont les couts des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles sur la Nintendo DS, la Wiiware…

Les développements commercialisés en cours sont des couts de développement de jeux non encore terminés à la date d'arrêté des comptes.

Les avances sur licences concernent des contrats de licences signés avec divers constructeurs automobiles, des sportifs de haut niveau Reggis Bush (joueur de football américain), Michael Llodra,Jorge Lorenzo, Loris Capirossi, Steven Gerrard, Cannavaro, Robinho, la FIFPRO (International Federation of Professional Footballers)…

Sur le premier semestre 2008 de nouveaux contrats de licences ont principalement été signés avec Fox, pour le film Avatar, la licence Terminator pour la sortie du film Mattel pour le jeu Uno, avec Ferrari, la NBA , avec des séries et jeux télévisés tels que Questions pour un Champion, Caméra Café, Krypton Factor, Coundown ….

L'augmentation des amortissements sur avances sur licences est la conséquence de la progression des ventes entraînant une hausse des royalties calculées au prorata des ventes des différents produits licenciés ou amortit en mode linéaire selon la durée des contrats pour les flat fees (montant fixe) ainsi que des amortissements complémentaires pour 490 K€.

II. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

Immobilisations	Au 31.12.07 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.08 cumulé
Installations techniques	2 160	40	22	8	- 106	2 080
Matériel de transport	2					2
Matériel informatique et mobilier	8 012	1 284	316	6	- 371	8 615
Matériel informatique financé par crédit-bail	116				- 11	105
Immobilisations en cours	26		26			-
TOTAL	**10 316**	**1 324**	**364**	**14**	**- 488**	**10 801**

L'augmentation des immobilisations corporelles est la conséquence :

- du développement des différents studios de production, avec le renouvellement de certains matériels,
- des achats de téléphones portables dédiés à la création des jeux ainsi que des kits de développements de Nintendo.

Les diminutions du matériel informatique sont liées à des cessions et des mises au rebut.

Les diminutions d'installations générales sont principalement dues à des mises au rebut.

La variation de périmètre concerne les sociétés GAMELOFT LTD à Hong Kong, GAMELOFT Live, en France et L'odyssée Interactive Games.

Amortissements	Au 31.12.07 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.08 cumulé
Installations techniques	559	200	6	0	- 32	721
Matériel de transport	0	1				1
Matériel informatique et mobilier	4 313	1 134	211	0	- 230	5 007
Matériel informatique financé par crédit-bail	99	17			-21	95
TOTAL	**4 971**	**1 352**	**217**	**0**	**- 283**	**5 823**

III. ACTIFS FINANCIERS NON COURANTS

Immobilisations	Au 31.12.07 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.08 cumulé
Sociétés non consolidées (valeurs brutes)	64	6		- 37		33
Dépôts et cautionnements	2 232	155	346	7	- 171	1 877
TOTAL	**2 296**	**161**	**346**	**- 30**	**- 171**	**1 910**

Les augmentations des dépôts et cautionnements concernent principalement GAMELOFT Vietnam pour 59 K€ GAMELOFT Ltd Software beijing pour 43 K€, GAMELOFT Iberica pour 26 K€, GAMELOFT Software Shanghai pour 8 K€ et GAMELOFT SA pour 8 K€ et GAMELOFT PTY Ltd Australie pour 4 K€.

Les diminutions concernent principalement GAMELOFT KK pour 138 K€, et GAMELOFT Software Privated India pour 154 K€ et GAMELOFT Ltd Software beijing pour 43 K€.

Provisions	Au 31.12.07 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de Périmètre	Au 30.06.08 Cumulés
Sociétés non consolidées	8	20		- 1	27
TOTAL	**8**	**20**		**- 1**	**27**

Pourcentage de détention des sociétés non consolidées :

Sociétés	Valeur d'acquisition des titres en K€	Pourcentage de détention	Capitaux propres en devises	Résultat Net en devises	Valeur nette comptable en K€
GAMELOFT SPRL	20	99,50 %	20 000	-	-
GAMELOFT SRO	7	100,00 %	- 820 170	- 1 607 394	-
GAMELOFT DE Venezuela	6	100,00 %	-	-	6
GAMELOFT Pte Ltd	-	100,00 %	1	- 28 785	-
* Montants en devises	**33**				**6**

Les sociétés dans lesquelles le groupe n'a pas une influence notable ne font pas partie du périmètre de consolidation. Les autres sociétés exclues du périmètre le sont du fait de leur caractère non significatif pour le groupe (cf. note 5.4.2).

IV. ACTIFS D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.08	31.12.07
Déficits activés	38	70
Différences temporaires fiscales	527	557
TOTAL	**565**	**627**

Les actifs d'impôt différé sont pris en compte si leur récupération est probable, notamment dès lors que des bénéfices imposables sont attendus au cours de la période de validité des actifs d'impôt différé.

Les différences temporaires fiscales sont principalement sur des provisions sur charges à payer et sur des amortissements différés.

Les délais d'expiration des déficits fiscaux se décomposent ainsi :

- 3 ans : 5 K€
- 5 ans : 33 K€

V. CREANCES FISCALES NON COURANTES

	30.06.08	31.12.07
Gameloft Divertissements inc	135	-
TOTAL	**135**	**-**

Ces créances fiscales sont des crédits d'impôts sur notre filiale canadienne.

VI. ACTIFS EN COURS DE CESSION OU ACTIVITES ABANDONNEES

	30.06.08	31.12.07
L'Odyssée Interactive Games	55	-
TOTAL	**55**	**-**

La société L'odyssée Interactive Games est en cours de cession, cette filiale est déconsolidée à compter du 1er janvier 2008. Cette filiale n'a plus d'activité depuis la fin du 1er trimestre 2008.

VII. STOCKS

Nature	Au 31.12.07	Valeur brute	Provision	Au 30.06.08
Cartouche Asphalt Nintendo DS	70	31		31
TOTAL	**70**	**31**	**-**	**31**

Les cartouches Asphalt Nintendo DS sont commercialisées dans le monde entier.

Il n'y a pas de nantissement sur les stocks.

VIII. AVANCES ET ACOMPTES VERSES

	Au 31.12.07	Augmentation	Diminution	Au 30.06.08
Avances et acomptes versés	34	154	34	154
TOTAL	**34**	**154**	**34**	**154**

Les avances et acomptes versés concernent la société GAMELOFT Corée, Ltd.

IX. CLIENTS ET COMPTES RATTACHES

Au 30.06.08	Brut	Provision	Net	Au 31.12.07
Clients et comptes rattachés	31 153	321	30 832	30 485
Total	**31 153**	**321**	**30 832**	**30 485**

Le poste client est resté stable par rapport au 31 décembre 2007.

Le délai moyen de règlement des clients du groupe GAMELOFT est de 90 jours.

Toutes les créances clients sont à moins d'un an, l'impact de l'actualisation est non significatif et non comptabilisé.

X. ACTIFS FINANCIERS

	Valeur brute	Provision	Net Au 30.06.08	31.12.07
Comptes courants d'associés	130	115	15	19
TOTAL	**130**	**115**	**15**	**19**

Le compte courant concerne la filiale GAMELOFT Sro (République Tchèque) pour 5 K€ et Gameloft Singapore pour 10 K€.

XI. AUTRES CREANCES ET COMPTES DE REGULARISATION

Les autres créances se décomposent ainsi :

	Valeur brute	Provision	Net Au 30.06.08	31.12.07
TVA	1 542		1 542	1 433
Autres créances fiscales et sociales (2)	2 101		2 101	3 022
Avoirs fournisseurs à recevoir	12		12	141
Fournisseurs débiteurs	207		207	179
Autres	78		78	116
Charges constatées d'avance	621		621	987
Capital souscrit appelé non versé (PE incluse)	-		-	-
TOTAL	**4 561**	**-**	**4 561**	**5 878**

La totalité des autres créances a une échéance à moins de un an.

(2) Dont : Créances fiscales = 2 078 K€ principalement dû au crédit d'impôt lié aux subventions d'exploitation de GAMELOFT Canada.

Créances sociales = 23 K€

XII. TRESORERIE ET EQUIVALENTS DE TRESORERIE

Le poste «disponibilités» comprend des soldes de comptes de banque pour 7 255 K€ au 30 juin 2008 contre 7 794 K€ au 31 décembre 2007.

Les valeurs mobilières de placement sont constituées par :

			30.06.08			31.12.07
Nature	**Dénomination**	Nombre	Valeur brute	Juste valeur	+/- Value	Valeur nette
			K€	K€	K€	K€
FCP	Certificat de dépôt négociable	3	5 477	5 485	8	6 266
SICAV	CAM – Trésorerie Institution Capitaux					-
	TOTAL		**5 477**	**5 485**	**8**	**6 266**

La variation de la trésorerie nette se décompose ainsi :

Détail trésorerie	30.06.08	31.12.07
Disponibilités	7 255	7 794
VMP	5 485	6 266
Avances en devises	-	-
Découverts bancaires et crédits courts termes	- 91	- 126
TOTAL	**12 649**	**13 934**

XIII. CAPITAUX PROPRES

Capital

Le capital de la société GAMELOFT S.A. est composé au 30 juin 2008 de 73 150 675 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 3 657 533,75 euros.

La société GAMELOFT a procédé à des augmentations de capital par levée de stocks options et de bons de souscription de parts de créateurs d'entreprises.

Nombre d'actions GAMELOFT S.A.

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
Au 31/12/04	**0.05**	**64 566 823**	**3 228**
Compensation de créances 28/06/05	0.05	2 623 296	131
Levée d'option du 25/10/2005	0.05	1 660 197	83
Au 31/12/05	**0.05**	**68 850 316**	**3 443**
Levée d'options du 25/10/2002	0.05	116 477	6
Levée d'options du 21/03/2003	0.05	548 744	27
Levée d'options du 04/12/2004	0.05	588 397	29
Levée d'options du 15/09/2003	0.05	652 650	33
Au 31/12/06	**0.05**	**70 756 584**	**3 538**
Levée d'options du 25/10/2002	0.05	34 600	2
Levée d'options du 21/03/2003	0.05	121 128	6
Levée d'options du 04/12/2004	0.05	706 553	35
Levée d'options du 15/09/2003	0.05	1 439 492	72
Au 31/12/07	**0.05**	**73 058 357**	**3 653**
Levée d'options du 21/03/2003	0.05	43 128	2
Levée d'options du 04/12/2004	0.05	32 100	2
Levée d'options du 15/09/2003	0.05	17 090	1
Au 30/06/08	**0.05**	**73 150 675**	**3 658**

Stocks options et BSCPE

Pour mémoire, les conditions d'exercice du plan de stocks options ainsi que de BSCPE sont les suivantes :

Date du Conseil d'Administration	21/03/03	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	714 000	164 256	43 128	-
Nombre d'actions annulées :		161 000	161 000	161 000
Nombre de personnes concernées :	39			
dont dirigeants	0			
Début d'exercice	21/03/2006	21/03/2006	21/03/2006	21/03/2006
Fin d'exercice	21/03/2008	21/03/2008	21/03/2008	21/03/2008
Prix de souscription	1,25 euros	1,25 euros	1,25 euros	1,25 euros

Date du Conseil d'Administration	15/09/03	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 544 500	849 000	190 500	171 410
Nombre d'actions annulées :		348 500	349 500	351 500
Nombre de personnes concernées :	96			
dont dirigeants	0			
Début d'exercice	15/09/2006	15/09/2006	15/09/2006	15/09/2006
Fin d'exercice	15/09/2008	15/09/2008	15/09/2008	15/09/2008
Prix de souscription	1,75 euros	1,75 euros	1,75 euros	1,75 euros

Date du Conseil d'Administration	03/12/04	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 585 800	960 850	577 650	561 350
Nombre d'actions annulées :		357 000	433 900	446 300
Nombre de personnes concernées :	91			
dont dirigeants	0			
Début d'exercice	31/03/2006	31/03/2006	31/03/2006	31/03/2006
Fin d'exercice	03/12/2009	03/12/2009	03/12/2009	03/12/2009
Prix de souscription	2,40 euros	2,40 euros	2,40 euros	2,40 euros

Date du Conseil d'Administration	11/01/06	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 790 300	2 716 200	2 547 900	2 466 900
Nombre d'actions annulées :		74 100	242 400	323 400
Nombre de personnes concernées :	101			
dont dirigeants	5			
Début d'exercice	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008
Fin d'exercice	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012
Prix de souscription	5,35 euros	5,35 euros	5,35 euros	5,35 euros

Date du Conseil d'Administration	11/01/06	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	612 000	468 000	363 000	333 000
Nombre d'actions annulées :		144 000	249 000	279 000
Nombre de personnes concernées :	33			
dont dirigeants	0			
Début d'exercice	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008
Fin d'exercice	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012
Prix de souscription	5,61 euros	5,61 euros	5,61 euros	5,61 euros

Date du Conseil d'Administration	7/06/06	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	40 200	40 200	40 200	10 200
Nombre d'actions annulées :	-	-	-	30 000
Nombre de personnes concernées :	2	2	2	2
dont dirigeants	0	0	0	0
Début d'exercice	07/06/2010	07/06/2010	07/06/2010	07/06/2010
Fin d'exercice	07/06/2012	07/06/2012	07/06/2012	07/06/2012
Prix de souscription	5,37 euros	5,37 euros	5,37 euros	5,37 euros

Date du Conseil d'Administration	03/01/07	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 811 000	2 734 800	2 617 600
Nombre d'actions annulées :		76 200	193 400
Nombre de personnes concernées :	127		
dont dirigeants	4		
Début d'exercice	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009
Fin d'exercice	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013
Prix de souscription	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros

Date du Conseil d'Administration	03/01/07	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	710 100	604 800	564 600
Nombre d'actions annulées :		105 300	145 500
Nombre de personnes concernées :	38		
dont dirigeants	1		
Début d'exercice	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009
Fin d'exercice	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013
Prix de souscription	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros

Date du Conseil d'Administration	11/04/08	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	3 110 250	3 101 250
Nombre d'actions annulées :		9 000
Nombre de personnes concernées :	199	
dont dirigeants	4	
Début d'exercice	11/04/2010	11/04/2010
Fin d'exercice	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	2,80 euros	2,80 euros

Date du Conseil d'Administration	11/04/08	Restant au 30.06.08
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	534 300	534 300
Nombre d'actions annulées :		-
Nombre de personnes concernées :	48	
dont dirigeants	1	
Début d'exercice	11/04/2010	11/04/2010
Fin d'exercice	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	2,95 euros	2,95 euros

Date du Conseil d'Administration	15/09/03	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre de BSCPE attribués:	1 422 500	1 064 850	282 858	282 858
Nombre d'actions annulées :		52 000	52 000	52 000
Nombre de personnes concernées :	36	36	36	36
dont dirigeants	0	0	0	0
Début d'exercice	15/09/2006	15/09/2006	15/09/2006	15/09/2006
Fin d'exercice	15/09/2008	15/09/2008	15/09/2008	15/09/2008
Prix de souscription	1,75 euros	1,75 euros	1,75 euros	1,75 euros

Date du Conseil d'Administration	03/12/04	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 30.06.08
Nombre de BSCPE attribués:	1 486 500	1 126 253	704 400	659 600
Nombre d'actions annulées :		39 800	61 400	78 000
Nombre de personnes concernées :	32			
dont dirigeants	0			
Début d'exercice	31/03/2006	31/03/2006	31/03/2006	31/03/2006
Fin d'exercice	03/12/2009	03/12/2009	03/12/2009	03/12/2009
Prix de souscription	2,40 euros	2,40 euros	2,40 euros	2,40 euros

Au total, au 30 juin 2008, le nombre maximum d'actions à créer par exercice des stocks option et BSPCE est de 11 306 068 actions.

XIV. PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES

Passifs non courants :

	Au 31.12.07	Dotations exercice	Reprises exercice		Au 30.06.08
			Montant utilisé au cours de l'exercice	Montant non utilisé au cours de l'exercice	
Provisions pour risques & charges					
Pour risques autres	14		14		-
Pour charges	-				-
Total	**14**		**14**		**-**

Les autres provisions concernaient une reprise de provision pour restructuration sociale dans une de nos filiales .

Passifs courants :

	Au 31.12.07	Dotations exercice	Reprises exercice		Au 30.06.08
			Montant utilisé au cours de l'exercice	Montant non utilisé au cours de l'exercice	
Provisions pour risques & charges					
Pour risques autres	50			37	13
Pour charges					
Total	**50**			**37**	**13**

La reprise sur provision a été constituée pour 37 K€ sur le risque potentiel du non respect du délai d'indisponibilité afin de couvrir le risque d'assujettissement aux cotisations sociales en cas d'exercice anticipé des stock options pour un salarié français sur le plan du 3/12/2004. Cette provision est déterminée en fonction du cours de bourse de GAMELOFT SA au 30 juin 2008.

XV. ENGAGEMENTS ENVERS LE PERSONNEL

	Au 31.12.07	Dotations	Reprises	Ecart de change	Variation de périmètre	Au 30.06.08
Provisions pour retraite	62	11			-	73
Provisions pour départ	68	33	20	- 11		70
TOTAL	**130**	**44**	**20**	**- 11**		**143**

La provision pour indemnités de départ en retraite est dotée sur l'exercice pour 11 K€ et une autre provision a été constituée pour 33 K€ liée au départ de salariés éventuels.

XVI. DETTES FINANCIERES

Les dettes financières non courantes se décomposent ainsi :

	30.06.08	31.12.07
Emprunts	-	-
Découverts bancaires	-	-
Emprunts résultant du retraitement des leasings	-	4
Compte courants d'associés	-	-
Dettes financières	**-**	**4**

L'emprunt long terme concernait le leasing pour l'achat de matériel informatique sur la filiale GAMELOFT Divertissements Inc.

Les dettes financières courantes se décomposent ainsi :

	30.06.08	31.12.07
Emprunts	-	-
Découverts bancaires	91	122
Emprunts résultant du retraitement des leasings	18	42
Compte courants d'associés	-	-
Dettes financières	**109**	**164**

Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie.

	30.06.08	31.12.07
Dettes financières hors avances Etat	109	168
Disponibilités	- 7 255	- 7 794
VMP	- 5 485	- 6 266
Endettement net financier	**- 12 631**	**- 13 892**

Au 30 juin 2008, il y a un excédent net financier de 12 631 K€ contre 13 892 K€ au 31 décembre 2007.
L'intégralité des dettes financières est à taux fixe.

La norme IFRS 7 rassemble les règles de présentation de l'information financière relative aux instruments financiers, tels que définis par les normes IAS 32 « Instruments financiers : informations à fournir et présentation » et IAS 39 « Instruments financiers : comptabilisation et évaluation ». L'Amendement de la norme IAS 1 prévoit la présentation d'informations qualitatives sur les objectifs, les principes et les processus des opérations impactant le capital social et la présentation d'informations quantitatives sur les éléments constituant le capital social.

- Gestion du risque de liquidité

Le groupe n'a pas de risque significatif sur ses dettes financières et sur ses valeurs mobilières de placement (disponibles à la vente ou équivalents de trésorerie). Le portefeuille de valeurs mobilières de placement du groupe est en effet constitué essentiellement de placements monétaires à court terme. La trésorerie ainsi que le portefeuille de valeurs mobilières de placement disponibles à la vente permettent au groupe de faire face à ses engagements sans risque de liquidité.

- Gestion du risque de taux d'intérêt

Le groupe ne fait pas appel à des organismes de crédit pour se financer. Mais, dispose de moyen de financement à court et moyen terme portant intérêt sur la base du taux EURIBOR et place sa trésorerie disponible sur des supports de placement rémunéré sur la base des taux variables à court terme. Dans ce contexte, le groupe est assujetti à l'évolution des taux variables et en appréhende le risque de façon régulière.

- Gestion du risque de change

A ce jour, le groupe n'a pas mis en place de couverture de change. Sur les transactions intragroupes en devises, le groupe se protège naturellement par des opérations en sens inverse, telles que la refacturation des coûts des filiales à la société mère, les royalties facturées par Gameloft SA à ses filiales et les avances en comptes courants. Ainsi, le chiffre d'affaires fait en devises (dollars US, dollars canadiens ou en livres sterling) est compensé par les charges des filiales libellées dans ces mêmes devises. A ce jour, le groupe n'a pas mis en place de couverture de change pour ses flux de trésorerie internes.

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	30.06.08	31.12.07
Euros	91	53
Dollars canadiens	18	115
Dettes financières	**109**	**168**

XVII. PASSIF D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.08	31.12.07
Subventions à recevoir	388	757
Divers	52	18
TOTAL	**440**	**775**

Notre filiale canadienne bénéficie de crédits multimédias. Ces crédits étant imposables l'année de leur encaissement mais comptabilisés sur une base d'exercice fiscal, la société doit comptabiliser un passif d'impôts futur sur cet élément.

XVIII. DETTES FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHES

	30.06.08	31.12.07
Dettes fournisseurs	5 687	8 394
Dettes fournisseurs sur immobilisations	2 918	547
Total	**8 605**	**8 941**

Le délai moyen de règlement de nos fournisseurs est de 60 jours.

Le poste dettes fournisseurs sur immobilisations a augmenté du fait de l'achat de nouvelles licences et de matériels informatiques.

XIX. AUTRES DETTES

Les autres dettes non courantes se décomposent de la manière suivante :

	30.06.08	31.12.07
Produits constatés d'avance	124	287
TOTAL	**124**	**287**

Les produits constatés d'avance sont des produits liés aux subventions formations canadiennes.

Les autres dettes courantes se décomposent de la manière suivante :

	30.06.08	31.12.07
Clients créditeurs	744	12
Autres dettes	84	44
Produits constatés d'avance	371	381
TOTAL	**1 199**	**437**

Les produits constatés d'avance sont des produits liés au changement de locaux de GAMELOFT SA, ce produit est étalé sur la durée du bail commercial (9 ans) ainsi que des prestations de service étalées sur l'année 2008.

XX. DETTES FISCALES ET SOCIALES

Les dettes fiscales et sociales se décomposent de la manière suivante :

	30.06.08	31.12.07
Dettes sociales	3 975	4 015
Dettes fiscales	3 812	3 931
TOTAL	**7 787**	**7 947**

Les dettes fiscales concernent principalement GAMELOFT SA pour 368 K€, GAMELOFT S de RL pour 91 K€, GAMELOFT Ltd pour 513 K€, GAMELOFT Software Beijing pour 680 K€, GAMELOFT Privated Software Ltd pour 375 K€, GAMELOFT DIVERTISSEMENTS INC pour 200 K€, GAMELOFT Iberica pour 59 K€, GAMELOFT Argentina pour 193 K€, GAMELOFT Rich Games pour 215 K€, GAMELOFT PTY LTD pour 168 K€, GAMELOFT KK pour 142 K€.

Les dettes sociales concernent principalement GAMELOFT SA pour 928 K€, GAMELOFT Inc. Divertissement pour 587 K€, GAMELOFT Software Beijing pour 399 K€, GAMELOFT SRL Roumanie pour 314 K€, GAMELOFT Rich Games Production France pour 357 K€, GAMELOFT Argentina pour 274 K€, GAMELOFT S de RL pour 105 K€, GAMELOFT Vietnam pour 241 K€ et GAMELOFT Partnerships pour 231 K€.

5.6 Notes sur le compte de résultat

Le résultat courant recouvre toutes les activités ordinaires dans lesquelles GAMELOFT est engagée dans le cadre de ses affaires ainsi que les activités connexes qu'elle assume à titre accessoire ou dans le prolongement de ses activités ordinaires.

I. CHIFFRE D'AFFAIRES

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

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.08		30.06.07	
	K€	%	K€	%
Europe	22 071	44 %	20 158	44 %
Amérique du Nord	14 372	29 %	17 374	38 %
Reste du Monde	13 844	27 %	8 326	18 %
Total	**50 288**	**100 %**	**45 858**	**100 %**

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

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.08		30.06.07	
	K€	%	K€	%
Internet	-	- %	-	- %
Mobiles	50 288	100 %	45 858	100 %
Total Chiffre d'affaires	**50 288**	**100 %**	**45 858**	**100 %**
Production Immobilisée	**3 085**	**-**	**-**	**-**
Total	**53 373**	**-**	**45 858**	

II. AUTRES PRODUITS DE L'ACTIVITE

Les autres produits d'exploitation se décomposent ainsi :

	30.06.08	**30.06.07**
Reprises sur provisions	179	28
Sur passifs	-	-
Sur actifs	*179*	-
Transferts de charges	-	183
TOTAL	**179**	**211**

Les reprises de provisions concernent des reprises sur créances clients pour 51 K€, sur dépréciation d'actif pour 46 K€, pour 51 K€ de reprises de provisions pour risques & charges et 31 K€ de reprises sur amortissement.

III. COÛTS DES VENTES hors variation de stock de produits finis

Les couts des ventes se décomposent ainsi :

	30.06.08	30.06.07
Achats de marchandises	16	354
Frais sur coûts des ventes	758	798
Coûts des royalties	3 280	2 630
TOTAL	**4 054**	**3 782**

Les achats de marchandises correspondent aux achats de cartouches de jeu *Asphalt : Urban GT* sur Nintendo DS.
Les frais sur coûts des ventes représentent tous les coûts liés à la vente des jeux sur les différentes options de téléchargements.

Les coûts des royalties sont liés à la vente des jeux à licences.

IV. FRAIS DE RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

Les frais de recherche et développement se décomposent de la façon suivante :

	30.06.08	30.06.07
Achats d'études et prestations de service et autres fournitures	129	790
Autres charges externes	6 601	5 132
Rémunérations du personnel	17 384	15 685
Subvention d'exploitation	- 1 108	- 1 016
Charges sociales	4 497	3 747
Impôts et Taxes	240	584
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	2 615	1 023
TOTAL	**30 358**	**25 944**

Les frais de Recherche & Développement correspondent au secteur de développement des jeux sur téléphones mobiles.

L'effectif atteignait au 30 juin 2008 pour le secteur R&D 3 335 employés.
L'effectif R&D a augmenté de 15 % sur la période comparée.

L'augmentation des postes rémunérations et charges sociales est principalement due à la création de nouveaux studios de production. Cette augmentation est atténuée par la comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux BSPCE. Ces charges représentaient sur le semestre 2008 643 K€ contre 850 K€ sur le premier semestre 2007.
Les subventions canadiennes sont indexées sur les salaires liés à l'activité production.
Les dotations aux amortissements augmentent avec l'achat de nombreux matériels informatiques sur toutes les filiales du groupe ainsi que l'aménagement des différents locaux en 2006 et 2007, et de l'augmentation de l'effectif R&D entre les deux périodes comparatives

V. FRAIS COMMERCIAUX

Les frais Sales & Marketing se décomposent de la façon suivante :

	30.06.08	30.06.07
Achats d'études et prestations de service et autres fournitures	-	-
Autres charges externes	7 188	5 996
Rémunérations du personnel	5 402	3 848
Subvention d'exploitation	- 146	- 79
Charges sociales	1 422	943
Impôts et Taxes	185	60
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	108	105
TOTAL	**14 158**	**10 873**

Les frais commerciaux correspondent au secteur de distribution des jeux mobiles (le marketing, la publicité, les salons comme l'E3, le 3GSM, etc.).

L'effectif atteignait au 30 juin 2008 pour le secteur S&M 471 employés.

L'effectif a augmenté de 62 % entre les deux périodes, ce qui a pour conséquence d'augmenter les postes rémunérations et charges sociales, en contrepartie les charges de personnel liées aux stock-options et aux BSPCE sont diminuées. Ces charges représentaient sur le semestre 2007 383 K€ contre 315 K€ sur le premier semestre 2008.

Les subventions d'exploitation sont des crédits multimédias accordés par le gouvernement canadien sur une certaine catégorie de fonction y compris pour la fonction de Sales & Marketing.

Les dotations aux amortissements augmentent avec l'achat de nombreux matériels informatiques sur toutes les filiales du groupe ainsi que l'aménagement des différents locaux en 2006 et 2007, et de l'augmentation de l'effectif S&M entre les deux périodes comparatives.

VI. FRAIS GENERAUX

Les frais administratifs se décomposent de la façon suivante :

	30.06.08	**30.06.07**
Achats d'études et prestations de service et autres fournitures	11	15
Autres charges externes	1 831	1 495
Rémunérations du personnel	2 243	2 014
Subvention d'exploitation	- 107	- 104
Charges sociales	525	439
Impôts et Taxes	161	34
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	160	60
TOTAL	**4 824**	**3 954**

Les frais généraux correspondent au secteur administratif.
L'effectif atteignait au 30 juin 2008 pour le secteur administratif 183 salariés.

Les postes rémunérations et charges sociales ont augmenté principalement par la création de nouveaux studios, avec l'arrivée de salariés administratifs afin de développer plus rapidement les structures, de l'augmentation du volume d'activité du groupe et de la comptabilisation des charges de personnel liés aux stock-options et aux BSPCE. Ces charges représentaient sur le semestre 2007 302 K€ contre 303 K€ sur le premier semestre 2008.

Les subventions d'exploitation sont des crédits multimédias accordés par le gouvernement canadien sur une certaine catégorie de fonction y compris pour la fonction administrative.

Les dotations aux amortissements augmentent avec l'achat de nombreux matériels informatiques sur toutes les filiales du groupe ainsi que l'aménagement des différents locaux, et de l'augmentation de l'effectif administratif entre les deux périodes comparatives.

Informations sur les retraites et avantages assimilés d'une part et les rémunérations en actions :

	30.06.08	**30.06.07**
Retraites et avantages assimilés	47	10
Rémunérations en actions	1 262	1 535

VII. VARIATION DE STOCKS DE PRODUITS FINIS

	30.06.08	**30.06.07**
Variation de stocks : Asphalt DS	28	24
TOTAL	**28**	**24**

VIII. DOTATIONS AUX PROVISIONS

	30.06.08	30.06.07
Dotations aux Provisions	66	232
TOTAL	**66**	**232**

Les dotations aux provisions concernent la comptabilisation d'un engagement de retraite pour 47 K€ et de provisions sur créances clients pour 19K€.

IX. CHARGES ET PRODUITS NON RECURRENTS

Les opérations non récurrentes se décomposent ainsi :

	30.06.08	30.06.07
Résultat de cession des immobilisations	1 039	1
Autres produits non récurrents	780	1
Autres charges non récurrentes	391	46
TOTAL	**1 428**	**- 44**

Le résultat de cession comprend notamment la vente du studio de production de Pune en Inde à Ubisoft.

X. RESULTAT FINANCIER

Le résultat financier se décompose ainsi :

	30.06.08	30.06.07
Coût de l'endettement net financier	**108**	**251**
Produits de trésorerie	*151*	*273*
Résultat de cession d'équivalents de trésorerie	*-*	
Intérêts sur opération de financement	*43*	*- 22*
Résultat des couvertures de change sur trésorerie	*-*	*-*
Produits financiers	**1 693**	**469**
Dividendes	*-*	*-*
Gains de change	*1 693*	*469*
Autres produits financiers	*-*	*-*
Charges financières	**3 102**	**811**
Pertes de change	*3 006*	*811*
Autres charges financières	*96*	*-*
TOTAL	**- 1 301**	**- 91**

La société a des dettes financières en euros, en dollars canadiens.
La société n'a pas de couverture de taux, ni de change au 30 juin 2008.

Le poste intérêts sur opération de financement comprend pour 22 K€ les charges financières liées à l'emprunt CT financé par la banque BMO au Canada pour subvenir aux besoins ponctuels de GAMELOFT Divertissements Inc.

Les autres charges financières concernent les dotations de provisions sur les avances en comptes courants de Gameloft Sro pour 71 K€ et de Gameloft Pte Ltd pour 13 K€.

XI. IMPOTS SUR LES RESULTATS

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	30.06.08	30.06.07
Impôts exigibles	1 575	526
Impôts différés	- 687	107
Total	**888**	**633**

- Impôts exigibles :
L'impôt a été calculé pour toutes les sociétés bénéficiaires avec les taux d'impôt en vigueur dans chaque pays.

- Impôts différés :

	30.06.08	30.06.07
Impôts différés actifs	565	516
Impôts différés passifs	440	405

Les impôts courants concernent les filiales : GAMELOFT Inc. Pour 262 K€, de GAMELOFT Argentina pour 118 K€, de GAMELOFT software privated India pour 405 K€ et de GAMELOFT Rich Games Production France, GAMELOFT Partnerships et GAMELOFT Live au taux de 33,33 % pour un total de 63 K€, sociétés françaises dont le résultat est bénéficiaire.

6. Informations sectorielles

Du fait de l'organisation du Groupe et des liens commerciaux entre les différentes filiales, nous considérons que le Groupe est mono marché et opère sur plusieurs secteurs géographiques.

Répartition du résultat net par zone géographique au 30 juin 2008 :

	Europe*	Amérique du Nord	Reste du Monde	Total au 30.06.08
Chiffre d'affaires	27 012	13 904	9 372	**50 288**
Production Immobilisée	3 085	-	-	**3 085**
Résultat opérationnel courant	5 142	5 337	- 8 988	**1492**
Résultat opérationnel	5 140	5 337	- 9 054	**1 423**
Coût de l'endettement financier net	105	- 12	15	**108**
Résultat financier	- 988	- 118	- 195	**- 1 301**
Résultat net avant résultat des activités arrêtées ou en cours de cession	3 895	5 226	- 9 887	**- 766**
Résultat des activités arrêtées ou en cours de cession				
Résultat net :				
De l'ensemble consolidé	3 895	5 226	- 9 887	**- 766**
Intérêts minoritaires				**-**

- au sens de l'Union Européenne

Répartition des immobilisations nettes par activité :

Immobilisations	Incorporelles		Corporelles		Financières		Total
	Montants	En %	Montants	En %	Montants	En %	Montants
Mobiles & Développement sur plate-formes	9 817	100%	4 978	100%	1 883	100%	16 678
TOTAL	**9 817**	**100%**	**4 978**	**100%**	**1 883**	**100%**	**16 678**

Répartition géographique des immobilisations en valeurs brutes :

Immobilisations	Europe*		Amérique du Nord		Reste du Monde		Total
	Montants	En %	Montants	En %	Montants	En %	Montants
Logiciels de bureautique	183	32%	158	28%	224	40%	565
Avances	11 124	94%	687	6%			11 811
Développements Commercialisés	3 767	100%					3 767
Développement en cours	2 852	100%					2 852
Installations générales	82	4%	565	27%	1 433	69%	2 080
Matériel de transport	-		-		2	100%	2
Matériel informatique et mobilier	3 425	40%	1 498	17%	3 692	43%	8 615
Immobilisations en CB	-		105	100%	-		105
TOTAL	**21 433**	**72%**	**3 013**	**18%**	**5 351**	**10%**	**29 797**

* Au sens de l'Union Européenne

Répartition géographique des investissements de l'exercice en valeurs brutes :

Immobilisations	Europe*		Amérique du Nord		Reste du Monde		Total
	Montants	En %	Montants	En %	Montants	En %	Montants
Logiciels de bureautique	84	1%	107	27%	22	3%	213
Avances sur licences	2 626	33%	115	28%			2 741
Développements Commercialisés	2 427	31%					2 427
Développement en Cours	2 132	27%					2 132
Installations générales	4	0%			44	6%	48
Matériel informatique et mobilier	598	8%	183	45%	509	73%	1 290
Autres immo financières	33	0%	-		128	18%	161
TOTAL	**7 904**	**100 %**	**405**	**100 %**	**703**	**100 %**	**9 012**

- Au sens de l'Union Européenne

Répartition de l'actif consolidé en valeurs nettes par zone géographique au 30 juin 2008 :

ACTIF	Europe*	Amérique du Nord	Reste du Monde	Total au 30.06.08
Autres Immobilisations Incorporelles	17 925	845	224	**18 995**
- Amort. Immo Incorporelles	- 8 333	- 642	-203	**- 9 178**
Immobilisations corporelles	3 506	2 169	5 127	**10 801**
- Amort Immo Corporelles	- 1 968	- 1 540	- 2 316	**- 5 823**
Participations dans les entreprises associées	33	-	-	**33**
- Provisions dans les entreprises associées	- 27	-	-	**- 27**
Actifs financiers non courants	365	97	1 415	**1 877**
Actifs d'impôts différés	269	114	182	**565**
Créances fiscales	-	135	-	**135**
Actifs destinés à être cédés ou activités abandonnées	55		-	**55**
Actifs non courants	11 826	1 178	4 428	**17 432**
Stocks et en-cours	31	-	-	**31**
Clients et comptes rattachés	19 423	6 446	5 283	**31 153**
- Provisions clients	- 321	-	-	**- 321**
Actifs financiers	130	-	-	**130**
- Provision sur actif financiers	- 115	-	-	**- 115**
Autres créances et comptes de régularisation (1)	1 963	1 489	1 261	**4 713**
- Provisions sur autres créances	-	-	-	**-**
Trésorerie et équivalents de trésorerie	8 337	1 428	2 974	**12 739**
Actifs courants	29 449	9 364	9 519	**48 332**
Total Actif	**41 275**	**10 542**	**13 947**	**65 764**

- Au sens de l'Union Européenne
- (1) y compris avances et acomptes versés

7. Informations diverses

1. Engagements hors bilan

Cautions données : néant

Sûretés réelles consenties : néant

Cautions reçues : néant

Engagements hors bilan :

* GAMELOFT SA a des engagements envers certaines filiales du groupe :

- Autorisation d'un engagement de garantie au profit de la société Divertissement Canada Inc. dans le cadre d'un contrat Cadre de location entre GAMELOFT Canada et la société Services Financiers Dell Canada Limitée à concurrence de 250 000 $ CAD.
- Autorisation d'engagement de cautionnement au profit de la société GAMELOFT Argentina SA, filiale de la société en Argentine pour la signature de bail pour la location de bureaux à Buenos Aires (Argentine) avec la société Irsa Inversiones Y Representaciones SA à concurrence de 144 000 Dollars US.

Effets escomptés non échus : néant

Crédit bail : néant

Autres engagements : La loi du 4 mai 2004 reconnaît aux salariés français un droit individuel à la formation (DIF). Ce nouveau droit leur permet, à leur initiative mais avec l'accord de l'employeur, de bénéficier d'actions de formation.

Chaque année, en fonction des dispositions conventionnelles applicables dans les sociétés, les salariés à temps complets acquièrent un droit d'une durée comprise entre 20 et 21 heures.

Les droits acquis annuellement sont cumulables sur une durée de 6 ans.

Il n'y a pas d'autres engagements hors bilan significatifs.

2. Rémunération des dirigeants du Groupe

Le montant de la rémunération brute versé au cours du premier semestre 2008, par la société ainsi que ses filiales, aux dirigeants a été de 190 K€. Aucun jeton de présence n'a été versé.

	30.06.08 **Exercice de 6 mois**	**31.12.07** **Exercice de 12 mois**
Salaires, charges et avantages en divers	190	399
Cumul des retraites et autres avantages postérieurs à l'emploi	-	-
Indemnités de rupture	-	-
Cumul des options de souscriptions d'actions et des actions gratuites accordées	450.000	900.000

3. Prêts accordés aux dirigeants du Groupe

Au 30 juin 2008, aucune avance ou crédit n'a été alloué aux dirigeants du groupe conformément à l'article L225-43 du code de commerce.

4. Evénements postérieurs à la clôture

Aucun autre événement n'est susceptible d'avoir une incidence sur les états financiers.

5. Effectif

Les effectifs au 30 juin 2008 se répartissent comme suit :

a) Répartition par zone géographique :

	31.12.04	31.12.05	31.12.06	31.12.07	30.06.08
Europe	86	159	139	797	580
Amérique du Nord	247	370	335	324	350
Reste du Monde	389	1 255	2 161	2 902	3 059
Total	**722**	**1 784**	**2 635**	**4 023**	**3 989**

b) Répartition par département :

	31.12.04	31.12.05	31.12.06	31.12.07	30.06.08
Administration	31	83	138	185	183
Vente et Marketing	39	108	192	425	471
Développement Internet	12	23	-	-	
Développement téléphones mobiles	640	1 570	2 305	3 413	3 335
Total	**722**	**1 784**	**2 635**	**4 023**	**3 989**

6. Informations relatives aux parties liées

Aux termes de la norme IAS 24, sont considérées comme transactions avec les parties liées, les transactions réalisées avec des sociétés détenues par des dirigeants communs et sur lesquelles elles exercent un contrôle, les transactions réalisées avec les filiales non intégrées dans les comptes consolidés du groupe.

7. Risques de marché :

Risque de taux : Les dettes de GAMELOFT SA sont à taux fixe d'où la sensibilité du résultat aux variations des taux est donc nulle.

Risque de change : GAMELOFT n'a pas mis en place un système de couverture de change

8. Tableau des filiales non consolidées

	PAYS	Devise	Capital	Réserves et reports à nouveau avant affectation du résultat	Quote-part du capital détenu	Valeur comptable des titres détenus en milliers d'euros		Prêts et avances consenties par la société et non remboursés	Montant des cautions et garanties données par la société	Chiffre d'affaires hors taxes du dernier exercice	Résultat du dernier exercice clos	Dividendes encaissés
Renseignements détaillés concernant les filiales et participations des sociétés non consolidées												
FILIALES **CAPITAL DETENU** **AU MOINS A 50%**			en milliers de devises	en milliers d'euros		brut	net	en milliers d'euros		en milliers d'euros	en milliers d'euros	
GAMELOFT Sprl Belgique	Belgique	€	20	-	99,5%	20	-	-	-	-	-	-
GAMELOFT Sro République Tchèque	République Tchèque	CZK	200	- 42	100%	7	-	102	-	-	- 67	-
GAMELOFT Pte Ltd	Singapour	SGD	-	-	100%	-	-	13	-	29	- 13	-
GAMELOFT DE VENEZUELA SA	Vénézuela				100%	6	6	-	-	-	-	-
L'ODYSSEE INTERACTIVE GAMES	France	€	1	83	100%	55	55	-	-	128	- 26	-
PARTICIPATIONS **CAPITAL DETENU** **ENTRE 10 ET 50%**												
TOTAL GENERAL												

8. Déclaration des responsables du rapport semestriel

Nous attestons, à notre connaissance, que les comptes résumés pour le semestre écoulé sont établis conformément aux normes comptables applicables et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière et du résultat de la société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation du Groupe GAMELOFT, et que le rapport semestriel d'activité ci-joint présente un tableau fidèle des évènements importants survenus pendant les six premiers mois de l'exercice, de leur incidence sur les comptes, des principales transactions entre les parties liées ainsi qu'une description des principaux risques et des principales incertitudes pour les six mois restants de l'exercice.

Paris, le 8 septembre 2008

Michel GUILLEMOT
Président Directeur Général

9. Rapport des commissaires aux comptes sur l'information financière semestrielle 2008

Période du 1er janvier 2008 au 30 juin 2008

Mesdames, Messieurs les actionnaires,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre assemblée générale et en application de l'article L. 232-7 du Code de commerce et L. 451-1-2 III du Code monétaire et financier, 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 2008, tels qu'ils sont joints au présent rapport ;

- la vérification des informations données dans le rapport semestriel d'activité.

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

1. Conclusion sur les comptes

Nous avons effectué notre examen limité selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. Un examen limité consiste essentiellement à s'entretenir avec les membres de la direction en charge des aspects comptables et financiers et à mettre en œuvre des procédures analytiques. Ces travaux sont moins étendus que ceux requis par un audit effectué selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. En conséquence, l'assurance que les comptes, pris dans leur ensemble, ne comportent pas d'anomalies significatives, obtenue dans le cadre d'un examen limité est une assurance modérée, moins élevée que celle obtenue dans le cadre d'un audit.

Sur la base de notre examen limité, nous n'avons pas relevé d'anomalies significatives de nature à remettre en cause la conformité 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.

2. Vérifications spécifiques

Nous avons également procédé à la vérification des informations données dans le rapport semestriel d'activité 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 08 septembre 2008,

Les commissaires aux comptes,

Audit AMLD ***MB Audit***

André METAYER
Associé

Roland TRAVERS
Associé