



**RAPPORT
D'ACTIVITE
SEMESTRIEL**

**EXERCICE SEMESTRIEL CLOS
AU 30 JUIN 2009**

Le rapport semestriel d'activité qui suit doit être lu en liaison avec les comptes consolidés pour le semestre clos le 30 juin 2009 et le document de référence de la société pour l'exercice 2008 déposé auprès de l'Autorité des Marchés Financiers le 4 juin 2009 sous le numéro D. 09-476. Une description détaillée des facteurs de risques pouvant impacter les résultats présents et futurs de la société sont présentés au chapitre 3.5 de ce document de référence. Certains autres risques et incertitudes non encore identifiés ou considérés comme non significatifs par Gameloft pourraient également avoir de tels effets négatifs, sur les activités, la situation financière, les résultats du groupe ou le cours de ses actions, notamment durant les six mois restants de l'exercice.

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

1/ Chiffres clés du semestre 2009

Les comptes de Gameloft pour le premier semestre de l'exercice se clôturant au 30 juin 2009 s'établissent comme suit :

En MEuros	S1 2009	S1 2008
Chiffre d'affaires	60,1	50,3
Autres produits	0,1	0,2
Coûts des ventes	7,7	4,1
R&D (1)	29,2	26,6
Ventes & Marketing	13,8	13,8
Administration	4,3	4,5
Autres produits & charges	0,6	1,3
Résultat opérationnel courant (2)	4,5	2,8
Eléments de rémunération payés en actions	(1,3)	(1,3)
Autres produits et charges opérationnelles	(0,0)	(0,1)
Résultat opérationnel	3,2	1,4
Résultat financier	0,2	(1,3)
Charge d'impôt	(1,2)	(0,9)
Résultat net part du Groupe	2,2	- 0,8
Capitaux propres	52,1	47,3

(1) retraitement de la production immobilisée

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

Evolution du chiffre d'affaires par trimestre

CA en MEuros	Exercice 2009	Exercice 2008	Variation
1er trimestre	30,8	25,0	+ 22 %
2ème trimestre	29,3	25,3	+ 17 %
1er semestre 2009	60,1	50,3	+ 20 %

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

	S1 2009		S1 2008	
	K€	%	K€	%
Consoles	3 124	5 %	2 963	6 %
Mobiles	56 978	95 %	47 325	94 %
Total	60 102	100 %	50 288	100 %

Le chiffre d'affaires consolidé du premier semestre 2009 s'établit à 60,1MEuros. L'activité jeux mobiles a représenté 95% du chiffre d'affaires semestriel de la société et l'activité jeux consoles les 5% restant. Les revenus mobiles ont progressé de 20% pendant les six premiers mois de l'exercice 2009 grâce au succès rencontré par les jeux Gameloft sur l'iPhone d'Apple mais aussi à la très bonne tenue des ventes de la société sur les téléphones Java et Brew. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires semestriel atteint 16%.

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

	S1 2009		S1 2008	
	K€	K€	K€	%
Europe	22 985	38 %	22 071	44 %
Amérique du Nord	20 015	33 %	14 372	29 %
Reste du Monde	17 102	28 %	13 844	27 %
Total	60 102	100 %	50 288	100 %

Le chiffre d'affaires des six premiers mois de l'exercice 2009 a été réalisé pour 38% en Europe, 33% en Amérique du Nord et 28% dans le reste du monde. La plus forte progression du semestre a été enregistrée en Amérique du Nord avec une croissance de 39% du chiffre d'affaires dans cette région. Sur l'ensemble de l'exercice 2008, l'Europe, l'Amérique du Nord et le reste du monde représentaient respectivement 43%, 30% et 27% du chiffre d'affaires consolidé de Gameloft.

Commentaires sur le résultat du semestre 2009

La solide croissance du chiffre d'affaires et la stabilisation des effectifs de la société ont entraîné une hausse sensible du résultat opérationnel et du résultat net de Gameloft lors du premier semestre. Le résultat opérationnel courant des six premiers mois de l'exercice 2009 s'établit ainsi à 4,5M€, en hausse de 65% par rapport au premier semestre 2008. La marge opérationnelle s'établit donc à 7,6% comparé à 5,5% lors du premier semestre 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 trésorerie de la société.

Le résultat financier est de +0,3M€ et se compose de gains de change et des intérêts sur la trésorerie de la société. Le résultat net semestriel s'établit donc à 2,2M€, en nette amélioration comparé au premier semestre 2008.

Situation Financière Saine

La situation financière de Gameloft est très solide au 30 juin 2009. Les fonds propres de la société atteignent 52,1M€, la trésorerie nette s'établit à 16,9M€ et l'endettement financier demeure nul. La génération de cash a été particulièrement forte avec plus de 6M€ de trésorerie additionnelle générée sur les six premiers mois de l'année. Gameloft a donc à sa disposition les moyens financiers nécessaires pour continuer de croître rapidement et de prendre des parts de marché à travers le monde.

2/ Activité de la société

Créée en décembre 1999, Gameloft est développeur et éditeur de jeux vidéo téléchargeables sur téléphones mobiles et consoles. 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 vidéo téléchargeable. Gameloft traite aujourd'hui avec tous les acteurs clefs de ce marché: de Nokia à Apple chez les constructeurs de téléphones, d'Orange à Verizon chez les opérateurs télécom et de Nintendo à Microsoft chez les constructeurs de consoles. Gameloft emploie aujourd'hui 4.000 personnes réparties dans 25 pays à travers le monde.

Les jeux sur téléphones 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 4 milliard fin 2008¹ alors qu'il n'était que de 0,1 milliard en 1996². 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 diversifié, des licences fortes et le 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 télécharger directement sur leur téléphone portable des jeux d'action de qualité similaire aux jeux DS 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 la qualité du jeu lui-même ne dépendent pas de la qualité des réseaux télécom. Les réseaux actuels, qu'ils soient 2G ou 3G, permettent à un consommateur de télécharger un jeu en moins d'une minute. Le téléchargement d'un jeu Gameloft ne requiert donc pas nécessairement la mise en place des réseaux 3G, 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€ dans les pays développés et entre 0,5€ et 2€ dans les pays en voie de développement;
- 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 juin 2008, le nombre de téléphones Java dans le monde s'élevait à 2,1 milliard comparé à 1 milliard en 2006 et 579 millions en 2005³.

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 300 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 : *Terminator Salvation*, *Sonic The Hedgehog*, *Spider Man*, *Ferrari*, *Shrek 3*, *NBA*, *NFL*, *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.

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

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 2 milliards. A ce jour, aucun concurrent de Gameloft ne possède un réseau de distribution équivalent. Les abonnés de ces opérateurs peuvent acheter et télécharger les jeux Gameloft directement dans leur téléphone à travers le portail de leur

¹ Source : ZDnet.fr, septembre 2008

² Source : CSFB, juillet 2002

³ Source : Sun Microsystems, Ovum, juin 2008

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 dans les pays développés. 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 effectuer le 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. Les constructeurs de téléphones qui sont aujourd'hui clients et partenaires de Gameloft sont Nokia (n°1 mondial des constructeurs de téléphones en 2008), Samsung (n°2 mondial), LG (n°3 mondial), Sony-Ericsson (n°4 mondial), Motorola (n°5 mondial), Apple, RIM, HTC, etc. Ces constructeurs ont récemment mis en place leurs propres portails de téléchargement de jeux mobiles qui concurrencent directement les portails des opérateurs. Gameloft vend donc ses jeux mobiles via les portails de Nokia (portail OVI), de Samsung (Samsung Fun Club), Sony Ericsson (Fun & Download), Apple (iTunes pour l'iPhone et l'iPod), Google (Android), RIM (App World), etc. La société a notamment connu au cours de l'exercice 2008 un départ très prometteur de ses ventes de jeux iPhone et iPod. Apple est devenu en quelques semaines le premier partenaire de Gameloft en termes de chiffre d'affaires. Gameloft a ainsi vendu plus de 6 millions de jeux iPhone et iPod Touch depuis le lancement de l'offre Apple en juillet 2008, ce qui place la société aux premiers rangs mondiaux sur l'AppStore. Gameloft a d'ores et déjà 35 jeux iPhone et iPod Touch disponibles à la vente et prévoit d'augmenter ses investissements en 2009 sur cette plateforme.

Parallèlement à cette offre de jeux téléchargeables sur les portails constructeurs, certains de ces constructeurs de téléphones 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.

Au final, Gameloft estime que la part des constructeurs dans la distribution de ses jeux mobiles devrait sensiblement augmenter dans les années à venir.

3. Le téléchargement de jeux mobiles complétant l'offre des portails de téléchargements de logos, musiques et sonneries, ceux-ci distribuent depuis 2002 les jeux Gameloft à travers leurs sites web et leurs services audiotels. Ces sociétés exploitent notamment des services de SMS surtaxés que les consommateurs peuvent utiliser afin de télécharger des jeux sur leur téléphone. En utilisant les services de SMS surtaxés, le consommateur n'a qu'à envoyer un SMS 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. La société a mis en place un réseau d'une centaine d'affiliés qui vendent ses jeux mais la part de ce réseau de distribution dans les ventes de Gameloft diminue progressivement au profit des constructeurs de téléphone et des opérateurs télécoms.

Les ventes de jeux mobiles ont représenté 93% du chiffre d'affaires de Gameloft lors de l'exercice 2008.

Les jeux sur consoles

Gameloft a commencé à adapter son catalogue de jeux aux consoles fabriquées par Nintendo, Microsoft et Sony dès l'exercice 2004. Cette diversification de la société vers les consoles de jeux s'est faite naturellement suite au rapprochement progressif des téléphones mobiles et des consoles de jeux du point de vue technologique et du point de vue de la cible consommateur. Gameloft a ainsi adapté en décembre 2004 un de ses jeux mobile, *Asphalt: Urban GT*, à la console portable de Nintendo, la Nintendo DS, sortie aux Etats-Unis et au Japon lors du quatrième trimestre 2004 et en Europe lors du premier trimestre 2005. Le lancement d'*Asphalt: Urban GT* sur Nintendo DS a été un succès important pour Gameloft puisque le jeu s'est classé parmi les 5 meilleures ventes de la console portable de Nintendo aux Etats-Unis comme en Europe. Gameloft a par ailleurs 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 Nintendo DS. Par la suite, le rythme de lancements de jeux Gameloft sur la Nintendo DS s'est accéléré avec la commercialisation de *Platinum Sudoku*, *Miami Nights*, *Brain Challenge*, *Midnight Play Pack*, *Brothers in Arms*, *2008 Real Football*, etc. Au cours de l'année 2008, Gameloft a lancé quatre nouveaux jeux pour console: *TV Show King Party* sur Wii, *Guitar Rock Tour* et *Real Football 2009* sur Nintendo DS et *Brain Challenge* sur PS3. Ces jeux sont vendus en magasin sous la forme de cartouches de jeux et les jeux sont vendus aux alentours de 20€ à 30€.

Depuis 2008 a été commercialisée une nouvelle génération de consoles de jeux qui permet au consommateur de télécharger ses jeux plutôt que d'aller les acheter en magasin sous forme de cartouche de jeu. Gameloft s'est immédiatement positionné sur ces nouvelles consoles dites "téléchargeables". La société 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 5€ à 10€ en Europe et de 5\$ à 10\$ aux Etats-Unis. *Brain Challenge* s'est installé en têtes des ventes des jeux Xbox Live Arcade immédiatement après son lancement. Gameloft propose aussi désormais 8 jeux pour le service WiiWare de Nintendo et 1 jeu pour le service PS3

Network de Sony fonctionnant sur le même principe que celui de la Xbox Live Arcade. Une vingtaine de jeux XLA, WiiWare et PS3 Network sont en cours de développement dans les studios de la société actuellement. Gameloft a ainsi anticipé l'arrivée d'un marché nouveau, celui des jeux téléchargeables depuis les consoles traditionnelles. Gameloft est de ce fait devenu un éditeur majeur de jeux sur WiiWare, sur Xbox Live Arcade, et désormais sur PS3 Network et PSP Store. A ces relais de croissance actuels s'est très récemment ajouté une nouvelle console "téléchargeable" : la DSi de Nintendo sur laquelle la société est d'ores et déjà présente à la suite du lancement de *Real Football 2009* de *Pop Superstar : Road to Celebrity*, *Asphalt 4* ou encore de *Brain Challenge*. Gameloft va concentrer à l'avenir ses équipes consoles sur ces nouveaux formats téléchargeables qui offrent de nombreuses synergies avec l'activité de jeux téléchargeables sur mobiles, cœur de métier de la société.

Les ventes de jeux consoles ont représenté 7% du chiffre d'affaires de Gameloft lors de l'exercice 2008 et sur le premier semestre 2009 5% du chiffre d'affaires.

3/ Faits majeurs

- Création et augmentation de capital des filiales :

Une nouvelle société a été créée au Canada (Gameloft Divertissements Live Inc).

Les filiales suivantes ont augmenté leur capital sur le semestre afin de respecter les normes locales Gameloft Brasil, Gameloft LLC, Gameloft Dubai.

- Variation de périmètre :

Le périmètre de consolidation retenu pour l'exercice 2009 diffère de celui de l'exercice 2008. Les sociétés Ludigames SAS, Gameloft Philippines Inc et GAMELOFT Divertissements Live Inc ont été intégrées dans le périmètre de consolidation à compter du 1^{er} janvier 2009 ou dès leur création sur le semestre.

- 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 93 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 3 682 K€.

4/ Modifications intervenues dans la présentation des comptes semestriels

Aucun reclassement n'a été réalisé sur les comptes consolidés du 30 juin 2009.

5/ Evolution prévisible et perspectives d'avenir

Gameloft comptait à la fin du premier semestre 2009 environ 4 000 salariés dont 3 326 personnes travaillent sur le développement des jeux. Cette force de production unique dans l'industrie du jeu sur mobiles combinée à la qualité des créations de la société devrait permettre à Gameloft de poursuivre en 2009 la croissance de son chiffre d'affaires et la prise de parts de marché.

Avec une activité en hausse de 15% en 2008 et de 20% lors du premier semestre de l'exercice 2009, Gameloft semble d'ailleurs bien résister pour le moment au ralentissement économique global.

La société continue de récolter les fruits de ses investissements dans sa capacité de création et de distribution de jeux. Ces investissements qui ont permis à Gameloft de croître rapidement ces dernières années et de se positionner comme un des leaders de son marché se traduisent désormais aussi par une rentabilité accrue de la société.

- Gameloft est probablement l'acteur qui bénéficie le plus des innovations apportées par les constructeurs de téléphones historiques tels que Nokia ou Samsung et de l'entrée sur le marché de nouveaux acteurs dynamiques tels qu'Apple et RIM. La société s'est ainsi imposée comme un des tous premiers éditeurs sur l'AppStore d'Apple avec 35 jeux lancés depuis juillet 2008 dont 18 sont ou ont été classés dans le Top 10 des meilleures ventes.
- Gameloft continue de gagner des parts de marché significatives sur les Smartphones et les téléphones classiques Java et Brew.

- Gameloft est l'un des très rares acteurs du marché ayant les ressources et le savoir faire lui permettant d'être systématiquement présent au lancement de toutes les nouvelles consoles ouvertes au téléchargement (PlayStation Network, Nintendo DSiWare, Nintendo WiiWare, etc.).

A plus long terme, la société souhaite conserver sa place de n°1 mondial sur un marché pour lequel elle a fortement investi avec succès depuis 2002. La société renouvelle donc son objectif de croissance tant pour le chiffre d'affaires que pour la rentabilité sur l'ensemble de l'exercice 2009.

Il faut toutefois noter que :

- le téléchargement des jeux mobiles de Gameloft se faisant uniquement sur les téléphones Java et Brew et sur les téléphones dernière génération, dits "Smartphones", le taux de pénétration de ces téléphones conditionnera le succès de l'offre Gameloft sur le marché de la téléphonie mobile;
- la forte croissance du marché des jeux téléchargeables pourrait entraîner une intensification de la concurrence. La capacité de Gameloft à consolider sa position actuelle parmi les leaders du marché conditionnera la croissance de son activité. Le marché du jeu vidéo sur téléphone mobile est très fragmenté car il a bénéficié de 2000 à 2006 de financements importants de la part de sociétés de capital risque. Cette source de financement s'est presque entièrement tarie depuis 2007 et le marché connaît depuis cette date une phase de consolidation rapide. De nombreux concurrents de Gameloft ont ainsi déposé leur bilan depuis 2007 ou ont été vendus à d'autres acteurs du marché : InFusio, Oasys, Superscape, iPhone, iPlay, Hands On, The Mighty Troglodites, etc. Plus récemment, Vivendi Games, filiale du groupe Vivendi, et THQ Wireless, filiale de THQ, concurrents potentiellement significatifs pour Gameloft, ont annoncé leur fermeture. Aujourd'hui Gameloft et Electronic Arts se partagent donc les deux premières places de ce marché loin devant leurs autres concurrents. Ces concurrents sont sensiblement plus petits que Gameloft et Electronic Arts en termes de chiffre d'affaires, de capacité de développement et de distribution mais ils sont encore nombreux aujourd'hui. Le niveau de concurrence est donc moins intense qu'il y a deux ans même s'il reste dans l'absolu à un niveau assez élevé. Le concurrent qui pose donc le plus de risque à Gameloft aujourd'hui est Electronic Arts qui possède des moyens supérieurs à ceux de Gameloft.

6/ Activité en matière de Recherche et Développement

Gameloft investit de façon significative dans la recherche et développement afin de créer des jeux innovants et de très grande qualité. La part de la recherche et développement, non retraité de la production immobilisée et des charges liées aux stock options, représente ainsi 54,58 % du chiffre d'affaires du premier semestre 2009.

Gameloft met tous les moyens nécessaires 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.

Gameloft comptabilise en charges les coûts de développement lors de leur engagement pour les développements de jeux sur téléphones portables. La société développe et met en ligne chez les opérateurs chaque année plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les 1 000 modèles différents de téléphones mobiles actuellement sur le marché et les douze langues supportées par la société. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure de calculer de manière fiable les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et la valeur résiduelle de chacune de ces versions, ce qui est un des critères de la norme IAS 38 permettant de capitaliser les frais de développement. Gameloft ne remplissant pas tous les critères d'activation définis par la norme IAS 38, la société continuera sur l'exercice suivant à passer ses frais de développement des jeux sur téléphones mobiles en charges.

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 4 juin 2009 sous le numéro de dépôt D. 09-0476 auprès de l'AMF.

Depuis le 1^{er} janvier 2009, aucun événement ne modifie la description des principaux risques telle qu'effectuée dans le Document de Référence.

II/ COMPTES SEMESTRIELS CONSOLIDES AU 30 JUIN 2009

1/ Comptes de résultat consolidé

Notes	Exercice de 6 mois 30.06.09	Exercice de 6 mois 30.06.08
Chiffre d'affaires	60 102	50 288
Production immobilisée	2 484	3 085
Production stockée	- 1 619	-
Autres produits de l'activité	817	179
Coûts des ventes	5 860	4 054
Frais de Recherche & Développement	32 806	30 358
Frais Commerciaux	14 147	14 158
Frais Administratifs	4 651	4 824
Variation des stocks de produits finis	-	28
Dotations aux provisions	703	66
Autres produits et charges d'exploitation	377	1 428
Résultat opérationnel courant	3 240	1 492
Autres produits non récurrents	-	-
Autres charges non récurrentes	4	69
Résultat opérationnel	3 236	1 423
Coût de l'endettement financier brut	- 46	- 43
Autres charges et produits financiers	330	- 1 258
Résultat financier	284	- 1 301
Participation des salariés	78	-
Charge d'impôt	1 248	888
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence	-	-
Résultat net avant résultat des activités arrêtées ou en cours de cession	2 194	- 766
Résultat des activités arrêtées ou en cours de cession	-	-
Résultat de l'exercice revenant :		
Aux actionnaires de Gameloft SA	2 194	- 766
Aux minoritaires		-
Résultat net par action :		
par action de base	0.03	- 0.01
par action dilué	0.03	- 0.01
* dont	- produits financiers sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2009 : 0 K€	
	- charges financières sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2009 : 0 K€	

Le chiffre d'affaires a augmenté de 20 % par rapport à l'exercice précédent.

Les charges opérationnelles courantes ont augmenté de 12 %.

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/ Etat de la situation financière consolidée

ACTIF	Exercice de 6 mois - Net	Exercice de 12 mois - Net
	30.06.09	31.12.08
Goodwill	-	-
Autres immobilisations incorporelles	12 598	11 228
Immobilisations corporelles *	4 574	5 083
Actifs financiers non courants	2 199	2 619
Actifs d'impôts différés	768	987
Autres créances non courantes	945	963
Actifs en cours de cession ou activités abandonnées	55	55
Actifs non courants	21 139	20 935
Stocks et en-cours	810	2 428
Avances & acomptes versés	142	124
Clients et comptes rattachés	28 503	35 143
Actifs financiers **	-	-
Autres créances et comptes de régularisation	5 716	6 877
Trésorerie et équivalents de trésorerie	16 953	11 474
Actifs courants	52 124	56 046
Total Actif	73 263	76 981
* dont immobilisations financées par crédit bail : 103 K€		
** dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2009 : - K€		
PASSIF	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
	30.06.09	31.12.08
Capital	3 682	3 680
Primes	63 881	63 790
Réserves consolidées	- 35 053	-27 284
Autres réserves	17 354	11 059
Résultat consolidé	2 194	- 1 809
Capitaux propres part du groupe	52 058	49 436
Intérêts minoritaires		
Total des capitaux propres	52 058	49 436
Provisions pour risques et charges	151	-
Engagements envers le personnel	258	249
Dettes financières		-
Avances et acomptes reçues		-
Autres dettes		
Passif d'impôts différés	691	1 049
Passifs non courants	1 100	1 298
Provisions pour risques et charges	-	-
Dettes financières *	52	729
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	11 605	12 412
Avances et acomptes reçues	-	70
Dettes fiscales et sociales	7 413	8 503
Autres dettes	1 035	4 532
Passifs courants	20 105	26 247
Total Passif	73 263	76 981
* dont avances reçues par les entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2009 : 0 K€		

Le poste clients est en forte baisse par rapport au 31 décembre 2008, néanmoins le montant de créances clients correspond à environ un trimestre de chiffres d'affaires.

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 93 K€ primes d'émissions incluses, la variation des taux de change sur le premier semestre et du résultat positif de la période. Les capitaux propres sont positif à hauteur de 52 058 K€ contre 49 436 K€.

A la clôture semestrielle du 30 juin 2009, il y a un excédent net financier de 16 900 K€ contre 10 745 K€ au 31 décembre 2008.

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

RAPPORT FINANCIER
DU 1^{ER} SEMESTRE 2009

1. Etat de la situation financière consolidée au 30 juin 2009 (En K€) – 1^{er} semestre 2009

ACTIF	Notes	Net	
		Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
		30.06.09	31.12.08
Immobilisations incorporelles	I	12 598	11 228
Immobilisations corporelles *	II	4 574	5 083
Actifs financiers non courants	III	2 200	2 619
Actifs d'impôts différés	IV	768	987
Autres créances non courantes	V	945	963
Actifs en cours de cession ou activités abandonnées	VI	55	55
Actifs non courants		21 139	20 935
Stocks	VII	810	2 428
Avances & acomptes versés	VIII	142	124
Clients et comptes rattachés	IX	28 503	35 143
Actifs financiers **	X	-	-
Autres créances et comptes de régularisation	XI	5 716	6 877
Trésorerie et équivalents de trésorerie	XII	16 953	11 474
Actifs courants		52 124	56 046
Total Actif		73 263	76 981

* dont immobilisations financées par crédit bail : 103 K€

** dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2009 : - K€

PASSIF	Notes	Exercice de 6 mois	
		30.06.09	Exercice de 12 mois
		30.06.09	31.12.08
Capital Social		3 682	3 680
Primes d'émission et de fusion		63 881	63 790
Réserves consolidées		- 35 053	-27 284
Autres réserves		17 354	11 059
Résultat consolidé		2 194	- 1 809
Capitaux propres part du groupe	XIII	52 058	49 436
Intérêts minoritaires			
Total des capitaux propres		52 058	49 436
Provisions pour risques et charges	XIV	151	-
Engagements envers le personnel	XV	258	249
Dettes financières	XVI		-
Avances et acomptes reçues	XIX		-
Autres dettes	XX		
Passif d'impôts différés	XVII	691	1 049
Passifs non courants		1 100	1 298
Provisions pour risques et charges	XIV		-
Dettes financières *	XVI	52	729
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	XVIII	11 605	12 412
Avances et acomptes reçues	XIX	-	70
Dettes fiscales et sociales	XXI	7 413	8 503
Autres dettes	XX	1 035	4 532
Passifs courants		20 105	26 247
Total Passif		73 263	76 981

* dont avances reçues par les entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2009 : 0 K€

2. Compte de résultat consolidé au 30 juin 2009 (En K€)

	Notes	Exercice de 6 mois 30.06.09	Exercice de 6 mois 30.06.08
Chiffre d'affaires	I	60 102	50 288
Production immobilisée	I	2 484	3 085
Production stockée	I	- 1 619	-
Autres produits de l'activité	II	817	179
Coûts des ventes	III	5 860	4 054
Frais de Recherche & Développement	IV	32 806	30 358
Frais Commerciaux	V	14 147	14 158
Frais Administratifs	VI	4 651	4 824
Variation des stocks de produits finis	VII	-	28
Dotations aux provisions	VIII	703	66
Autres produits et charges d'exploitation	IX	377	1 428
Résultat opérationnel courant		3 240	1 492
Autres produits non récurrents		-	-
Autres charges non récurrentes		4	69
Résultat opérationnel		3 236	1 423
Coût de l'endettement financier brut		- 46	- 43
Autres charges et produits financiers		330	- 1 258
Résultat financier	X	284	- 1 301
Participation des salariés		78	-
Charge d'impôt	XI	1 248	888
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence		-	-
Résultat net avant résultat des activités arrêtées ou en cours de cession		2 194	- 766
Résultat des activités arrêtées ou en cours de cession		-	-
Résultat de l'exercice revenant :			
Aux actionnaires de Gameloft SA		2 194	- 766
Aux minoritaires			-
Résultat net par action :			
par action de base		0.03	- 0.01
par action dilué		0.03	- 0.01

* dont - produits financiers sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2009 : 0 K€
- charges financières sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 30 juin 2009 : 0 K€

3. Etat du résultat global consolidé au 30 juin 2009 (En K€)

	30.06.09	30.06.08
Résultat net – Part du groupe	2 194	- 766
Ecart de conversion, nets d'impôts	- 926	- 442
Réévaluation des instruments dérivés de couvertures		
Réévaluation des immobilisations		
Autres		- 64
Autres éléments du résultat global (passées en capitaux propres et nets d'impôts)	- 926	- 506
Résultat global consolidé	1 268	- 1 272

4. Etat des flux de trésorerie consolidé au 30 juin 2009 (En K€)

	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois	Exercice de 6 mois
	30.06.09	31.12.08	30.06.08
Flux d'exploitation			
Résultat net	2 194	- 1 809	- 766
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	5 755	10 283	4 579
Variation des provisions	- 263	1 120	- 73
Variation des impôts différés	- 190	933	888
Impôts versés		- 1 501	- 712
Résultat lié aux stock-options et assimilés	1 261	2 696	1 262
Plus ou moins values de cession	79	- 637	- 1 039
Marge brute d'autofinancement	8 835	10 785	4 139
Variation de stocks	1 619	- 2 359	39
Variation des créances d'exploitation	7 086	- 7 053	781
Variation des dettes d'exploitation	- 5 154	5 811	- 1 023
Variation des créances hors exploitation			
Variation des dettes hors exploitation			
Total des flux liés aux activités opérationnelles	3 551	- 3 601	- 204
Flux liés aux investissements			
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 2 084	- 6 624	- 2 518
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 960	- 2 796	- 1 324
Acquisitions d'immobilisations financières		- 352	- 6
Acquisition d'autres immobilisations financières	- 27	- 371	- 155
Acquisition avances sur licences	- 3 214	- 3 751	- 2 741
Cession des immobilisations / Déconso	4	1 358	1 346
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	189	441	346
Remboursement avances sur licences			81
Variation de périmètre immobilisations nettes	45	83	105
Autres flux		74	
Total des flux liés aux opérations d'investissements	- 6 047	- 11 938	- 4 866
Flux des opérations de financement			
Nouveaux emprunts à long et moyen terme			
Remboursement des emprunts	- 4	- 42	- 28
Augmentation de capital	2	27	5
Augmentation de la prime d'émission	91	930	156
Variation des comptes courants des actionnaires	- 2	1	
Autres flux	- 12		
Total des flux des opérations de financement	75	916	133
Incidence des écarts de conversion	- 262	648	- 491
Variation de trésorerie	6 153	- 3 190	- 1 289
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	10 748	13 938	13 938
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	16 900	10 748	12 649

5. Etat des variations des capitaux propres consolidés (En K€)

	Capital	Primes	Réserves et Résultats consolidés	Réserves liées aux instruments financiers	Réserves consolidées stocks options	Autres		Capitaux propres Part du groupe	Intérêts minoritaires	Total des Capitaux Propres
						Ecarts de conversion	Actions propres			
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	27	930						957		957
Résultat consolidé de l'exercice (résultat net GAMELOFT SA : - 5 067 K€)			- 1 809					- 1 809		- 1 809
Autres mouvements			884		2 696	- 485		3 095		3 095
Situation au 31 décembre 2008	3 680	63 790	- 29 092	0	12 587	- 1 529	0	49 436	-	49 436
Variation de capital de l'entreprise consolidante	2	91						93		93
Résultat consolidé de l'exercice (résultat net GAMELOFT SA: 1 077 K€)			2 194					2 194		2 194
Autres mouvements			- 108		1 261	- 818		335		335
Situation au 30 Juin 2009	3 682	63 881	- 27 006	0	13 848	- 2 347	0	52 058	-	52 058

La rubrique « écart de conversion » enregistre les écarts de change provenant de la conversion des états financiers des filiales hors zone Euro. Les réserves de conversion sont essentiellement constituées par la baisse du Peso Argentin entre le taux de clôture du 31/12/08 (1€ = 4,80650) et le taux de clôture du 30/06/09 (1€ = 5,36410) soit - 1 105 K€, par la hausse du Dollars Canadiens entre le taux de clôture du 31/12/08 (1 € = 1,6998) et le taux de clôture du 30/06/09 (1€ = 1,6275) soit - 523 K€, par la baisse du Dollars US entre le taux de clôture du 31/12/08 (1€ = 1,39170) et le taux de clôture du 30/06/09 (1€ = 1,41340) soit - 380 K€, par la baisse du Yen entre le taux de clôture du 31/12/08 (1€ = 126,14) et le taux de clôture du 30/06/09 (1€ = 135,51) soit - 274 K€, par la hausse du Peso Mexicain entre le taux de clôture du 31/12/08 (1€ = 19,2333) et le taux de clôture du 30/06/09 (1€ = 18,5537) soit - 286 K€, par la hausse de la Livre Sterling entre le taux de clôture du 31/12/08 (1€ = 0,9525) et le taux de clôture d*u 30/06/09 (1€ = 0,85210) soit + 151 K€, par la hausse du Wong Coréen entre le taux de clôture du 31/12/08 (1€ = 1.839,13) et le taux de clôture du 30/06/09 (1€ = 1.802,43) soit + 523K€.

6. Annexe des comptes consolidés

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

6.1 Préambule

Créée en décembre 1999, Gameloft est développeur et éditeur de jeux vidéo téléchargeables sur téléphones mobiles et consoles. 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 vidéo téléchargeable. Gameloft traite aujourd'hui avec tous les acteurs clefs de ce marché: de Nokia à Apple chez les constructeurs de téléphones, d'Orange à Verizon chez les opérateurs télécom et de Nintendo à Microsoft chez les constructeurs de consoles. Gameloft emploie aujourd'hui 4.000 personnes réparties dans 25 pays à travers le monde.

Gameloft est cotée au Compartiment B de la bourse de Paris (ISIN : FR0000079600, Bloomberg : GFT FP, Reuters : GLFT.PA).

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.

Les comptes consolidés condensés du Groupe GAMELOFT au 30 juin 2009 ont été arrêtés par le Conseil d'administration en date du 31 aout 2009.

6.2 Faits majeurs :

- Création et augmentation de capital des filiales :

Une nouvelle société a été créée au Canada (Gameloft Divertissements Live Inc).

Les filiales suivantes ont augmenté leur capital sur le semestre afin de respecter les normes locales (Gameloft brasil, Gameloft LLC et Gameloft Dubai).

- Variation de périmètre :

Le périmètre de consolidation retenu pour l'exercice 2009 diffère de celui de l'exercice 2008. Les sociétés Ludigames SAS, Gameloft Philippines Inc et GAMELOFT Divertissements Live Inc ont été intégrées dans le périmètre de consolidation à compter du 1^{er} janvier 2009 ou dès leur création sur le semestre.

- 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 93 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 3 682 K€.

6.3 Synthèse des principes et méthodes comptables

6.3.1 Référentiel Comptable

Les comptes consolidés intermédiaires condensés du Groupe Gameloft au 30 juin 2009 ont été préparés en conformité avec la norme IAS 34 – Information Financière 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 le 31 décembre 2008.

Ces principes comptables retenus sont cohérents avec ceux utilisés dans la préparation des comptes consolidés annuels pour l'exercice clos le 31 décembre 2008, présentés dans la Note 4.1.5.3.2 des comptes consolidés du Document de Référence 2008, à l'exception des points présentés ci-dessous.

Le Groupe a appliqué les normes présentées ci-après qui sont d'application obligatoire pour les exercices ouverts à compter du 1er janvier 2009.

IAS 1 révisée, Présentation des états financiers. Cette norme introduit la notion de résultat global total qui présente les variations de capitaux propres de la période, autres que celles résultant de transactions avec les propriétaires agissant en cette qualité. Le Groupe a choisi de présenter l'état du résultat global en deux états (compte de résultat consolidé et état du résultat global consolidé).

IFRS 8, Secteurs opérationnels. Cette norme remplace la norme IAS 14, Information sectorielle. Cette norme introduit la notion de « l'approche de la direction » pour établir l'information sectorielle. Cette norme requiert une modification de la présentation et de la note relative à l'information sectorielle qui est basée sur le reporting interne régulièrement examiné par le principal décideur opérationnel du Groupe, afin d'évaluer la performance de chaque secteur opérationnel et de leur allouer des ressources. Le secteur déterminé en conformité avec la norme IFRS 8, est similaire au segment d'activité primaire défini lors de l'application de la norme IAS 14. Les informations à fournir en application de la norme IFRS 8, sont communiquées en Note 6.7.

L'adoption par l'Union Européenne des normes et interprétations suivantes est sans impact sur les états financiers du Groupe :

- IAS 23 révisée, Coûts d'emprunts
- IFRS 2 révisée, Paiement fondé sur des actions : conditions d'acquisition des droits et annulations
- IAS 32 et IAS 1 révisées, Instruments financiers remboursables au gré du porteur ou en cas de liquidation
- IFRS 1 et IAS 27 révisées, Eléments relatifs à la détermination du coût d'une participation dans les états financiers individuels
- IFRIC 13, Programme de fidélisation clients
- IFRIC 14 : IAS 19 – Le plafonnement de l'actif au titre des régimes à prestations définies, les exigences de financement minimal et leur interaction
- Améliorations des normes IFRS sauf pour IFRS 5 applicable au 1er juillet 2009

Les principes appliqués ne diffèrent pas des normes IFRS telles que publiées par l'IASB dans la mesure où l'application des interprétations suivantes endossées par l'Union Européenne sont sans incidence sur les comptes du Groupe :

- IFRIC 12, Concessions de service, obligatoire aux exercices ouverts au 30 mars 2009
- IFRIC 16, Couverture d'un investissement net dans une activité à l'étranger, obligatoire aux exercices ouverts au 30 juin 2009.

Les normes et interprétations, présentées ci-après, d'application obligatoire au 1er janvier 2009 dès lors qu'elles auront été approuvées par l'Union Européenne seront sans incidence sur les comptes consolidés du Groupe:

- IFRIC 9 et IAS 39 versions révisées, Instruments financiers : comptabilisation et évaluation – Dérivés incorporés
- IFRS 7 révisée, Améliorations des informations à donner sur les instruments financiers
- IFRIC 15, Accords pour la construction d'un bien immobilier

Le Groupe n'a pas anticipé de normes et interprétations dont l'application n'est pas obligatoire au 1er janvier 2009.

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 correspondant au prorata des charges estimées de l'année.

Par ailleurs, dans le cadre du contexte actuel de crise économique et financière, le Groupe a procédé à une revue au 30 juin 2009 des indices de perte de valeur relatifs aux goodwill logiciels commerciaux et aux licences. Cette revue n'a pas mis en évidence de situation de perte de valeur au 30 juin 2009.

6.3.2 Comparabilité des comptes

Afin de permettre la comparabilité des comptes, aucun reclassement n'a été réalisé sur les comptes consolidés du 30 juin 2009.

6.3.3 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 2009, il n'y a pas eu de variation significative dans la nature des transactions avec les parties liées par rapport au 31 décembre 2008 (voir Note 4.1.7.6 du Document de Référence de la société pour 2008, déposé le 4 juin 2009 sous le numéro de dépôt D.09-0476 auprès de l'AMF)

6.3.4 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..

	30.06.09	30.06.08
Résultat net par du groupe (€) – A	2 194 496	- 765 810
Nombre d'actions ordinaires pondérés – B	73 616 697	73 108 319
Résultat net par action – C = A/B	0.03	- 0.01
Nombre d'actions ordinaires pondéré après intégration des instruments potentiellement dilutifs – D	73 825 576	74 777 878
Résultat net (€) -E	2 194 496	- 765 810
Résultat net par action dilué – F= E / D	0.03	- 0.01
Résultat opérationnel courant (€)	3 240 254	1 491 783
Résultat opérationnel courant par action	0.04	0.02
Résultat opérationnel courant par action dilué	0.04	0.02

6.4 Périmètre de consolidation

6.4.1 Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2009

Société	Pays	Date acquisition / création	Activité - Secteur	Société consolidée	Pourcentage d'intérêt	Pourcentage de contrôle	Méthode
GAMELOFT SA	France	1999	Mobile	Oui	-	Société mère	Intégration

429 338 130			Distribution / Production					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	France	2003	Mobile Production	Oui	99,80 %	100 %		Intégration Globale
450 415 237								
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	France	2006	Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %		Intégration Globale
488 934 506								
GAMELOFT SOFTWARE	Chine	2006	Mobile	Oui	100,00 %	100 %		Intégration

CHENG DU GAMELOFT AUSTRALIA PTY Ltd	Australie	2007	Production Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Globale Intégration Globale
GAMLOFT BRASIL Ltda	Do Brésil	2007	Mobile Production / Distribution	Oui	99,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT LLC	Ukraine	2007	Mobile Production/ Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Sro	République Tchèque	2007	Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Pte Ltd	Singapour	2008	Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Philippines Inc	Philippines	2008	Mobile Production/ Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
LUDIGAMES 508 543 964	France	2008	Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT LIVE 500 819 537	France	2007	Mobile Distribution	Oui	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT LIVE Canada	Canada	2009	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.

6.4.2 Sociétés non retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2009

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

Au 30 juin 2009, 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	Engagemen t hors bilan
L'Odyssée Interactive Games 483 443 743	France	2005	Aucune	99,90%	70	29	-	-	-
GAMELOFT Venezuela	Venezuela	2008	Mobile Distribution	95 %	26	- 24	-	1	-
GAMELOFT DUBAI	Dubai	2008	Aucune	100 %	38	38	-	-	-
GAMELOFT Belgique	Belgique	2007	Aucune	99,99%	20	20	-	-	-

6.4.3 Variation du périmètre

Le périmètre de consolidation retenu pour le premier semestre 2009 diffère de celui de l'exercice 2008 avec l'entrée de trois filiales. Les sociétés Ludigames SAS, Gameloft Philippines Inc et GAMELOFT Divertissements Live Inc entrent dans le périmètre de consolidation.

6.5 Notes sur le bilan

I. AUTRES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

Les autres immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 30 juin 2009 :

Immobilisations	Au 31.12.08 cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.09 cumulé
Logiciels	898	294			18	- 13	1 197
Développements commercialisés	6 280	487		755			7 522
Avances sur licences	15 246	3 144	- 495				17 895
Développement En cours de production	3 218	1 296		- 755			3 759
TOTAL	25 642	5 221	- 495	-	18	- 13	30 373

Amortissements	Au 31.12.08 Cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.09 Cumulé
Logiciels	607	223				- 11	819
Développements commercialisés	3 368	2 272					5 640
Avances sur licences	9 335	1 523	- 495			76	10 439
Développement En cours de production	-						-
Sous Total	13 309	4 018	- 495			65	16 898

Provisions							
Développements commercialisés	821	210	- 680	259			611
Avances sur licences		241					241
Développement En cours de production	284			-259			25
Sous Total	1 105	451	- 680	-			877

TOTAL	14 414	4 469	- 1 175	-	-	65	17 775
--------------	---------------	--------------	----------------	----------	----------	-----------	---------------

Les autres immobilisations incorporelles représentent les coûts de création des jeux consoles dont le développement est terminé ou dont le lancement a été effectué et qui sont donc déjà commercialisés sur les consoles telles que la Nintendo DSi, la PS3 de Sony, la Wiiware, etc.

Les immobilisations incorporelles en cours de production sont des coûts de développement de jeux consoles non encore terminés à la date d'arrêt des comptes.

Les avances sur licences concernent des contrats de licences signés avec des sportifs de haut niveau (Reggie Bush, Derek Jeter, Lleyton Hewitt, Steven Gerrard, Robinho, Hulk Hogan, etc.), avec les ligues sportives (la FIFPRO, la NBA, la NFL), avec les studios de cinéma (Fox pour la sortie d'*Avatar* et de *Night at the Museum 2*, Halcyon pour la sortie de *Terminator 4*), avec des sociétés de Médias (Marvel pour les droits de *Spider man*), avec des sociétés de production TV de séries et jeux (CSI New York, A Prendre ou à Laisser, Krypton Factor, Heroes, etc.)

Sur le premier semestre 2009 de nouveaux contrats de licences ont été signés avec Sega pour le jeu Sonic Unleashed, avec Interplay pour le jeu Earthworm Jim et avec Warner Bros. pour la sortie du film Sherlock Holmes.

La variation de périmètre concerne les sociétés GAMELOFT Philippines Inc LTD.

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 amorties en mode linéaire selon la durée des contrats ainsi que des amortissements et des provisions complémentaires pour respectivement 51 K€ et 241 K€.

L'augmentation des amortissements & provisions sur les développements commercialisés sont respectivement de 2 272 K€ et de 210 K€. Les amortissements correspondent à un plan d'amortissement sur 12 mois des coûts de développements dès la commercialisation du jeu. Des tests de valeur ont été réalisés sur tous les développements commercialisés et en cours à la clôture de l'exercice entraînant la comptabilisation d'une provision pour dépréciation de 210 K€.

Les diminutions de provisions sur les développements commercialisés pour 680 K€ correspondent à des tests de valeur sur certaines provisions comptabilisées en décembre 2008.

II. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

Immobilisations	Au 31.12.08 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.09 Cumulés
Installations techniques	2 327	113	- 16	19	- 35	2 408
Matériel de transport	2					2
Matériel informatique et mobilier	9 887	864	- 114	23	- 67	10 593
Matériel informatique financé par crédit-bail	99				4	103
Immobilisations en cours	-					
TOTAL	12 314	977	- 130	42	- 98	13 107

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 pour les consoles de Nintendo, de Sony et de Microsoft.

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 Philippines Inc.

Amortissements	Au 31.12.08 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.09 Cumulés
Installations techniques	923	241	- 5	1	- 14	1 146
Matériel de transport	1					1
Matériel informatique et mobilier	6 214	1 230	- 81	1	- 77	7 287
Matériel informatique financé par crédit-bail	93	2			4	99
Immobilisations en cours	-					
TOTAL	7 231	1 473	- 86	2	- 87	8 533

III. ACTIFS FINANCIERS NON COURANTS

Immobilisations	Au 31.12.08 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.09 Cumulés
Sociétés non consolidées (valeurs brutes)	372	295	- 367	- 236		64
Dépôts et cautionnements	2 099	63	- 127		- 43	1 992
Prêts	150					150
TOTAL	2 620	358	- 494	- 236	- 43	2 206

Les augmentations des dépôts et cautionnements concernent principalement GAMELOFT KK pour 55 K€.

Les diminutions concernent principalement GAMELOFT Corée pour 100 K€, et GAMELOFT Ltd Software Beijing pour 8 K€.

Provisions	Au 31.12.08 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de Périmètre	Au 30.06.09 Cumulés
Sociétés non consolidées	1	6		-1	6
TOTAL	1	6		- 1	6

L'augmentation de provision concerne la filiale Gameloft Venezuela pour 6 K€.

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	Résultat net en K€	Valeur nette comptable en K€
GAMELOFT de Venezuela SA	6	95,00 %	- 72 989	- 90 208	- 30	-
GAMELOFT SPRL	20	99,50 %	18 630	-	-	20
L'ODYSSEE INTERACTIVE GAMES	55	99,90 %	28 753	- 802	- 1	55
GAMELOFT DUBAI	38	100,00 %	37 638	-	-	38
* Montants en devises	119					113

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

	30.06.09	31.12.08
Déficits activés	64	42
Différences temporaires fiscales	704	945
TOTAL	768	987

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 :

- 7 ans : 27 K€
- Illimités : 37 K€

Déficits activés / non activés :

En K€	30.06.09		31.12.08
	déficits activés	déficits non activés	déficits activés
GAMELOFT Ltd		519	
GAMELOFT SRL ROUMANIE			2
GAMELOFT AUSTRALIA	37		32
GAMELOFT DIV. LIVE	27		
GAMELOFT BRASIL		107	
GAMELOFT SA		14 486	
GAMELOFT IBERICA		137	
GAMELOFT SHANGHAI		24	
GAMELOFT KK		651	
GAMELOFT LLC			8
GAMELOFT CHENG DU		261	
GAMELOFT SRO		21	
GAMELOFT LTD, Co		630	
GAMELOFT Pte Ltd		9	
GAMELOFT Ltd HK		33	
GAMELOFT GMBH		756	
TOTAL	64	17 700	42

V. CREANCES FISCALES NON COURANTES

	30.06.09	31.12.08
Gameloft Divertissements inc	945	963
TOTAL	945	963

Ces créances fiscales sont des crédits d'impôts de R&D liés à la filiale canadienne de Gameloft et portent sur les années 2005, 2006 et de 2007. Gameloft Divertissements a reçu les projets de cotisation pour les crédits de R&D non remboursable réclamés par la société relative aux exercices financiers de 2005, 2006 et de 2007. La vérification fiscale a été effectuée par les autorités fiscales et ces montants ont été comptabilisés dans les comptes.

Le montant de crédit de 2005 est reportable sur 10 ans, les montants de crédit de 2006 et de 2007 sont reportables sur 20 ans.

VI. ACTIFS EN COURS DE CESSION OU ACTIVITES ABANDONNEES

	30.06.09	31.12.08
L'Odyssée Interactive Games	55	55
TOTAL	55	55

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

VII. STOCKS

Nature	Au 31.12.08	Valeur brute	Provision	Au 30.06.09
Cartouches Asphalt Nintendo DS	31	31		31
Cartouches Nintendo DS	1 278	597		597
Cartouches PS3	157	60		60
Cartouches Wii	962	122		122
TOTAL	2 428	810	-	810

Les cartouches des différents jeux sont commercialisées dans le monde entier.

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

VIII. AVANCES ET ACOMPTES VERSES

	Au 31.12.08	Augmentation	Diminution	Au 30.06.09
Avances et acomptes versés	124	142	124	142
TOTAL	124	142	124	142

Les avances et acomptes versés concernent la société GAMELOFT Vietnam pour 116 K€.

IX. CLIENTS ET COMPTES RATTACHES

Au 30.06.09	Brut	Provision	Net	Au 31.12.08
Clients et comptes rattachés	28 820	317	28 503	35 143
Total	28 820	317	28 503	35 143

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 30.06.09	31.12.08
Comptes courants d'associés	-	-	-	-
TOTAL	-	-	-	-

XI. AUTRES CREANCES ET COMPTES DE REGULARISATION

Les autres créances se décomposent ainsi :

	Valeur brute	Provision	Net Au 30.06.09	31.12.08
TVA	2 203		2 203	2 175
Autres créances fiscales et sociales (2)	2 278		2 278	4 008
Avoirs fournisseurs à recevoir	5		5	39
Fournisseurs débiteurs	385		385	66
Autres	73		73	61
Charges constatées d'avance	755		755	528
Capital souscrit appelé non versé (PE incluse)	18		18	
TOTAL	5 716	-	5 716	6 877

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

(2) Dont : Créances fiscales = 2234 K€ principalement dû au crédit d'impôt lié aux subventions d'exploitation de GAMELOFT Canada et de Gameloft Divertissements Live pour 1 418 K€ et Gameloft Argentina pour 363 K€. Créances sociales = 44 K€

XII. TRESORERIE ET EQUIVALENTS DE TRESORERIE

Le poste «disponibilités» comprend des soldes de comptes de banque pour 10 935 K€ au 30 juin 2009 contre 8 967 K€ au 31 décembre 2008.

Les valeurs mobilières de placement sont constituées par :

Nature	Dénomination	Nombre	30.06.09			31.12.08
			Valeur brute K€	Juste valeur K€	+/- Value K€	
FCP	Certificat de dépôt négociable	3	6 000	6 017	17	2 507
SICAV	CAM – Trésorerie Institution Capitaux					
TOTAL			6 000	6 017	17	2 507

La variation de la trésorerie nette se décompose ainsi :

Détail trésorerie	30.06.09	31.12.08
Disponibilités	10 935	8 967
VMP	6 017	2 507
Avances en devises	-	-
Découverts bancaires et crédits courts termes	52	- 726
TOTAL	16 900	10 748

XIII. CAPITAUX PROPRES

Capital

Le capital de la société GAMELOFT S.A. est composé au 30 juin 2009 de 73 643 653 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 3 682 182,65 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.

Chaque action donne droit dans la propriété de l'actif social et dans le boni de liquidation à une part égale à la quotité de capital qu'elle représente.

Un droit de vote double de celui conféré aux autres actions, eu égard à la quotité du capital social qu'elles représentent est attribué à toutes les actions entièrement libérées pour lesquelles il sera justifié une inscription nominative de puis 2 ans au moins au nom du même actionnaire.

Ce droit est conféré également dès leur émission en cas d'augmentation de capital par incorporation de réserves, bénéfiques ou primes d'émission, aux actions nominatives attribuées gratuitement à un actionnaire à raison d'actions anciennes pour lesquelles il bénéficie de ce droit.

Nombre d'actions GAMELOFT S.A.

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
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 03/12/2004	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 03/12/2004	0.05	33 263	2
Levée d'options du 15/09/2003	0.05	470 346	23
Au 31/12/08	0.05	73 605 094	3 680
Levée d'options du 03/12/2004	0.05	38 559	2
Au 30/06/09	0.05	73 643 653	3 682

Stocks options, Actions gratuites 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	03/12/04	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 585 800	960 850	577 650	548 587	540 787
Nombre d'actions annulées :		357 000	433 900	457 900	465 700
Nombre de personnes concernées :	91				
dont dirigeants	0				
Début d'exercice	31/03/2006	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	03/12/2009
Prix de souscription	2,40 euros	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 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 790 300	2 716 200	2 547 900	2 401 800	2 394 900
Nombre d'actions annulées :		74 100	242 400	388 500	395 400
Nombre de personnes concernées :	101				
dont dirigeants	5				
Début d'exercice	11/01/2008	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	11/01/2012
Prix de souscription	5,35 euros	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 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	612 000	468 000	363 000	333 000	333 000
Nombre d'actions annulées :		144 000	249 000	279 000	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	11/01/2008
Fin d'exercice	11/01/2012	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	5,61 euros

Date du Conseil d'Administration	7/06/06	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	40 200	40 200	40 200	10 200	10 200
Nombre d'actions annulées :	-	-	-	30 000	30 000
Nombre de personnes concernées :	2				
dont dirigeants	0				
Début d'exercice	07/06/2010	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	07/06/2012
Prix de souscription	5,37 euros	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 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 811 000	2 734 800	2 535 000	2 447 800
Nombre d'actions annulées :		76 200	276 000	363 200
Nombre de personnes concernées :	127			
dont dirigeants	4			
Début d'exercice	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009
Fin d'exercice	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013
Prix de souscription	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros

Date du Conseil d'Administration	03/01/07	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	710 100	604 800	530 400	521 400
Nombre d'actions annulées :		105 300	179 700	188 700
Nombre de personnes concernées :	38			
dont dirigeants	1			
Début d'exercice	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009
Fin d'exercice	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013
Prix de souscription	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros

Date du Conseil d'Administration	11/04/2008	Restant au 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	3 110 250	3 015 000	2 926 650
Nombre d'actions annulées :		95 250	183 600
Nombre de personnes concernées :	199		
dont dirigeants	4		
Début d'exercice	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010
Fin d'exercice	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros

Date du Conseil d'Administration	11/04/2008	Restant au 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	534 300	525 300	514 200
Nombre d'actions annulées :		9 000	20 100
Nombre de personnes concernées :	48		
dont dirigeants	1		
Début d'exercice	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010
Fin d'exercice	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros

Date du Conseil d'Administration	14/05/2009	Restant au 30.06.09
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 208 500	2 208 500
Nombre d'actions annulées :		-
Nombre de personnes concernées :	189	
dont dirigeants	2	
Début d'exercice	14/05/2011	14/05/2011
Fin d'exercice	14/05/2015	14/05/2015
Prix de souscription	2,36 euros	2,36 euros

Date du Conseil d'Administration	03/12/04	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 30.06.09
Nombre de BSCPE attribués :	1 486 500	1 126 253	704 400	653 000	614 441
Nombre d'actions annulées :		39 800	61 400	84 600	84 600
Nombre de personnes concernées :	32				
dont dirigeants	0				
Début d'exercice	31/03/2006	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	03/12/2009
Prix de souscription	2,40 euros	2,40 euros	2,40 euros	2,40 euros	2,40 euros

Attributions d'Actions Gratuites	Restant au 30.06.09
Date du Conseil d'Administration	21/04/2009
Maturité – Période d'acquisition	2 ans - 22/04/2011
Fin de période de conservation	2 ans - 22/04/2013

Nombres d'instruments attribués	720 750
Nombre de personnes concernées :	55
dont dirigeants	3

Les actions gratuites attribuées, subordonnées à la satisfaction de conditions de performance seulement pour les dirigeants, sont indisponibles pendant une période de quatre années suivant la date d'attribution. Les actions attribuées étant des actions ordinaires, de même catégorie que les anciennes actions composant le capital social de la société, le salarié actionnaire bénéficie par conséquent, au terme de la période d'acquisition des droits, des dividendes et droits de votes attachés à l'ensemble de ses actions.

Au total, au 30 juin 2009, le nombre maximum d'actions à créer par exercice des stocks option est de 11 896 437 actions, d'actions gratuites est de 720 750 actions et de BSPCE est de 614 441 actions.

Les annulations enregistrées au cours de l'exercice résultent soit de départs de bénéficiaires avant ouverture de la période d'exercice de leurs droits, soit de l'expiration de plans dans les conditions de marché n'ayant pas rendu possible l'exercice de la totalité des droits.

Gameloft ne détient pas d'actions propres.

XIV. PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES

Passifs non courants :

	Au 31.12.08	Dotations exercice	Reprises exercice	Au 30.06.09
			Montant utilisé au cours de l'exercice	Montant non utilisé au cours de l'exercice
Provisions pour risques & charges				
Pour risques autres	-			-
Pour charges		151		151
Total	-	151		151

Les dotations aux provisions pour charges concernent Gameloft KK pour 127 K€ suite à la remise en état des locaux de la filiale et de Gameloft SA pour les filiales dont les capitaux propres sont négatifs pour 24 K€.

Passifs courants :

	Au 31.12.08	Dotations exercice	Reprises exercice	Au 30.06.09
			Montant utilisé au cours de l'exercice	Montant non utilisé au cours de l'exercice
Provisions pour risques & charges				
Pour risques autres	-			-
Pour charges		-		-
Total	-	-	-	-

Il n'y a pas de contrôles fiscaux en cours dans les filiales étrangères ou françaises.

XV. ENGAGEMENTS ENVERS LE PERSONNEL

	Au 31.12.08	Dotations	Reprises	Ecart de conversion	Variation de périmètre	Au 30.06.09
Provisions pour retraite	154	62	- 47	2		171
Provisions pour départ	94		- 6	- 1		87
TOTAL	249	62	- 54	1	-	258

La provision pour indemnités de départ en retraite est dotée sur le semestre pour 62 K€.

XVI. DETTES FINANCIERES

Les dettes financières non courantes se décomposent ainsi :

	30.06.09	31.12.08
Emprunts	-	-
Découverts bancaires	-	-
Emprunts résultant du retraitement des leasings	-	-
Compte courants d'associés	-	-
Dettes financières	-	-

Au 30 juin 2009, il n'y a plus d'endettement financier.

Les dettes financières courantes se décomposent ainsi :

	30.06.09	31.12.08
Emprunts	-	-
Découverts bancaires	52	726
Emprunts résultant du retraitement des leasings	-	4
Compte courants d'associés	-	-
Dettes financières	52	729

	à - 1 an	+ 1 an et - 5 ans	+ 5 ans
Echéances restant à payer au 30.06.09	52		

Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie.

	30.06.09	31.12.08
Dettes financières hors avances Etat	52	729
Disponibilités	- 10 935	- 8 967
VMP	- 6 017	- 2 507
Excédent net financier	- 16 900	- 10 745

Au 30 juin 2009, l'excédent net financier se monte à 16 900 K€ contre 10 745 K€ au 31 décembre 2008. 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 assujéti à l'évolution des taux variables et en appréhende le risque de façon régulière.

- Gestion du risque de change

La société détient des actifs, perçoit des revenus et encoure des dépenses et engagements directement et par l'intermédiaire de ses filiales dans un grand nombre de devises. Ses comptes sont présentés en euros. Par conséquent, lorsque ceux-ci sont préparés, la société doit convertir en euros la valeur de ses actifs, passifs, revenus et dépenses présentés dans d'autres devises aux taux de change applicables à cette date. Par conséquent, les augmentations et baisses de valeur de l'euro pour ce qui est de ces autres devises affecteront la valeur de ces éléments dans les comptes de la société, même si leur valeur n'a pas changé dans leur devise d'origine.

Néanmoins, Gameloft a recourt à un système de couverture de change naturel dans la mesure où ses relations intragroupe, avances en comptes courants aux filiales, refacturation des frais des filiales à la société mère et les royalties aux filiales, sont effectuées en devises (dollars US, dollars canadiens ou livres sterling...) et que les produits en devises compensent les charges en devises que doit supporter la société.

A ce jour, le groupe n'a pas mis en place de couverture de change ainsi que pour ses flux de trésorerie internes.

Variation des taux de change des principales devises :

	30.06.09		31.12.08	
	Taux moyen	Taux de clôture	Taux moyen	Taux de clôture
Dollars	1.33217	1.41340	1.47059	1.3917
Dollars canadiens	1.60506	1.62750	1.55928	1.6998
Livres Sterling	0.89391	0.85210	0.79654	0.9525
Yens japonais	127.19506	135.51000	152.33161	126.1400
Peso argentins	4.84244	5.36410	4.64197	4.8065

Impact sur le chiffre d'affaires de la variation des taux de change sur l'année :

En K€	30.06.09	31.12.08
Dollars	-166	627
Dollars canadiens	5	- 26
Livres Sterling	25	- 238
Yens japonais	- 82	227
Pesos argentins	- 84	108

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	30.06.09	31.12.08
Euros	52	25
Dollars canadiens	-	704
Dettes financières	52	729

Sensibilité de la dette financière :

Dettes	Montant	Type de taux	Taux	Nominal	Int/an	Var. de + 1%	Différence en K€
Emprunt bancaire France	52	Variable	11,90 %	47	5	6	- 1
Emprunt bancaire Canada	-	-	-	-	-	-	-
Disponibilités	10 935	Variable	-	10 935	-	-	-
Placements	6 000	Variable	1.90% à 2.25%	6 000	17	25	+ 8
Total					12	19	+7

Risque de crédit :

Le risque de crédit représente le risque de perte financière pour le Groupe dans le cas où un client viendrait à manquer à ses obligations de paiement. Au 30 juin 2009, le montant des créances clients en retard de paiement et non encore dépréciés n'est pas significatif.

30/06/09					Montant des actifs échus non dépréciés			
	Note	Valeur comptable	Provisions	Valeur nette comptable	Montant des actifs non échus	0-6 mois	6 mois-1 an	Plus d'un an
Actifs financiers opérationnels non courants et courants								
Créances clients	IX	28 820	317	28 503		28 503		
Autres créances d'exploitation courantes	XI	5 716	-	5 716		3 935	1 781	
Autres actifs financiers en prêts et créances								
PRETS ET CREANCES								
Autres actifs financiers non courants								
Autres actifs financiers courants								
		34 536	317	34 219		32 438	1 781	

XVII. PASSIF D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.09	31.12.08
Subventions à recevoir	689	1 049
Divers	2	-
TOTAL	691	1 049

Les filiales canadiennes du Groupe Gameloft bénéficient 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

	30.06.09	31.12.08
Dettes fournisseurs	7 194	7 919
Dettes fournisseurs sur immobilisations	4 411	4 493
Total	11 605	12 412

Le délai moyen de règlement fournisseurs est de 60 jours.

Le poste dettes fournisseurs sur immobilisations est resté stable par rapport au 31 décembre 2008.

XIX. AVANCES ET ACOMPTES RECUS

Les avances et acomptes reçus courants se décomposent de la manière suivante :

	30.06.09	31.12.08
Avances et acomptes reçus	-	70
TOTAL	-	70

XX. AUTRES DETTES

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

	30.06.09	31.12.08
Produits constatés d'avance	-	-
TOTAL	-	-

Les autres dettes courantes se décomposent de la manière suivante :

	30.06.09	31.12.08
Clients créditeurs	672	4 202
Autres dettes	257	174
Produits constatés d'avance	105	155
TOTAL	1 034	4 532

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).

XXI. DETTES FISCALES ET SOCIALES

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

	30.06.09	31.12.08
Dettes sociales	4 539	4 664
Dettes fiscales	2 873	3 839
TOTAL	7 412	8 503

Les dettes fiscales concernent principalement GAMELOFT Argentina pour 608 K€, GAMELOFT SA pour 374 K€, GAMELOFT Software Beijing pour 311 K€, GAMELOFT S de RL pour 243 K€, GAMELOFT Rich Games pour 198 K€, GAMELOFT Ltd pour 191 K€, GAMELOFT KK pour 179 K€ et GAMELOFT Bresil pour 113 K€.

Les dettes sociales concernent principalement GAMELOFT SA pour 956 K€, GAMELOFT Inc. Divertissement pour 656 K€, GAMELOFT Software Beijing pour 443 K€, GAMELOFT Rich Games Production France pour 428 K€, GAMELOFT Argentina pour 401 K€, GAMELOFT SRL Roumanie pour 357 K€, GAMELOFT Partnerships pour 267 K€, Gameloft Software Shanghai pour 163 K€, GAMELOFT Vietnam pour 160 K€, GAMELOFT S de RL pour 139 K€, Gameloft Software Cheng Du pour 118 K€ et Gameloft Live pour 100 K€.

6.6 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	
	30.06.09		30.06.08	
	K€	%	K€	%
Europe	22 985	38 %	22 071	44 %
Amérique du Nord	20 015	33 %	14 372	29 %
Reste du Monde	17 102	29 %	13 844	27 %
Total	60 102	100 %	50 288	100 %

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

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.09		30.06.08	
	K€	%	K€	%
Consoles	3 124	5 %	2 963	6 %
Mobiles	56 978	95 %	47 325	94 %
Total Chiffre d'affaires	60 102	100 %	50 288	100 %
Production Immobilisée	2 484	-	3 085	-
Production stockée	- 1 619			
Total	60 967	-	53 373	-

I. AUTRES PRODUITS DE L'ACTIVITE

Les autres produits d'exploitation se décomposent ainsi :

	30.06.09	30.06.08
Reprises sur provisions	817	179
Sur passifs	54	-
Sur actifs	763	179
Transferts de charges	-	-
TOTAL	817	179

Les reprises de provisions concernent des reprises sur créances clients pour 83 K€, sur dépréciation d'actif pour 680 K€, pour 54 K€ de reprises de provisions retraitées.

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

Les couts des ventes se décomposent ainsi :

	30.06.09	30.06.08
Achats de marchandises	36	16
Frais sur coûts des ventes	1 782	758
Coûts des royalties	4 041	3 280
TOTAL	5 860	4 054

Les achats de marchandises correspondent aux achats de cartouches des jeux suivants : *TV Show King Party* sur Wii™, *Guitar Rock Tour*™ et *Real Football 2009*™ sur Nintendo DS et *Brain Challenge* sur PS3.

Les frais sur coûts des ventes représentent essentiellement la part des revenus liés aux ventes de jeux mobiles facturés par certains partenaires de la société.

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

III. FRAIS DE RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

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

	30.06.09	30.06.08
Achats d'études et prestations de service et autres fournitures	-	129
Autres charges externes	6 745	6 601
Rémunérations du personnel	19 167	17 384
Subvention d'exploitation	- 1 364	- 1 108
Charges sociales	4 305	4 497
Impôts et Taxes	261	240
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	3 692	2 615
TOTAL	32 806	30 358

Les frais de Recherche & Développement correspondent au département de création des jeux sur téléphones mobiles et sur consoles.

L'effectif atteignait au 30 juin 2009 pour le secteur R&D 3 326 employés.

L'effectif R&D est stable sur la période comparée.

L'augmentation des postes rémunérations et charges sociales a augmenté de 10 % sur le semestre hors comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux BSPCE. La comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux BSPCE représentait sur le premier semestre 2009 619 K€ contre 643 K€ sur le premier semestre 2008.

Le montant des subventions perçues au Canada et en Argentine est calculé sur la base de la masse salariale des employés du département R&D de Gameloft Canada et de Gameloft Argentine.

Les dotations aux amortissements augmentent avec les dépréciations sur les développements immobilisés pour 272 K€ sur le premier semestre 2009 contre 1 015 K€ sur la même période en 2008. L'amortissement des jeux capitalisés commence à compter de la date de lancement du jeu.

IV. FRAIS COMMERCIAUX

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

	30.06.09	30.06.08
Achats d'études et prestations de service et autres fournitures	-	-
Autres charges externes	6 583	7 188
Rémunérations du personnel	5 893	5 402
Subvention d'exploitation	- 210	- 146
Charges sociales	1 546	1 422
Impôts et Taxes	194	185
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	141	108
TOTAL	14 147	14 158

Les frais Vente & Marketing comprennent l'ensemble des dépenses liées à la commercialisation et à la vente des jeux mobiles et des jeux consoles de la société (le marketing, les équipes commerciales B2B, le B2C, les équipes de Business Intelligence, l'achat d'espace publicitaire, les salons, etc.).

L'effectif du département Ventes & Marketing atteignait au 30 juin 2009 pour le secteur S&M 441 employés.

Les dépenses de publicité, de marketing et de conférence s'élèvent sur le premier semestre 2009 à 3 895 K€ contre 4 487 K€ sur le même semestre 2008. Ces dépenses représentent 6.5% du chiffre d'affaires.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 9.5% en comparaison avec le premier semestre 2008. Les charges de personnel liées aux stock-options et aux BSPCE représentaient sur le semestre 2009 300 K€ contre 315 K€ sur le premier semestre 2008.

Les subventions d'exploitation sont des crédits multimédias accordés par le gouvernement canadien ainsi que des subventions reçues du gouvernement argentins.

V. FRAIS ADMINISTRATIFS

Les frais administratifs se décomposent de la façon suivante :

	30.06.09	30.06.08
Achats d'études et prestations de service et autres fournitures	-	11
Autres charges externes	1 795	1 831
Rémunérations du personnel	2 415	2 243
Subvention d'exploitation	- 70	- 107
Charges sociales	562	525
Impôts et Taxes	- 173	161
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	122	160
TOTAL	4 651	4 824

Les frais administratifs correspondent à l'ensemble des dépenses des équipes comptables, juridiques, informatiques, ressources humaines de la société.

L'effectif du département Administratif de Gameloft atteignait au 30 juin 2009 219 salariés.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 6.8 % par rapport à 2008 suite à la création de nouveaux studios qui a entraîné l'arrivée de salariés administratifs afin d'en assurer l'encadrement et le développement, à l'augmentation du volume d'activité du groupe et à la comptabilisation des charges de personnel liés aux stock-options et aux BSPCE. Ces charges représentaient sur le semestre 2009 342 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 ainsi que des subventions reçues du gouvernement argentin.

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

	30.06.09	30.06.08
Retraites et avantages assimilés	63	47
Rémunérations en actions	1 261	1 262

VI. VARIATION DE STOCKS DE PRODUITS FINIS

	30.06.09	30.06.08
Variation de stocks : Asphalt DS	-	28
TOTAL	-	28

VII. DOTATIONS AUX PROVISIONS

	30.06.09	30.06.08
Dotations aux Provisions	703	66
TOTAL	703	66

Les dotations aux provisions concernent la comptabilisation d'un engagement de retraite pour 63 K€, de provisions sur créances clients pour 29K€, de provisions pour charges pour 159 K€ et de provisions pour dépréciation d'actifs de 452 K€.

Les provisions pour dépréciation d'actifs sont déterminées en fonction de la rentabilité des projets, commercialisés ou en cours de production, sur les consoles de jeux de nouvelle génération.

VIII. CHARGES ET PRODUITS NON RECURRENTS

Les opérations non récurrentes se décomposent ainsi :

	30.06.09	30.06.08
Résultat de cession des immobilisations	- 79	1 039
Autres produits non récurrents	152	780
Autres charges non récurrentes	450	391
TOTAL	- 377	1 428

Le résultat de cession comprend la vente de matériel informatique et de mises aux rebut.

Les autres produits concernent pour 71 K€ le remboursement par le gouvernement chinois d'une partie de la TVA chinoise, Gameloft SA pour 23 K€ pour des autres produits de gestion courante et pour 10K€ le remboursement de notre assureur allemand.

Les autres charges sont des retenues à la source pour 313 K€, pour 93 K€ de créances irrécouvrables.

IX. RESULTAT FINANCIER

Le résultat financier se décompose ainsi :

	30.06.09	30.06.08
Coût de l'endettement financier brut	- 46	- 43
<i>Résultat de cession d'équivalents de trésorerie</i>	-	-
<i>Intérêts sur opération de financement</i>	46	43
<i>Résultat des couvertures de change sur trésorerie</i>		-
Produits financiers	2 069	1 844
<i>Dividendes</i>	-	-
<i>Gains de change</i>	1 965	1 693
<i>Autres produits financiers</i>	-	-
<i>Produits de trésorerie</i>	104	151
Charges financières	1 739	3 102
<i>Pertes de change</i>	1 733	3 006
<i>Autres charges financières</i>	6	96
TOTAL	284	- 1 301

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 2009.

Le poste intérêts sur opération de financement comprend pour 14 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 et 25 K€ de frais financiers sur Gameloft SA.

Les autres charges financières concernent les dotations de provisions sur titres pour 6 K€ de Gameloft Venezuela et les pertes de change.

X. IMPOTS SUR LES RESULTATS

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	30.06.09	30.06.08
Impôts exigibles	1 439	1 575
Impôts différés	- 190	- 687
Total	1 248	888

- Impôts exigibles :

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

- Impôts différés :

	30.06.09	30.06.08
Impôts différés actifs	768	565
Impôts différés passifs	691	440

Les impôts courants concernent les filiales : GAMELOFT Argentina pour 630 K€, GAMELOFT Inc pour 289 K€, Gameloft Software Beijing pour 105 K€ et GAMELOFT software private India pour 77 K€. A compter du 1^{er} janvier 2009, une convention d'intégration fiscale entre les sociétés françaises neutralisent les montants d'impôt sur les sociétés bénéficiaires au profit de Gameloft SA.

6.7 Information Sectorielle

Conformément à IFRS 8, Secteurs opérationnels, l'information présentée ci-après pour l'unique secteur opérationnel est identique à celle présentée au Principal Décideur Opérationnel (le Président-Directeur Général) aux fins de prise de décision concernant l'affectation de ressources au secteur et d'évaluation de sa performance.

Gameloft a une gestion mondiale et n'identifie donc pas en l'espèce de secteurs différents. Une analyse par secteur géographique peut cependant être menée comme suit :

K€	Chiffre d'affaires		
	30.06.09	31.12.08	30.06.08
Europe*	22 985	47 084	22 071
Amérique du Nord	20 015	33 245	14 372
Reste du Monde	17 102	30 003	13 844
Total	60 102	110 332	50 288

* Au sens de l'Union Européenne

Pour les besoins de la présentation de l'information par secteur géographique, les chiffres d'affaires sont déterminés sur la base de la localisation géographique des clients. Les actifs non-courants sont affectés aux secteurs selon leur implantation géographique.

K€	Actifs non courants		
	30.06.09	31.12.08	30.06.08
Europe*	14 030	13 246	11 826
Amérique du Nord	2 156	2 397	1 178
Reste du Monde	4 953	5 292	4 428
Total	21 139	20 935	17 432

* Au sens de l'Union Européenne

Les actifs non-courants regroupent les immobilisations incorporelles, les immobilisations corporelles, les actifs financiers non courants, les actifs d'impôts différés, les autres créances non courantes et les actifs en cours de cession ou activités abandonnées.

Par ailleurs, Gameloft a un client dont le chiffre d'affaires s'élève à 10% au moins du chiffre d'affaires dont le détail s'analyse comme suit :

K€	Chiffre d'affaires	
	Montants	%
Apple	6 819	11,35 %
Total	6 819	11,35 %

En 2008, aucun client de Gameloft ne représentait plus de 10% du chiffre d'affaires consolidé total de la société.

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 complet 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. Evénements postérieurs à la clôture

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

3. Effectif

Les effectifs au 30 juin 2009 se répartissent comme suit :

a) Répartition par zone géographique :

	31.12.05	31.12.06	31.12.07	31.12.08	30.06.09
Europe	159	139	797	544	461
Amérique du Nord	370	335	324	375	360
Reste du Monde	1 255	2 161	2 902	3 083	3 165
Total	1 784	2 635	4 023	4 002	3 986

b) Répartition par département :

	31.12.05	31.12.06	31.12.07	31.12.08	30.06.09
Administration	83	138	185	226	219
Vente et Marketing	108	192	425	438	441
Internet	23	-	-	-	-
R&D	1 570	2 305	3 413	3 338	3 326
Total	1 784	2 635	4 023	4 002	3 986

4. Informations relatives aux parties liées

Les transactions avec les parties liées n'ont pas connu de modifications significatives au cours du semestre.

8. Déclaration des responsables du rapport semestriel

J'atteste, à ma connaissance, que les comptes consolidés condensés 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 Gameloft et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation, et que le rapport semestriel d'activité ci-joint présente un tableau fidèle des événements 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 2009

Michel GUILLEMOT
Président Directeur Général

9. Rapport des commissaires aux comptes sur l'information financière semestrielle 2009

Période du 1^{er} janvier 2009 au 30 juin 2009

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. 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 1^{er} janvier au 30 juin 2009, 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 2009,

Les commissaires aux comptes,

Audit AMLD

MB Audit

Jean-Marc Bresson
Associé

Marc Dariel
Associé