



DOCUMENT DE REFERENCE

2015



Le présent document de référence a été déposé auprès de l'Autorité des Marchés Financiers le 29 avril 2016, sous le numéro D. 16-0447, conformément l'article 212-13 de son règlement général. Il pourra être utilisé à l'appui d'une opération financière s'il est complété par une note d'opération visée par l'Autorité des Marchés Financiers. Ce document a été établi par l'émetteur et engage la responsabilité de ses signataires.

En application de l'article 28 du Règlement (CE) n° 809/2004 de la Commission Européenne, les informations suivantes sont incorporées par référence dans le présent document de référence :

- Les comptes consolidés et sociaux de l'exercice clos le 31 décembre 2013, ainsi que les rapports des contrôleurs légaux y afférent, figurent en pages 95 à 176 du document de référence déposé auprès de l'AMF le 17 avril 2014 sous le numéro D.14-0377.
- Les comptes consolidés et sociaux de l'exercice clos le 31 décembre 2014, ainsi que les rapports des contrôleurs légaux y afférent, figurent en pages 95 à 181 du document de référence déposé auprès de l'AMF le 24 avril 2015 sous le numéro D.15-0405.

Des exemplaires du présent document sont disponibles au siège social de GAMELOFT S.E. sis 14, rue Auber 75009 PARIS.

Siège social : 14 rue Auber 75009 Paris
Société Européenne au capital de 4 352 576,10 euros
Tél. : (33) 1 58 16 20 40
429 338 130 RCS PARIS- Code NAF 5821

1. RESPONSABLES DU DOCUMENT DE REFERENCE	9
---	----------

1.1 Responsable du document de référence

1.2 Attestation du responsable du document

1.3 Responsables du contrôle des comptes

1.3.1 Commissaires aux Comptes titulaires

1.3.2 Commissaires aux Comptes suppléants

1.4 Responsable de la Communication Financière

1.5 Calendrier de la Communication Financière

2. RAPPORT DE GESTION	12
------------------------------	-----------

2.1 Activité du Groupe et résultat de l'exercice 2015

2.1.1 Présentation du Groupe

2.1.1.1 Historique et activités du Groupe

2.1.1.1.1 Jeux mobiles, jeux tablettes

2.1.1.1.2 Jeux TV

2.1.1.1.3 Distribution des jeux Gameloft

2.1.1.1.4 Faits marquants de 2015

2.1.1.2 Stratégie du Groupe

2.1.1.2.1 Un catalogue de jeux unique au monde

2.1.1.2.2 Une qualité mondialement reconnue

2.1.1.2.3 Un catalogue de licences fortes

2.1.1.2.4 Le réseau de distribution le plus complet de l'industrie

2.1.1.3 Perspectives

2.1.2 Résultats de l'exercice 2015

2.1.2.1 Faits marquants de l'exercice 2015

2.1.2.2 Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel

2.1.2.3 Chiffre d'affaires par segment d'activité

2.1.2.4 Chiffre d'affaires par destination géographique

2.1.2.5 Évolution du compte de résultat

2.1.2.6 Évolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR) et de l'endettement

2.1.2.7 Politique de financement d'actifs

2.1.3 Trésorerie et capitaux

2.1.3.1 Évolution des capitaux propres

2.1.3.2 Flux de trésorerie

2.1.3.3 Conditions d'emprunts et structure de financement

2.1.4 Développement durable

2.1.4.1 Note méthodologique

2.1.4.1.1 Période de reporting

2.1.4.1.2 Périmètre de reporting

- 2.1.4.1.3 Principe de reporting
- 2.1.4.2 Ressources humaines
 - 2.1.4.2.1 La première force de développement du marché
 - 2.1.4.2.2 Attirer et fidéliser les talents
 - 2.1.4.2.3 Diversité
 - 2.1.4.2.4 Offrir un cadre de travail garant du bien-être
- 2.1.4.3 Environnement : Indicateurs environnementaux
- 2.1.4.4 Sociétal
 - 2.1.4.4.1 Une entreprise à l'écoute de ses consommateurs
 - 2.1.4.4.2 Impact territorial, économique et social
 - 2.1.4.4.3 Droits de l'Homme
 - 2.1.4.4.4 Sous-traitance et fournisseurs
 - 2.1.4.4.5 Actions engagées pour prévenir la corruption
- 2.1.4.5 Rapport de l'organisme tiers indépendant sur les informations sociales, environnementales et sociétales consolidées figurant dans le rapport de gestion
- 2.1.5 Filiales et Participations
 - 2.1.5.1 Organigramme au 31 décembre 2015
 - 2.1.5.2 Variations sur l'exercice
 - 2.1.5.3 Activités des filiales
- 2.1.6 Renseignements de caractère général
 - 2.1.6.1 Politique d'investissement
 - 2.1.6.2 Politique de recherche et développement
- 2.1.7 Les Facteurs de risques
 - 2.1.7.1 Risques liés à l'activité
 - 2.1.7.1.1 Risques liés à la non-réalisation du plan de développement
 - 2.1.7.1.2 Risques de décalage lors de la sortie d'un jeu phare
 - 2.1.7.1.3 Risques liés aux collaborateurs et au départ de collaborateurs clés
 - 2.1.7.1.4 Risques liés à la conduite d'activité dans plusieurs pays
 - 2.1.7.1.5 Risques liés à la dépendance à l'égard des clients
 - 2.1.7.1.6 Risques liés à la dépendance à l'égard des fournisseurs, sous-traitants et partenaires stratégiques
 - 2.1.7.1.7 Risques liés aux évolutions technologiques
 - 2.1.7.1.8 Risques de défaillance d'infrastructure
 - 2.1.7.1.9 Risques liés aux systèmes d'information et à la sécurité informatique
 - 2.1.7.1.10 Risques liés à la maîtrise de la croissance
 - 2.1.7.1.11 Risques liés aux subventions et crédits d'impôts
 - 2.1.7.1.12 Risques comptables et financiers
 - 2.1.7.2 Risques juridiques
 - 2.1.7.2.1 Litiges - Procédures judiciaires et d'arbitrages
 - 2.1.7.2.2 Environnement réglementaire
 - 2.1.7.2.3 Risques liés aux droits de propriété intellectuelle
 - 2.1.7.2.4 Risques liés aux contrats de licences et de distribution
 - 2.1.7.3 Risques industriels ou liés à l'environnement
 - 2.1.7.4 Risques financiers
 - 2.1.7.5 Assurances et couverture des risques
- 2.1.8 Engagements hors bilan
- 2.1.9 Evénements postérieurs à la clôture

2.2 Comptes sociaux annuels au 31 décembre 2015

2.2.1 Comptes sociaux de Gameloft S.E. au 31 décembre 2015

2.2.1.1 Bilan de Gameloft S.E. au 31 décembre 2015

2.2.1.2 Compte de résultat de Gameloft S.E. au 31 décembre 2015

2.2.2 Tableau financier

2.2.3 Proposition d'affectation du résultat

2.2.4 Loi LME – Délais de paiements de Gameloft SE (en K€)

2.3 Renseignements concernant la société

2.3.1 Renseignements à caractère général concernant la société

2.3.2 Informations complémentaires concernant la société

2.3.2.1 Acte constitutif et statuts

2.3.2.1.1 Objet social (article 3 des statuts)

2.3.2.1.2 Comptes annuels – Affectation et répartition des bénéfices (article 26 des statuts)

2.3.2.1.3 Assemblées Générales (articles 20, 21 et 22 des statuts)

2.3.2.1.4 Franchissements de seuils statutaires (article 8 des statuts)

2.3.2.1.5 Droits attachés aux actions (articles 9 et 10 des statuts)

2.3.2.1.6 Modification des statuts

2.3.2.2 Capital social

2.3.2.2.1 Offre Publique d'Achat

2.3.2.2.2 Evolution du capital social au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2015

2.3.2.2.3 Rachat par la société de ses propres titres

2.3.2.2.4 Capital autorisé non émis

2.3.2.2.5 Capital potentiel

2.3.2.2.6 Options de souscription d'actions (plans en vigueur au 31 décembre 2015)

2.3.2.2.7 Attribution gratuite d'actions (plans en vigueur au 31 décembre 2015)

2.3.2.2.8 Actionnariat salarié dans le cadre d'un fond commun de placement d'entreprise (ci-après FCPE)

2.3.2.2.9 Evolution du capital social au cours des 3 derniers exercices

2.3.2.2.10 Titres non représentatifs du capital

2.3.2.2.11 Droit d'acquisition ou obligation attaché(e) au capital souscrit mais non libéré

2.3.2.2.12 Option ou accord inconditionnel sur un membre du Groupe

2.3.2.2.13 Identification des porteurs de titres

2.3.2.2.14 Disposition ayant pour effet de retarder un changement de contrôle

2.3.2.2.15 Clause d'agrément

2.3.2.2.16 Disposition régissant les modifications du capital lorsque ces conditions sont plus strictes que la loi

2.3.2.2.17 L'action Gameloft

2.3.2.2.18 Dividende

2.3.2.2.19 Evolution du capital social postérieurement à la clôture de l'exercice 2015

2.3.2.2.20 Etablissement assurant le service titres

2.3.2.3 Principaux actionnaires

2.3.2.3.1 Modifications dans la répartition du capital au cours des trois derniers exercices

2.3.2.3.2 Répartition du capital et des droits de vote au 4 avril 2016

2.3.2.3.3 Franchissements de seuils dans le capital et les droits de vote

2.3.2.3.4 Accords conclus par la société qui sont modifiés ou prennent fin en cas de changement de contrôle

2.3.2.3.5 Pacte d'actionnaires

2.4 Gouvernement d'entreprise

2.4.1 Code de gouvernement d'entreprise

2.4.2 Composition et fonctionnement du Conseil d'administration et de la Direction du Groupe

2.4.2.1 Composition du Conseil d'administration

2.4.2.2 Direction du Groupe

2.4.2.3 Règles applicables à la nomination et au remplacement des membres du Conseil d'administration

2.4.2.4 Fonctionnement du Conseil d'administration/Direction générale

2.4.2.5 Absence de condamnation pour fraude, d'association à une faillite, ou d'incrimination et/ou sanction publique

2.4.2.6 Prêt et garantie accordés aux membres du Conseil d'administration

2.4.2.7 Conflits d'intérêts potentiels concernant les membres du Conseil d'administration

2.4.2.8 Contrat de prestations de services avec l'émetteur et ses filiales

2.4.3 Composition / Rôle et fonctions des Comités du Conseil d'administration

2.4.3.1 Composition des comités

2.4.3.2 Rôle et fonctions des Comités du conseil

2.4.3.2.1 Comité des nominations et rémunérations

2.4.3.2.2 Comité d'audit

2.4.4 Autres mandats et fonctions exercés par les membres des organes d'administration et de direction

2.4.4.1 Mandats et fonctions exercés au sein du Groupe Gameloft

2.4.4.1.1 Mandats et fonctions en vigueur au 31 décembre 2015 au sein du Groupe Gameloft

2.4.4.1.2 Mandats et fonctions expirés au cours des cinq derniers exercices au sein du Groupe Gameloft

2.4.4.2 Mandats et fonctions exercés en dehors du Groupe Gameloft

2.4.4.2.1 Mandats et fonctions en vigueur au 31 décembre 2015 en dehors du Groupe Gameloft

2.4.4.2.2 Mandats et fonctions expirés au cours des cinq dernières années en dehors du Groupe Gameloft

2.4.5 Rémunération des dirigeants

2.4.5.1 Rémunérations et avantages de toute nature perçus par les dirigeants mandataires sociaux

2.4.5.2 Jetons de présence et autres rémunérations perçus par les mandataires sociaux non dirigeants

2.4.5.3 Plan d'options d'achat et de souscription d'actions

2.4.5.4 Attribution gratuite d'actions

2.4.5.5 Rémunération et avantages dus à raison de la cessation des fonctions de mandataire social de la Société

2.4.6 Opérations mentionnées à l'article L. 621-18-2 du Code monétaire et financier et 223-26 du règlement général de l'AMF

3. ETATS FINANCIERS

102

3.1 Comptes consolidés au 31 décembre 2015

3.1.1 État de la situation financière consolidée au 31 décembre 2015 (En K€)

3.1.2 État du résultat consolidé au 31 décembre 2015 (En K€)

3.1.2.1 Compte de résultat consolidé

3.1.2.2 État du résultat net et des gains et pertes comptabilisés directement en capitaux propres

3.1.3 État des flux de trésorerie nette consolidé au 31 décembre 2015 (En K€)

3.1.4 État des variations des capitaux propres consolidé au 31 décembre 2015 (En K€)

3.1.5 Annexe des comptes consolidés

3.1.5.1 Préambule

3.1.5.2 Faits majeurs

3.1.5.3 Principes et méthodes comptables

3.1.5.3.1 Principes Généraux- Référentiel comptable

3.1.5.3.2 Règles et méthodes d'évaluation appliquées par le groupe

3.1.5.4 Périmètre de consolidation

3.1.5.4.1 Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 31 décembre 2015

3.1.5.4.2 Variations de périmètre

3.1.5.5 Notes sur le bilan et le compte de résultat

3.1.5.6 Informations sectorielles

3.1.6 Informations diverses

3.1.7 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes consolidés

3.2 Comptes sociaux de GAMELOFT SE au 31 décembre 2015

3.2.1 Bilan au 31 décembre 2015 (En K€) - (Exercice de 12 mois)

3.2.2 Compte de résultat au 31 décembre 2015 (En K€)

3.2.3 Annexe aux comptes sociaux

3.2.3.1 Faits marquants de l'exercice

3.2.3.2 Comparabilité des comptes et changement d'estimation

3.2.3.3 Principes comptables

3.2.3.4 Règles et méthodes comptables

3.2.3.5 Notes sur le bilan et sur le compte de résultat

3.2.3.6 Informations diverses

3.2.4 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes annuels clos au 31 décembre 2015

4. GOUVERNANCE ET CONTROLE INTERNE

192

4.1 Rapport du Président du Conseil d'administration sur le gouvernement d'entreprise et le contrôle interne

4.1.1 Gouvernement d'entreprise

4.1.2 Les procédures de contrôle interne et la gestion des risques

4.2 Rapport des Commissaires aux Comptes, établi en application de l'article L.225-235 du Code de commerce, sur le rapport du président du conseil d'administration de la société Gameloft S.E.

5. INFORMATIONS JURIDIQUES

210

5.1 Rapport spécial des Commissaires aux Comptes sur les conventions et engagements réglementés

5.2 Assemblée générale annuelle

Tableau de concordance du document de référence

Afin de faciliter la lecture du document de référence, le tableau de concordance suivant renvoie aux principales rubriques exigées par l'annexe 1 du Règlement européen (CE) n° 809/2004 pris en application de la Directive dite « Prospectus ».

INFORMATIONS	Document de référence	
	Paragraphe	Pages
1. PERSONNES RESPONSABLES	1.1	9
2. CONTROLEURS LÉGAUX DES COMPTES	1.3	10
3. INFORMATIONS FINANCIÈRES SÉLECTIONNÉES – Chiffres clés	2.1.2	25 à 28
	2.2	58 à 59
	2.2.2	59 à 60
4. FACTEURS DE RISQUE	2.1.7	51 à 58
5. INFORMATIONS CONCERNANT L'ÉMETTEUR		
5.1 Histoire et évolution de la société	2.1.1.1	12 à 17
	2.1.1.2	17 à 23
	2.1.1.3	24 à 25
5.2 Investissements	2.1.6.1	50 à 51
6. APERÇU DES ACTIVITÉS		
6.1 Principales activités	2.1.1.1	12 à 17
6.2 Principaux marchés	2.1	12 à 25
6.3 Evénements exceptionnels ayant influencé les principales activités ou les principaux marchés	2.1.2.1	25
6.4 Dépendance à l'égard de certains contrats	2.1.2.5	26 à 28
6.5 Position concurrentielle	Néant	Néant
	2.1.1.3	24 à 25
7. ORGANIGRAMME		
7.1 Description et place de l'émetteur dans le Groupe.	2.1.5	48 à 50
7.2 Principales filiales	2.1.5	48 à 50
8. PROPRIÉTÉS IMMOBILIÈRES, USINES ET ÉQUIPEMENTS		
8.1 Immobilisations corporelles les plus significatives	3.1.5.5-2	126 à 127
	3.2.3.5-2	168 à 169
8.2 Immobilisations corporelles et questions environnementales	2.1.4.3	37 à 43
9. EXAMEN DE LA SITUATION FINANCIÈRE ET DU RÉSULTAT		
9.1 Situation financière	3.1	102 à 106
	3.2	159 à 160
9.2 Résultat d'exploitation	3.1.2	103
	3.2.2	160
10. TRÉSORERIE ET CAPITAUX		
10.1 Information sur les capitaux de l'émetteur	2.1.3	29
	2.3.1	61
	2.3.2.2	64 à 78
	2.3.2.3	78 à 86
10.2 Flux de trésorerie de l'émetteur	3.1.3	104
10.3 Informations sur les conditions d'emprunt et la structure de financement	3.1.5.5-15	137
10.4 Restriction à l'utilisation des capitaux	3.1.5.5.10	130 à 131
10.5 Sources de financement attendues qui seront nécessaires pour honorer les engagements visés aux points 5.2 et 8.1	3.1.5.5.10	130 à 131
11. RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT, BREVETS ET LICENCES	3.1.5.3.2.1	112 à 113
12. INFORMATION SUR LES TENDANCES	2.1.1.2	17 à 23
	2.1.1.3	24 à 25
13. OBJECTIFS OU ESTIMATIONS DU BÉNÉFICE	2.1.1.3	24 à 25
14. ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION ET DE SURVEILLANCE ET DIRECTION GÉNÉRALE		
14.1 Membres des organes d'administration et de direction	2.4.2	87 à 89

14.2 Conflits d'intérêts	2.4.2.7	89
15. RÉMUNÉRATION ET AVANTAGES		
15.1 Rémunération versée et avantages en nature	2.4.5	93 à 99
15.2 Sommes provisionnées ou constatées aux fins du versement de pensions, de retraites ou d'autres avantages	2.4.5	93 à 99
16. FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION		
16.1 Mandats des membres du conseil d'administration	2.4.4	90 à 93
16.2 Contrat de service liant les membres des organes d'administration, de direction ou de surveillance	2.4.2.8	89
16.3 Informations sur le comité d'audit et de rémunération	4.1	192 à 207
	2.4.3	89 à 90
16.4 Déclaration de conformité au régime de gouvernement d'entreprise en vigueur	4.1	192
	2.4.1	87
17. SALARIÉS		
17.1 Nombre de salariés	2.1.4.2	30 à 37
	3.1.6.5	148
	3.2.3.6.2	186
17.2 Participations au capital et stock-options	2.3.2.2.4 à	66 à 73
	2.3.2.2.7	
17.3 Accord prévoyant une participation des salariés dans le capital de l'émetteur	2.3.2.2.5 à	69 à 73
	2.3.2.2.7	
18. PRINCIPAUX ACTIONNAIRES		
18.1 Répartition du capital et des droits de vote	2.3.2.3	78 à 86
18.2 Droits de vote différents	2.3.2.3	78 à 86
18.3 Contrôle de l'émetteur		
18.4 Accord dont la mise en œuvre pourrait entraîner un changement de contrôle		
19. OPÉRATIONS AVEC DES APPARENTÉS	3.1.6.7	154 à 156
20. INFORMATIONS FINANCIÈRES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES RÉSULTATS DE L'ÉMETTEUR		
20.1 Informations financières historiques	Introduction	1
20.2 Informations financières pro-forma	3.1.2	103
20.3 Etats financiers	3.1	102 à 158
	3.2	159 à 191
	3.1.7	157 à 158
	3.2.4	189 à 191
	5.1	210 à 211
20.4 Vérification des informations financières historiques annuelles	31 décembre 2015	
20.5 Dates des dernières informations financières	Néant	Néant
20.6 Informations financières intermédiaires et autres	2.3.2.2.18	77
20.7 Politique de distribution de dividendes	2.1.7.2.1 à	55 à 57
20.8 Procédures judiciaires et d'arbitrage	2.1.7.2.4	
	3.1.5.5.12	134 à 135
20.9 Changement significatif de la situation financière ou commerciale	Néant	Néant
21. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES		
21.1 Capital social	2.3.2.2	64 à 78
21.2 Actes constitutifs et statuts	2.3.2.1	62 à 64
22. CONTRATS IMPORTANTS	Néant	Néant
23. INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS, DÉCLARATIONS D'EXPERTS ET DÉCLARATIONS D'INTÉRÊTS	Néant	Néant
24. DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC	2	12 à 101
	2.3.1	61
25. INFORMATIONS SUR LES PARTICIPATIONS	3.1.5.4	122 à 124
	3.2.3.5-3	169 à 172

1. RESPONSABLES DU DOCUMENT ET DU CONTROLE DES COMPTES

1.1 Responsable du document de référence

Monsieur Michel GUILLEMOT

Président Directeur Général de la Société Gameloft S.E. (ci-après la "Société" ou "Gameloft")

1.2 Attestation du responsable du document

J'atteste, après avoir pris toute mesure raisonnable à cet effet, que les informations contenues dans le présent document de référence sont, à ma connaissance, conformes à la réalité et ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée.

J'atteste, à ma connaissance, que les comptes sont établis conformément aux normes comptables applicables et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière et du résultat de la société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation, et le rapport de gestion figurant aux pages 12 à 101 présente un tableau fidèle de l'évolution des affaires, des résultats et de la situation financière de la société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation ainsi qu'une description des principaux risques et incertitudes auxquelles elles sont confrontées.

J'ai obtenu des contrôleurs légaux des comptes, Audit AMLD et Mazars, une lettre de fin de travaux, dans laquelle ils indiquent avoir procédé à la vérification des informations portant sur la situation financière et les comptes donnés dans le présent document de référence ainsi qu'à la lecture d'ensemble du document de référence.

Les comptes consolidés présentés dans le document de référence ont fait l'objet d'un rapport des contrôleurs légaux figurant à la page 157-158 du présent document de référence au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2015. Ce rapport a été émis sans réserve et contient l'observation sur la situation économique en Argentine et notamment l'impact de l'écart entre l'utilisation du taux officiel et du taux officieux de conversion sur les principaux agrégats de la filiale Argentine de Gameloft dans les comptes consolidés du Groupe.

Les comptes sociaux présentés dans le document de référence ont fait l'objet d'un rapport des contrôleurs légaux figurant à la page 189-191 du présent document de référence au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2015. Ce rapport a été émis sans réserve et sans observation.

Les comptes consolidés de l'exercice clos le 31 décembre 2014 préparés selon les normes IFRS, ont fait l'objet d'un rapport des contrôleurs légaux. Ce rapport a été émis sans réserve et contient l'observation sur la situation économique en Argentine et notamment l'impact de l'écart entre l'utilisation du taux officiel et du taux officieux de conversion sur les principaux agrégats de la filiale Argentine de Gameloft dans les comptes consolidés du Groupe.

Les comptes sociaux de l'exercice clos le 31 décembre 2014, ont fait l'objet d'un rapport des contrôleurs légaux. Ce rapport est sans réserve et sans observation.

Les comptes consolidés de l'exercice clos le 31 décembre 2013 préparés selon les normes IFRS, ont fait l'objet d'un rapport des contrôleurs légaux. Ce rapport a été émis sans réserve et contient les observations sur la situation économique en Argentine et notamment l'impact de l'écart entre l'utilisation du taux officiel et du taux officieux sur les principaux agrégats de la filiale Argentine de Gameloft dans les comptes consolidés et sur

les effets du changement de méthode pour l'application de l'amendement d'IAS 19 sur les régimes à prestations définies.

Les comptes sociaux de l'exercice clos le 31 décembre 2013, ont fait l'objet d'un rapport des contrôleurs légaux. Ce rapport est sans réserve et sans observation.

A Paris, le 28 avril 2016,

Monsieur Michel GUILLEMOT

Président du Conseil d'Administration et Directeur
Général

1.3 Responsables du contrôle des comptes

1.3.1 Commissaires aux Comptes titulaires

	Date de nomination	Durée et date d'expiration
Audit AMLD 106 A rue Eugène Pottier 35 000 Rennes	19 juin 2012	Six exercices expirant à l'issue de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
MAZARS 61, Rue Henri Regnault 92 075 La Défense Cedex	19 juin 2012	Six exercices expirant à l'issue de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017

1.3.2 Commissaires aux Comptes suppléants

	Date de nomination	Durée et date d'expiration
Monsieur Benoît Flechon 16 Avenue du Bel Air 75012 PARIS	19 juin 2012	Six exercices expirant à l'issue de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Monsieur Jean-Maurice El Nouchi 61, Rue Henri Regnault 92 075 La Défense Cedex	19 juin 2012	Six exercices expirant à l'issue de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017

Le tableau ci-dessous détaille les honoraires des Commissaires aux comptes de GAMELOFT correspondants aux prestations effectuées en 2015.

	Audit AMLD				MAZARS			
	Montant		%		Montant		%	
	2015	2014	2015	2014	2015	2014	2015	2014
Audit K€								
Commissariat aux comptes et certification des comptes annuels et consolidés								
• Émetteur	135	115	94,3%	92,5%	135	115	35,6%	31,1%
• Filiales intégrées	8,2	9,3	5,7%	7,5%	224	234,1	59,2%	63,3%

globalement								
Autres diligences et prestations directement liées à la mission des commissaires aux comptes								
• Émetteur					19,8	16,8	5,2%	4,5%
• Filiales intégrées globalement								
Sous total	143,2	124,3	100 %	100 %	378,8	370,1	100 %	100%
Autres prestations rendues par les réseaux aux filiales intégrées globalement								
Juridique, fiscal, social								
Autres (à préciser si > à 10% aux honoraires d'audit)								
Sous Total								
TOTAL	143,2	124,3	100%	100%	378,8	370,1	100%	100%

1.4 Responsable de la Communication Financière

Monsieur Michel GUILLEMOT
Président Directeur Général
14, Rue Auber
75 009 PARIS
Téléphone : (33) 1 58 16 20 40
Télécopie : (33) 1 58 16 20 41

1.5 Calendrier de la Communication Financière

Publication du chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2016: 28 avril 2016.

2. RAPPORT DE GESTION

2.1. Activité du Groupe et résultat de l'exercice 2015

2.1.1 Présentation du Groupe

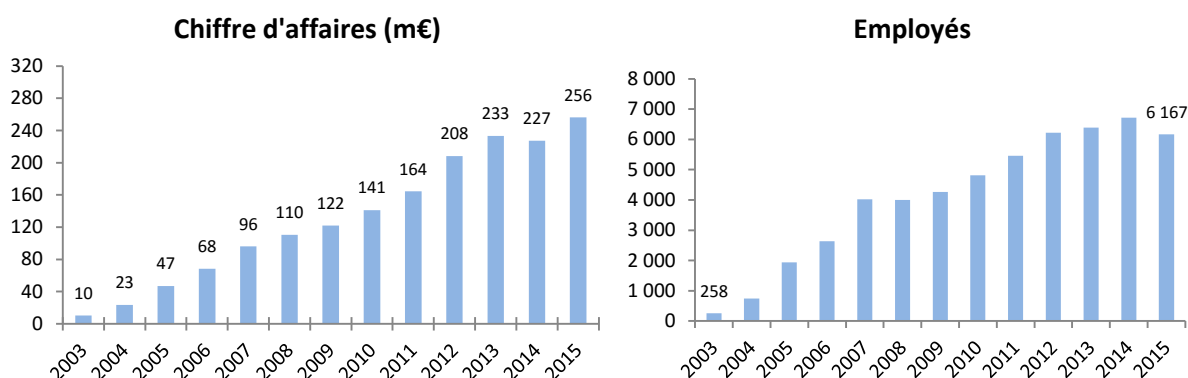
2.1.1.1 Historique et activités du Groupe

Gameloft conçoit et édite des jeux vidéo téléchargeables sur téléphones mobiles, tablettes tactiles, boxes triple play et TV connectées.



**2,8 MILLIONS DE
JEUX GAMELOFT
SONT
TELECHARGES
CHAQUE JOUR**

Précurseur dans son domaine depuis sa création en 2000, la société s'est affirmée comme l'une des entreprises les plus innovantes et dynamiques du secteur. Gameloft développe la totalité de ses jeux en interne dans ses studios de production et dispose d'un portefeuille de marques en propre avec des franchises bien établies telles qu'Asphalt, Dungeon Hunter, Dragon Mania Legends, Modern Combat, Order & Chaos, World at Arms et Gangstar. Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits tels que Disney•Pixar, Mattel®, Hasbro®, FOX®, Universal, Marvel®, DC Comics, Sega permettent par ailleurs à Gameloft d'associer certains de ses jeux aux plus grandes marques internationales: Spider-Man, Disney Magic Kingdoms, UNO, Moi, Moche et Méchant, My Little Pony, Cars, L'Age de Glace, etc.



Gameloft est un acteur majeur et incontournable d'une industrie appelée à croître dans les années à venir. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans près de 120 pays et emploie 6 167 personnes réparties dans 34 pays à travers le monde.

2.1.1.1.1 Jeux mobiles, jeux tablettes

La pénétration du téléphone mobile a été extrêmement rapide depuis vingt ans. Les abonnés uniques mondiaux étaient au nombre de 4,7 milliards début 2016¹ alors qu'ils n'étaient que de 100 millions en 1996². Le nombre d'abonnés mobiles uniques devrait atteindre 5,6 milliards d'ici 2020, augmentant de près de quatre pour cent par année (TCAC) au cours de la période. D'ici 2020, près de 72 pour cent de la population mondiale sera abonnée aux services mobiles¹. Pour un développeur et éditeur de jeux vidéo, 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 2000 sur ce marché et en est devenu un acteur majeur à travers un catalogue de jeux diversifié et de grande qualité, des licences fortes et le réseau de clients et distributeurs le plus étoffé du marché.

L'arrivée en 2002 de la technologie Java appliquée au téléphone portable a révolutionné le marché du jeu sur mobile en permettant trois avancées majeures:

- les consommateurs ont pu télécharger directement sur leur téléphone portable de vrais jeux vidéo pour un prix compris généralement entre 3€ et 6€ dans les pays développés et entre 0,5€ et 2€ dans les pays émergents;
- le téléchargement d'un jeu Java et la qualité du jeu lui-même ne dépendent pas de la qualité des réseaux télécom. Les réseaux télécoms permettent à un consommateur de télécharger un jeu Java en moins d'une minute.
- la technologie Java s'est imposée rapidement à tous les fabricants de téléphones mobiles. Cette standardisation a permis un développement rapide du marché. Aujourd'hui, 3 milliards de téléphones mobiles exécutent Java comparé à 2 milliards en 2008 et 1 milliard en 2006³.

Véritable pionnier de l'industrie du jeu sur mobiles, Gameloft a été une des toutes premières sociétés au monde à développer des jeux pour les téléphones Java, communément appelés "feature phones", et s'est constitué dès 2002 un large catalogue de jeux téléchargeables sur ces feature phones. Ce catalogue est compatible avec la quasi-totalité des feature phones commercialisés aujourd'hui. Au total, ce sont aujourd'hui plus de 385 jeux Gameloft qui sont téléchargeables sur 300 modèles de feature phones différents et qui sont vendus dans le monde entier.



L'arrivée en 2008 d'une nouvelle génération de téléphones, appelés smartphones, a entraîné une seconde transformation majeure du marché du jeu sur mobile. Contrairement aux jeux Java, les jeux smartphones sont développés en natif, c'est-à-dire directement sur le système d'exploitation du téléphone (iOS d'Apple, Android de Google, WP8 de Microsoft, Tizen de Samsung, etc.). Ces smartphones permettent dès lors de faire tourner des jeux de plusieurs centaines de méga octets quand les téléphones Java ne permettent de faire tourner que des applications de quelques méga octets. D'autre part, l'immense majorité des smartphones possède un écran tactile et une fonction de reconnaissance des mouvements qui permettent bien plus de variété dans les types

¹ Source : GSMA Intelligence, février 2016.

² Source : CSFB, juillet 2002

³ Source : Oracle, avril 2016

de jeux ainsi qu'une immersion bien plus forte. L'expérience de jeu sur les smartphones est donc très sensiblement supérieure à celle des téléphones Java. Pour le consommateur le rapport qualité/prix d'un jeu mobile s'est donc significativement amélioré grâce aux smartphones et en conséquence ces consommateurs téléchargent aujourd'hui trois à quatre fois plus de jeux sur leurs smartphones qu'ils ne le faisaient sur leurs téléphones Java.



Du feature phone au smartphone : évolution de la franchise Real Football de 2002 à 2013

Le marché du jeu mobile est donc entré depuis 2008 dans une seconde phase de croissance. Progressivement les smartphones remplacent à travers le monde les feature phones et ces smartphones génèrent plus de ventes de jeux que ne le font les feature phones, ce qui permet à l'industrie du jeu sur mobile de continuer à se développer. En 2015, il s'est vendu plus de 1,3 milliard de smartphones, soit une augmentation de 7% par rapport à 2014⁴.

En 2008, Gameloft amorce donc avec succès le virage du smartphone et de l'interface tactile, et produit des jeux payants pour les systèmes iOS d'Apple et Android de Google. Gameloft sera la première société à lancer 6 jeux sur l'App Store d'Apple à son ouverture le 9 juillet 2008. Pour la première fois, le chiffre d'affaires annuel dépasse la barre des 100 millions d'euros. De nouvelles franchises telles que N.O.V.A. (Near Orbit Vanguard Alliance) et Modern Combat voient le jour en 2009 et rencontrent un succès immédiat, alors que des classiques du jeu mobile tels que Real Football, Asphalt ou Gangstar séduisent les amateurs de jeux 3D et haute définition dans leurs nouvelles versions smartphone, n'ayant plus rien à envier à la qualité des meilleurs jeux pour consoles portables. Des jeux sous licence comme Spider-Man ou UNO, développés et édités par Gameloft, deviennent également des best-sellers dans les diverses boutiques d'applications en ligne. A ce jour, Gameloft a développé 175 jeux sur smartphones et plus de 90% de ses équipes de développement travaille désormais au développement de jeux pour smartphones. Gameloft développe actuellement sur plus de 15 000 modèles de smartphones différents.

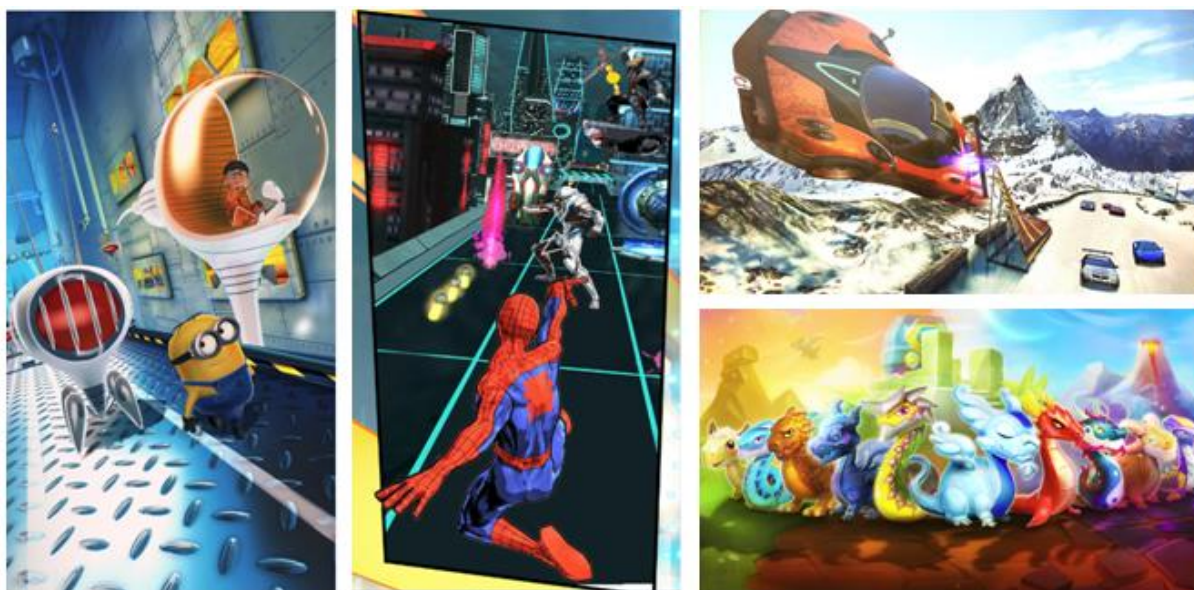
En 2010, Gameloft aborde avec une réussite comparable le marché des tablettes tactiles et s'attaque dès l'année suivante aux nouvelles plateformes de divertissement que constituent les TV connectées et "boxes triple play", ainsi que le format HTML5 pour navigateurs Internet.

A partir de 2011 une part significative du nouveau catalogue de jeux s'adresse à une cible plus large via des jeux "free-to-play", sociaux et grand public tels que Moi, Moche et Méchant, Dragon Mania Legends, UNO & Friends, L'âge de glace sans pour autant délaisser les "gamers" avec de nouvelles franchises telles qu'Order & Chaos ou World at Arms et les nouveaux opus de Modern Combat, Dungeon Hunter et Gangstar. Le modèle "free-to-play" constitue une évolution majeure du modèle économique de la société puisque les jeux qui utilisent ce modèle sont téléchargeables gratuitement ce qui décuple les volumes de téléchargements et qu'ils génèrent des revenus pour la société uniquement à travers les ventes de biens virtuels qui permettent au

⁴ Source : GfK, mars 2016

consommateur de progresser plus rapidement dans le jeu. Plus de 95% des revenus de Gameloft sur smartphones et tablettes tactiles proviennent actuellement de la vente de biens virtuels.

Exemples de jeux HD Gameloft (Minion Rush, Spider-Man, Asphalt 8, Dragon Mania Legends)



En 2015 Gameloft a mis en place une structure interne de régie publicitaire numérique, Gameloft Advertising Solutions ("GLADS"), et commencé à vendre des espaces publicitaires dans ses jeux. Ces revenus publicitaires viennent compléter pour Gameloft les revenus issus de la vente de biens virtuels dans ses jeux gratuits. Outre les formats publicitaires habituels comme les bannières, interstitiels, vidéos, Gameloft Advertising Solutions propose des formats publicitaires novateurs tels que Mini-jeu, Form, Site ainsi qu'une fonctionnalité de géo-ciblage permettant de délivrer un contenu affinitaire et l'étude de la consommation mobile pour définir des profils de consommateurs spécifiques (les voyageurs, les fans de shopping en ligne, les cinéphiles...). Ainsi, les campagnes publicitaires délivrées par Gameloft Advertising Solutions sont davantage en adéquation avec le consommateur tout en assurant un taux de visibilité exceptionnel de 100% aux annonceurs. Propriétaire de son inventaire, Gameloft propose un environnement de "Brand Safety" permettant à l'annonceur de bénéficier d'un contexte d'affichage parfaitement maîtrisé. La transparence étant au cœur des relations annonceurs, Gameloft Advertising Solutions est en mesure d'intégrer des solutions de tracking indépendant (Sizmek, PointRoll, Doubleclick...) et de mesure de visibilité (MOAT, Integral Ad Science) sur des formats répondant aux standards du marché (compatibles avec les standards de l'IAB). Cette régie publicitaire est également connectée à plus de 10 partenaires en programmation permettant d'accéder aux annonceurs du monde entier dans un format maîtrisé et automatisé.

Les revenus générés par l'activité jeux mobiles ont représenté 99 % du chiffre d'affaires de l'exercice 2015.

2.1.1.1.2 Jeux TV

Gameloft développe des jeux sur la dernière génération de box triple-play et sur les télévisions dites connectées. Des accords ont ainsi été signés avec les fournisseurs d'accès à Internet (FAI) Free et Orange sur leurs boxes dernière génération et avec Panasonic, Samsung et Lenovo sur les nouvelles gammes de téléviseurs connectés. Grâce aux nouvelles technologies embarquées dans les décodeurs ou directement dans les téléviseurs, les consommateurs peuvent désormais télécharger des jeux vidéo et donc jouer directement sur leur télévision sans besoin de console de jeux.



Gameloft s'est naturellement tourné vers ces nouvelles plateformes qui offrent de nombreuses synergies avec son activité de jeux téléchargeables sur mobiles et tablettes.

Les revenus générés par l'activité jeux TV ont représenté 1 % du chiffre d'affaires de l'exercice 2015.

2.1.1.1.3 Distribution des jeux Gameloft

Sur feature phones, smartphones et tablettes tactiles, Gameloft dispose de nombreux canaux pour la distribution de ses jeux.

1. Les boutiques numériques pour smartphones et tablettes tactiles, communément appelées « App Stores », accessibles depuis les mobiles, tablettes et PC, représentent une part de plus en plus significative des ventes d'applications mobiles dans le monde. Gameloft distribue ainsi ses jeux smartphones et tablettes via les portails d'Apple (App Store), de Google (Google Play), de Microsoft (Windows Phone Store) et d'Amazon (Amazon Appstore). Gameloft distribue aussi depuis 2012 ses jeux via plusieurs plateformes asiatiques présentes en Chine, au Japon ou en Corée : Tencent, Baidu, Line, Kakao, etc. Ces boutiques numériques agissent en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre la boutique et Gameloft. Au total l'ensemble de ces boutiques numériques ont représenté un peu plus de 57% du chiffre d'affaires 2015 de la société.

2. Les constructeurs de téléphones ont aussi mis en place leurs propres plateformes de téléchargement de jeux pour smartphones, tablettes tactiles et feature phones. Gameloft distribue ainsi ses jeux en collaboration avec Nokia, Samsung, LG, ZTE, Motorola, RIM, Huawei, etc. Ces constructeurs agissent en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre le constructeur et Gameloft. 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 ou plusieurs jeux afin de les intégrer directement dans leurs téléphones. Le jeu est donc immédiatement utilisable par le consommateur sans coût additionnel pour lui. Gameloft estime la part des constructeurs dans son chiffre d'affaires 2015 est d'environ 15%.

3. Les jeux Gameloft sont distribués par plus de 200 opérateurs télécoms dans près de 120 pays à travers le monde. 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 la boutique numérique de leur opérateur. 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 et la société. Gameloft estime que la part des opérateurs dans son chiffre d'affaires total 2015 est d'environ 25%.

4. Le téléchargement de jeux mobiles et de jeux tablettes se fait aussi directement sur les différents portails Gameloft. La société estime à un peu moins de 1% son chiffre d'affaires 2015 qui a été réalisé au travers de ce canal de distribution. Sur les boxes triple-play et télévisions connectées la distribution des jeux Gameloft se fait à travers les boutiques numériques des FAI et des constructeurs de téléviseurs. La facturation est gérée par ces plateformes de distribution numériques et les revenus sont partagés entre ces FAI et constructeurs et Gameloft.

5. Les revenus publicitaires générés par Gameloft Advertising Solutions représentent 2% du chiffre d'affaires de 2015.

2.1.1.1.4 Faits marquants de 2015

Sur l'ensemble de l'exercice 2015, Gameloft s'est classé deuxième éditeur mondial sur iOS et Google Play combinés en termes de nombre de jeux téléchargés selon le classement établi par App Annie. Au total plus de 1 milliard de jeux Gameloft ont été téléchargés sur l'année 2015 sur l'ensemble des plateformes disponibles à

travers le monde. Le nombre de joueurs quotidien a atteint 21 millions en moyenne sur l'année 2015 et le nombre de joueurs mensuel a atteint 166 millions en moyenne sur la même période.

Gameloft a par ailleurs commercialisé seize nouveaux titres sur l'exercice 2015 : *Dragon Mania Legends®*, *Puzzle Pets*, *Immortal Odyssey™*, *Age of Sparta™*, *Dungeon Hunter 5*, *Battle Odyssey™*, *Ice Age® Avalanche*, *Magna Memoria®*, *Siegefall®*, *March of Empires™*, *Order & Chaos 2 : Redemption™*, *CSI: Slots™*, *TRIVIAL PURSUIT & Friends®*, *Country Friends*, *Sniper Fury™* et *Gods of Rome®*.

Gameloft a mis en place une structure interne de régie publicitaire numérique et commencé à commercialiser des espaces publicitaires dans une vingtaine de ses jeux. Les clients de sa régie publicitaire sont très variés tels que Kellogg's, McDonald's, Disney, Deezer, Chevron Texaco, Air France, Netflix, etc.

2.1.1.2 Stratégie du Groupe

Depuis sa création en 2000, la priorité absolue chez Gameloft est donnée à la qualité de ses productions. C'est pour cette raison que l'intégralité des jeux Gameloft sont développés en interne et que rien n'est sous-traité auprès de développeurs tiers. La société peut ainsi contrôler le niveau de qualité de ses productions tout au long du processus créatif. A ce jour, nos 21 studios à travers l'Amérique, l'Europe et l'Asie nous permettent également de consolider notre leadership, en conjuguant vision globale et approche locale. En tirant parti de cette diversité culturelle et linguistique inégalable, nous adaptons nos jeux aux spécificités de chaque marché.

L'autre élément fondamental de la stratégie de la société est de s'assurer que ses jeux seront disponibles auprès du plus grand nombre de consommateurs possible. Gameloft a donc mis en place depuis 2002 de très importantes équipes de production dont le rôle est d'adapter et de tester les créations de la société sur l'ensemble des téléphones disponibles dans le monde.

Parallèlement à cela, Gameloft s'est créé un réseau de distribution étendu qui lui permet de vendre l'ensemble de sa production mondialement. Gameloft possède le réseau de distribution le plus complet de l'industrie des jeux numériques : des accords directs avec plus de 200 opérateurs dans plus de 120 pays, avec toutes les grandes boutiques d'applications en ligne (dont l'App Store, Google Play, Windows Store et Amazon), les principaux fabricants de mobiles, smartphones et tablettes, des réseaux sociaux, et des fabricants de TV connectées et de boxes triple play. Gameloft dispose également d'une des plus grandes présences mondiales sur les réseaux sociaux (plus de 12 millions de fans sur Facebook et 265 millions de vues sur YouTube, en février 2016) et adapte sa stratégie marketing à chaque marché. La société récolte depuis plusieurs années les fruits de ses investissements de production et de distribution. Ces investissements qui ont permis à Gameloft de croître rapidement et de se positionner comme un des leaders de son marché se traduisent aussi, à l'exception des deux derniers exercices, par une solide rentabilité de la société depuis 2009.



Le montant des investissements publicitaires sur les applications mobiles et sur le marché américain uniquement est estimé à 30 milliards de dollars pour l'année 2016⁵. Gameloft dispose d'une audience quotidienne moyenne de 21 millions de joueurs qui consacrent à ses jeux en moyenne 39 minutes par jour réparties sur 5 sessions de jeu. La société a donc mis en place en interne en 2015 une structure de régie publicitaire mobile, Gameloft Advertising Solutions ("GLADS"), afin de bénéficier de l'explosion attendue de ce segment d'activité et de compléter par des revenus publicitaires les revenus liés à la vente de biens virtuels dans chacun de ses jeux. Gameloft a recruté depuis 75 commerciaux chargés de vendre l'inventaire disponible aux annonceurs à travers le monde et dispose d'une infrastructure informatique qui lui permet de livrer 190

⁵ Source : eMarketer, mars 2015

millions d'impressions quotidiennement sur l'ensemble de son portefeuille de jeux. Gameloft Advertising Solutions a récemment noué une dizaine de partenariats avec des plateformes programmatiques multipliant ainsi ses accès aux tradings desks du marché utilisés par les principaux annonceurs mondiaux. A ce jour, Gameloft Advertising Solutions a livré avec succès plus de 1000 campagnes publicitaires depuis sa création.

Fin 2014, Gameloft a par ailleurs lancé un plan stratégique ambitieux qui s'est traduit par une réorganisation globale des équipes et une optimisation de sa structure de coûts dans un environnement globalement plus mature et toujours aussi concurrentiel. La société a procédé à la fermeture de dix studios de développement de décembre 2014 à fin janvier 2016, représentant une économie brute d'environ 35,0 millions d'euros en année pleine et une baisse des effectifs mondiaux de plus de 10%. Le second semestre de l'exercice 2015 a commencé à bénéficier des effets de cette restructuration qui devrait également permettre un rebond significatif des marges en 2016. Le résultat opérationnel courant du second semestre 2015 a ainsi atteint 6,1 millions d'euros, en hausse séquentielle de 10,1 millions d'euros comparé au premier semestre 2015.

Gameloft dispose donc aujourd'hui:

- de la première capacité de développement de l'industrie très loin devant tous ses concurrents avec plus de 5 570 employés dans ses studios de production. Le montant des frais de R&D, des frais d'e-Commerce et de Business Intelligent, retraité des charges liées aux stock-options, représente 59,7 % du chiffre d'affaires en 2015;
- d'un savoir-faire unique au monde illustré par les très nombreux prix reçus par ses jeux mobiles à travers le monde;
- d'un catalogue de 175 jeux sur smartphones et tablettes tactiles couvrant plus de 15 000 modèles et 17 langues différentes;
- d'un catalogue de 385 jeux sur feature phones générant des revenus récurrents et couvrant 300 modèles de téléphones mobiles;
- de licences internes et externes reconnues mondialement telles que Asphalt, Order & Chaos, Moi, Moche et Méchant, Dungeon Hunter, World at Arms, Gangstar, L'Age de Glace, Brothers in Arms, My Little Pony, Modern Combat, Disney Magic Kingdoms, Spider-Man, Uno, etc.;
- d'un réseau de distribution de plus de 200 opérateurs qui distribuent les jeux Gameloft dans près de 120 pays à travers le monde;
- d'un nombre croissant de débouchés pour ses produits comme le démontre la sortie de jeux Gameloft sur les smartphones et les tablettes tactiles, sur les télévisions connectées et sur les boxes des FAI;
- d'une régie publicitaire intégrée connectant son inventaire disponible aux grands annonceurs mondiaux ainsi qu'aux principaux acteurs de la programmatique.

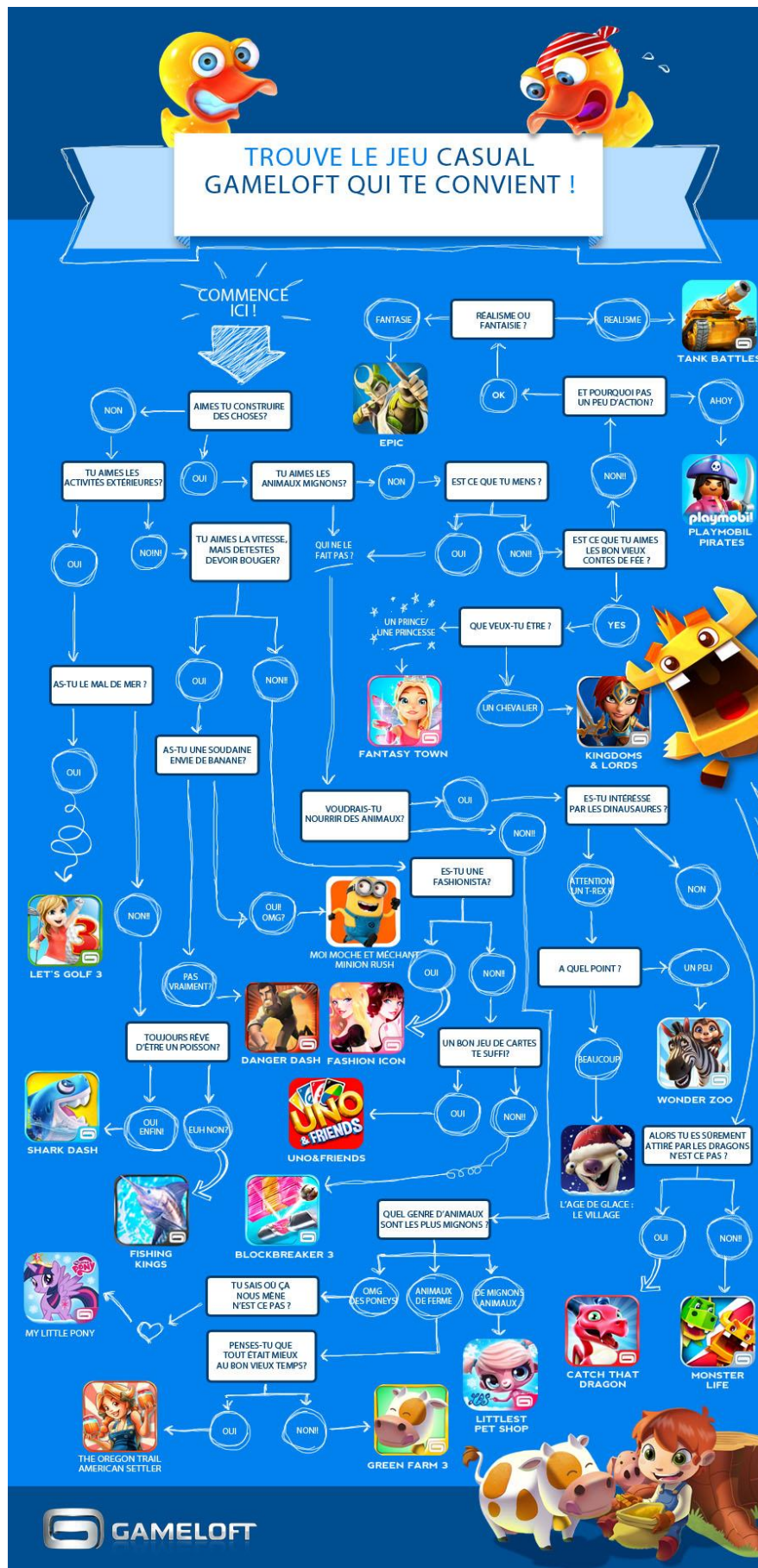
2.1.1.2.1 Un catalogue de jeux unique au monde

A ce jour, plus de 5 570 employés du Groupe Gameloft travaillent au développement et à l'adaptation de jeux téléchargeables. Cette force de création unique dans l'industrie du jeu a permis à la société de développer un catalogue de plus de 500 jeux qui couvre tous les genres: jeux grand public, jeux d'action, jeux de sport, jeux de réflexion, jeux d'aventure, etc. Cette activité de développement inclut une activité de création de nouveaux jeux, une activité de mise à jour régulière des jeux afin d'en allonger la durée de vie et une activité de portage qui consiste à adapter chaque nouveau jeu à toutes les plateformes existantes et à tous les modèles de plateformes. Une des barrières à l'entrée dans l'industrie du jeu téléchargeable tient à cette multiplicité des modèles de téléphones, de tablettes et de consoles commercialisés. Tous les constructeurs de téléphone mobile développent ainsi leurs propres gammes de téléphone qui se différencient des modèles de leurs

concurrents. Si la technologie et le système d'exploitation utilisés restent les mêmes d'une plateforme à l'autre, les écrans diffèrent par leur taille, les processeurs présentent des caractéristiques différentes, etc. Chaque jeu doit donc être adapté sur de multiples modèles afin de pouvoir toucher le plus grand nombre de consommateurs.

Gameloft comptabilise en charges les coûts de développement de ses jeux mobiles lors de leur engagement. La société développe et met en ligne chez les opérateurs chaque année plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir plus de 300 modèles différents de feature phones et plus de 15 000 modèles de smartphones actuellement sur le marché et les 17 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 d'appréhender de manière fiable pour les différentes versions les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et les avantages économiques futurs de chacune de ces versions, tant d'un point de vue technique (rattachement du chiffre d'affaires aux versions de jeux) que du point de vue de l'incertitude sur le succès des jeux commercialisés. Sur ces bases, le groupe ne remplissant pas tous les critères d'activation de la norme IAS 38, les dépenses sont comptabilisées en charges. La société active en revanche ses coûts de développement liés à la création de jeux sur les set-top-box et les télévisions connectées.





2.1.1.2.2 Une qualité mondialement reconnue

En choisissant d'internaliser la totalité de ses équipes de création, la société met un soin particulier à la qualité de ses productions ainsi que l'attestent les nombreuses récompenses et marques de reconnaissance reçues par la société à travers le monde :

- Gameloft a remporté le Pocket Gamer Award du meilleur éditeur de jeu mondial de ces dix dernières années : 2006-2016.
- Le jeu Asphalt 8: Airborne a été élu comme "Meilleur jeu Apple TV 2015".
- Le cap des 680 Millions de téléchargements pour le jeu Moi, Moche et Méchant : Minion Rush a été atteint en 2016. Le jeu s'est par ailleurs classé dans le top 5 des jeux 2015 les plus téléchargés sur iOS et Google Play selon le classement établi par App Annie.
- Asphalt 8 : Airborne a remporté en mars 2015 le prix du meilleur jeu mobile aux GSMA Global Mobile Awards. Ce sont plus de 170 analystes, journalistes, universitaires et autres experts indépendants de l'industrie du monde entier qui ont participé au processus de sélection par vote des gagnants. Le prix a été remis à Barcelone lors du GSMA Global Mobile Awards au Mobile World Congress 2015.
- Les jeux Modern Combat 5 : Blackout, Spider-Man Unlimited, Rival Knights et Asphalt Overdrive figurent dans le prestigieux palmarès du «Meilleur de l'App Store 2014»
- Les jeux Moi, Moche et Méchant : Minion Rush, Spider-Man Unlimited, Cars Rapide Comme Flash !, Rival Knights, Asphalt 8: Airborne et L'Age de Glace: Aventures figurent dans le prestigieux palmarès du «Meilleur du Google Play 2014».
- Gameloft a gagné le prestigieux BAFTA Kid's Vote Award 2013 dans la catégorie « jeux vidéo » avec son incontournable jeu Moi, Moche et Méchant : Minion Rush.
- Gameloft a été élu Meilleur Développeur de l'année 2013 et a reçu le prix ME Awards à Londres.
- Le jeu « Modern Combat 5 : Blackout » sur iPhone/iPad gagne la médaille d'or sur PocketGamer en juillet 2014 avec une note de 9/10.
- Le jeu « Dungeon Hunter 4 » sur Windows Phone gagne la médaille d'or sur PocketGamer en décembre 2013.



2.1.1.2.3 Un catalogue de licences fortes

Gameloft est positionné sur un marché de masse. L'utilisation de licences et de marques reconnues mondialement est dès lors un élément clef pour s'imposer sur le marché du jeu sur mobile. Gameloft a conclu de nombreux accords de licences depuis 2004 afin de consolider son catalogue de jeux mobiles et d'assurer son leadership dans ce domaine. La société possède ainsi les droits exclusifs sur feature phones et/ou smartphones et tablettes tactiles de nombreuses licences majeures dont voici quelques exemples:



Près de deux tiers des ventes de 2015 ont été réalisées avec des franchises et marques internes à Gameloft. La société a aussi imposé au fil des années sur le segment des jeux mobiles ses propres franchises dont de nombreuses sont devenues des références dans l'industrie et dont voici quelques exemples:



2.1.1.2.4 Le réseau de distribution le plus complet de l'industrie

Avec plus de 200 opérateurs qui distribuent ses jeux dans près de 120 pays, Gameloft a d'ores et déjà mis en place le réseau de distribution Télécom le plus complet de l'industrie du jeu sur mobile. Tous les plus grands opérateurs européens, nord et sud-américains et asiatiques travaillent aujourd'hui avec Gameloft. A ce jour, la société est donc présente chez tous les opérateurs télécom d'importance à travers le monde.

Des accords de distribution ont été signés avec tous les constructeurs et plateformes majeurs de l'industrie, d'Apple à Microsoft - Nokia en passant par Samsung, Amazon ou Google, et des relations fortes ont été bâties au fil des années avec ces acteurs du marché. Les jeux Gameloft sont donc distribués par les plus grandes plateformes de téléchargement de jeux smartphones et tablettes actuels telles que l'AppStore d'Apple, Google Play, l'App Store d'Amazon, le Windows Phone Store de Microsoft, Samsung Apps, etc. Comme avec les opérateurs télécoms, Gameloft bénéficie, de par sa taille et la qualité de ses créations, d'une exposition accrue sur ces boutiques numériques. Lors de la sortie de nouveaux jeux Gameloft, il est très fréquent que ces derniers bénéficient d'une mise en avant extrêmement importante sur les boutiques numériques d'Apple, Google, Amazon, etc.

Mise en avant du jeu The Amazing Spider Man 2 sur Apple.com (juillet 2014)



2.1.1.3 Perspectives

Les perspectives financières de Gameloft ont été communiquées au marché le 22 mars 2016. La société vise :

- un chiffre d'affaires supérieur à 350 millions d'euros en 2018 ;
- un résultat opérationnel courant supérieur à 65 millions d'euros en 2018 ; et
- plus de 85 millions d'euros en free cash-flow cumulé sur la période 2016-2018.

Les perspectives de chiffre d'affaires à trois ans se fondent notamment sur le développement du portefeuille de jeux de Gameloft (la société prévoit de commercialiser entre huit et dix nouveaux jeux smartphone par an), sur une baisse du chiffre d'affaires feature phone (23% du chiffre d'affaires 2015) liée au remplacement progressif à travers le monde des feature phone par les smartphones, sur une hausse modérée des revenus issus de son activité « In-App Purchase » smartphone (74% du chiffre d'affaires 2015) et sur une forte croissance de ses revenus publicitaires via la monétisation de son inventaire disponible (2% du chiffre d'affaires 2015), en particulier grâce à la publicité mobile programmatique. Le chiffre d'affaires publicitaire attendu pour l'exercice 2018 est de 100 millions d'euros, ce qui représenterait près de 30% du chiffre d'affaires total de la société visé en 2018. Les hypothèses retenues pour le calcul de ce chiffre d'affaires consolidé à horizon 2018 se fondent aussi sur une stabilisation du nombre de joueurs quotidien à 21 millions et sur une relative stabilité des revenus par utilisateur.

L'objectif de résultat opérationnel courant sur l'exercice 2018 se fonde sur une hausse modérée de la marge brute liée à la baisse du chiffre d'affaires feature phone et du poids des jeux à licence externe, sur une baisse sensible de la structure de coût fixe de la société suite au plan de restructuration mis en place en 2015 et qui a entraîné la fermeture de dix studios de production et 35 millions d'euros d'économies brutes annualisées, et sur une hausse sensible du résultat opérationnel de l'activité publicitaire de la société lié au fort effet de levier existant sur cette activité.

L'objectif de 85 millions d'euros de free cash-flow cumulé sur la période 2016-2018 est le résultat de l'augmentation significative des marges opérationnelles attendues de 2015 à 2018 combiné à une stabilisation des flux liés aux investissements à des niveaux légèrement inférieurs à ceux atteints sur l'exercice 2015, eux-mêmes en baisse de 30% comparé à l'exercice 2014.

Il faut toutefois noter que:

- Le téléchargement des jeux Gameloft se faisant essentiellement à ce jour sur smartphones et tablettes tactiles, le taux de pénétration de ces téléphones et tablettes conditionnera la croissance future du chiffre d'affaires de la société;
- Le marché du jeu vidéo sur feature phones a été extrêmement concurrentiel de 2000 à 2006 car il a bénéficié de financements importants de la part de sociétés de capital-risque. Cette source de financement s'est presque entièrement tarie à partir 2007 et le marché a connu ensuite 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, iFone, iPlay, Hands On, etc. Vivendi Games, filiale du groupe Vivendi, et THQ Wireless, filiale de THQ, concurrents potentiellement significatifs pour Gameloft, ont eux aussi annoncé leur fermeture pendant cette période. Aujourd'hui Gameloft et Electronic Arts⁶ se partagent donc les deux premières places du marché feature phone très loin devant leurs autres concurrents et le niveau de concurrence global est faible. Sur smartphones et tablettes tactiles le niveau de concurrence s'est en revanche sensiblement développé parallèlement aux nombreuses levées de fonds,

⁶ Source : Publications trimestrielles des sociétés concurrentes dont Electronic Arts

introductions en Bourse et fusions-acquisitions qui ont eu lieu récemment sur ce segment d'activité. La transaction la plus récente date d'octobre 2015 avec le rachat par Activision Blizzard de la société de jeu mobile King Digital Entertainment pour un montant de 5,9 milliards de dollars, qui a fait notamment ressortir des multiples de VE/CA de 2,6x et 2,7x en années n+1 et n+2 respectivement. Le niveau de concurrence global sur le marché du jeu mobile est donc reparti à la hausse comme lors des années 2000-2006. La capacité de Gameloft à consolider sa position actuelle parmi les leaders du marché conditionnera la croissance de son activité.

- La société ne dispose pas encore d'une forte visibilité sur son activité de régie publicitaire de par sa création récente. L'atteinte de l'objectif de chiffre d'affaires de la société à horizon 2018 dépend en grande partie de la réussite de la régie publicitaire interne qui est une activité naissante et qui présente de fait moins de certitudes que les activités historiques de la société telles que la vente de biens virtuels au sein des jeux. Les tendances enregistrées depuis le début de l'exercice 2016 sont encourageantes. La société a réalisé un chiffre d'affaires publicitaire de 2,7 millions d'euros au premier trimestre 2016, comparé à 0.3 millions d'euros sur la même période l'an dernier, soit une augmentation de plus de 800%. Il reste néanmoins un certain nombre d'incertitudes concernant la réussite de la commercialisation de l'inventaire disponible, les prix auxquels cet inventaire pourra être vendu à long terme, et la taille critique nécessaire à la commercialisation de l'inventaire disponible avant de pouvoir confirmer sur le long terme cette performance initiale satisfaisante.

2.1.2 Résultats de l'exercice 2015

2.1.2.1 Faits marquants de l'exercice 2015

Les faits marquants de l'exercice 2015 sont décrits en détail dans la partie 3.1.5.2 de l'annexe aux comptes consolidés 2015.

2.1.2.2 Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel

CA (m€)*	2015	2014	Variation
1 ^{er} trimestre	65,6	56,2	+ 17 %
2 ^{ème} trimestre	61,9	55,0	+ 12 %
3 ^{ème} trimestre	63,3	55,8	+ 13%
4 ^{ème} trimestre	65,4	60,2	+ 9 %
Total	256,2	227,3	+ 13%

* chiffres arrondis

Sur l'ensemble de l'exercice 2015, le chiffre d'affaires consolidé atteint 256,2M€, en progression annuelle de 13%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires sur douze mois atteint 6% comparé à 1% sur l'exercice 2014.

Le chiffre d'affaire de Gameloft est en amélioration sur 2015, notamment grâce à la performance du back-catalogue, les nouveautés 2014 ayant peu contribué. Gameloft a en effet commercialisé 16 jeux sur l'année 2015 comparé à 12 jeux smartphones en 2014. La société prévoit de commercialiser à nouveau une vingtaine de nouveaux titres par an à un rythme régulier à partir de 2015. Ces lancements réguliers de nouveaux jeux, ajoutés à un back-catalogue qui a démontré sa capacité à contribuer significativement aux ventes pendant plusieurs années devraient permettre à Gameloft de renouer avec une croissance solide et rentable.

m€	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
CA	46,8	68,4	96,1	110,3	122,0	141,0	164,4	208,3	233,3	227,3	256,1
CA additionnel	23,6	21,6	27,7	14,3	11,6	19,0	23,4	44,0	25,0	-6,0	28,8

2.1.2.3 Chiffre d'affaires par segment d'activité

Exercice de 12 mois	2015		2014	
	K€	%	K€	%
Mobiles	253 361	99 %	223 742	98%
TV	2 814	1 %	3 537	2%
Total Chiffre d'affaires	256 175	100 %	227 279	100%

2.1.2.4 Chiffre d'affaires par destination géographique⁷

Exercice de 12 mois	31.12.15		31.12.14	
	K€	%	K€	%
EMEA	76 992	30 %	74 169	33 %
Amérique du Nord	65 005	25 %	63 030	28 %
LATAM	38 546	15 %	40 371	18 %
APAC	75 633	30 %	49 710	22 %
Total	256 175	100 %	227 279	100 %

L'Amérique du Nord a représenté 25% du chiffre d'affaires annuel, la zone EMEA 30%, l'Asie-Pacifique 30% et l'Amérique Latine 15%.

2.1.2.5 Évolution du compte de résultat

COMPTE DE RESULTAT (K€)	2015	2014
Chiffre d'affaires	256 175	227 279
Coût des ventes	-38 626	-40 105
Marge brute	217 549	187 174
Production (1)	-152 932	-141 647
Ventes et marketing (1)	-44 046	-29 888
Administration (1)	-17 388	-16 032
Autres produits & charges d'exploitation	-1 108	-703
Résultat opérationnel courant	2 075	-1 095
Eléments de rémunération payés en actions	-3 273	- 3 100
Autres produits et charges opérationnels	-10 279	-682
Résultat opérationnel	-11 477	-4 877
Coût de l'endettement financier net	1 885	2 415
Produits financiers	23 235	20 685
Charges financières	-29 247	-16 441

⁷ EMEA : Europe, Moyen-Orient et Afrique ; LATAM : Amérique Latine ; APAC : Asie Pacifique

Résultat financier	-4 126	6 658
Résultat net avant impôt	-15 603	1 781
Charge d'impôt	8 574	8 136
Résultat net	-24 177	-6 355

Ce compte de résultat diffère du compte de résultat consolidé normé par le référentiel IFRS principalement en raison du reclassement des Eléments de rémunération payés en actions en Résultat Opérationnel.

(1) En 2015, le groupe a effectué des réorganisations d'optimisation des coûts et une réorganisation interne s'adaptant au mieux au marché. Ainsi les frais de recherche et développement comprennent dorénavant les coûts de développement des jeux et de suivi des joueurs à travers les différents services ainsi que les activités d'e-commerce et de business intelligent. La partie Sales & Marketing regroupe maintenant la force de ventes, le marketing, l'acquisition et l'équipe licences. Pour comparaison, les chiffres de 2014 ont été modifiés en conséquence.

Sur l'ensemble de l'exercice 2015, le chiffre d'affaires consolidé atteint 256,2 M€, en hausse annuelle de 13%. Les jeux du back-catalogue ont représenté près de 80% du chiffre d'affaires 2015, en hausse de 2 %.

Le nombre de joueurs mensuel a atteint 166 millions en moyenne sur l'année 2015 et le nombre de joueurs quotidien a atteint 21 millions en moyenne sur l'exercice 2015.

La marge brute de la société s'établit à 217,5M€, en hausse de 16%. Elle a représenté 85 % du chiffre d'affaires 2015, soit un niveau relativement stable comparé à la marge brute de 82% de l'exercice 2014. Les coûts des ventes atteignent 38,6M€ et comprennent 27,8M€ de royalties sur licences et 10,8M€ de commissions sur ventes.

Le résultat opérationnel courant atteint 2,1M€. Les frais de R&D ont représenté 60% du chiffre d'affaires 2015, comparé à 62% en 2014. Les frais de Ventes & Marketing ont représenté 17% du chiffre d'affaires 2015, comparé à 13% en 2014. Les frais Administratifs ont représenté 7% du chiffre d'affaires 2015, comparé à 7% en 2014. La marge opérationnelle courante de l'exercice 2015 s'établit donc à 1% comparé à -0,5% en 2014.

Les éléments de rémunération payés en actions ont atteint 3,3M€ en 2015. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société. Les autres charges opérationnelles non courantes de 10,3M€ sont majoritairement liées aux frais de restructurations des filiales de la société aux États-Unis, en Argentine, en Chine, en Corée, au Mexique, Au Japon, en France et aux Philippines. La société a procédé à la restructuration de son outil de production afin de prendre en compte les changements majeurs intervenus sur son marché depuis deux ans, et notamment les évolutions technologiques des feature phones et des smartphones. Les besoins du Groupe en capacité de portage et de tests ont en particulier sensiblement diminué avec la standardisation grandissante des téléphones mobiles et des systèmes d'exploitation de ces téléphones mobiles.

Le résultat opérationnel s'établit donc à -11,5M€ et la marge opérationnelle à -4,5%.

Le résultat financier de Gameloft est de -4,1M€, en chute par rapport à 2014. Cette évolution s'explique principalement par la dépréciation de certaines monnaies par rapport à l'Euro et la perte de change liée à l'instabilité monétaire au Venezuela. Le résultat net avant impôt s'établit donc à -15,6M€ contre 1,8M€ en 2014.

La charge d'impôt 2015 s'établit à 8,6M€. Le montant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 51,5M€, dont 31,9M€ sur la France au 31 décembre 2015. Le résultat net annuel s'établit donc à -24,1M€.

Situation financière saine et investissements d'avenir

Au 31 décembre 2015, les fonds propres de la société ont atteint 114,1M€ et la trésorerie nette s'est établie à 36,9M€. Le cash-flow opérationnel s'est établi à 1,5 M€.

2.1.2.6 Évolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR) et de l'endettement

Tableau de financement	2015	2014
Flux d'exploitation		
Résultat net	-24 177	-6 355
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	17 861	17 607
Variation des provisions	1 110	990
Autres charges non décaissées	13	108
Résultat lié aux stocks options et assimilés	3 273	3 100
Variation des impôts différés	-3 036	-3 486
Cessions d'immobilisation	1 451	122
Marge brute d'autofinancement	-3 506	12 086
Variation des créances d'exploitation	-1 465	-2 582
Variation des dettes d'exploitation	6 459	-831
Variation du BFR	4 994	-3 413
Cash-Flow opérationnel	1 488	8 674
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-7 395	-6 151
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-7 156	-15 019
Acquisition d'autres immobilisations financières	-838	-1 381
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	456	1 122
Autres flux	-47	108
Total des flux liés aux investissements	-14 980	-21 320
Flux des opérations de financement		
Nouveaux emprunts à M ou LT	49	1 444
Augmentation de capital	2 284	4 598
Rachat d'actions propres	-3 544	-1 935
Autres flux		
Total des flux des opérations de financement	1 211	4 107
Incidence des écarts de conversion	-1 101	916
Variation de trésorerie	-15 804	-7 623
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	52 706	60 329
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	36 903	52 706

La marge brute d'autofinancement de la société s'établit à -3,5M€ comparé à +12,1M€ en 2014.

La variation du Besoin en Fonds de Roulement est de 5,0M€ comparé à -3,4M€ en 2014.

Les fonds propres de la société atteignent 114,1M€ et la trésorerie nette s'établit à 36,9M€. Gameloft dispose donc des moyens financiers nécessaires pour continuer son développement à travers le monde.

2.1.2.7 Politique de financement d'actifs

La société n'a pas recours aux contrats de titrisation, cession Dailly, ventes à réméré, escompte ou factoring.

2.1.3 Trésorerie et capitaux

2.1.3.1 Évolution des capitaux propres

Les fonds propres de la société atteignent 114,1€ et la trésorerie nette s'établit à 36,9M€. La capacité d'autofinancement est négative et atteint -3,5M€ sur l'ensemble de l'exercice.

2.1.3.2 Flux de trésorerie

Les flux liés aux investissements des coûts de développement nets s'étalent de manière régulière sur une période de neuf à quinze mois, sachant que chaque projet monte progressivement en puissance, mais que les équipes se répartissent sur plusieurs projets. Ils représentent 1,4M€ en 2015. Les flux liés aux investissements sur le poste «acquisitions de licences» représentent 5,2M€ en 2015.

Les flux liés aux opérations de financement sont principalement des augmentations de capital à hauteur de 2,3M€, dont primes d'émission, provenant des conversions de stock-options et d'une annulation des rachats d'actions propres pour 3,5M€.

2.1.3.3 Conditions d'emprunts et structure de financement

Le financement se fait en interne majoritairement. La société a eu recours à un emprunt à des conditions très favorables pour financer le renouvellement du matériel informatique au Canada ainsi que le financement de ses besoins ponctuels de trésorerie.

2.1.4 Développement durable

2.1.4.1 Note méthodologique

2.1.4.1.1 Période de reporting

Le reporting porte sur la période courant du 1er janvier 2015 au 31 décembre 2015 pour toutes les thématiques sociales, environnementales et sociétales.

2.1.4.1.2 Périmètre de reporting

Dans le reporting social, la plupart des indicateurs sont disponibles pour l'ensemble du périmètre du groupe (24 studios de production et 33 bureaux commerciaux). Si tel n'est pas le cas, le rapport indique alors le périmètre restreint en indiquant les sites non concernés qui sont les bureaux commerciaux (représentant 3.66% des effectifs).

Le reporting environnemental concerne l'ensemble des studios de production. Si tel n'est pas le cas, le rapport indique alors le périmètre restreint en indiquant les sites non concernés. Les bureaux commerciaux sont exclus du périmètre mais sont pris en compte dans le taux global de couverture et dans les données relatives aux émissions de CO₂. Il est admis que les créations de bureaux commerciaux ou de studios de production sur l'année 2015 ne sont pas incluses dans le périmètre du reporting environnemental⁸.

2.1.4.1.3 Principe de reporting

⁸ Le site de Seattle, transformé de studio de production en bureau commercial en 2015 est considéré comme studio commercial dans le reporting environnemental.

La Direction des Ressources Humaines du Groupe en charge de piloter et coordonner le reporting extra-financier a élaboré une trame de reporting. Cette dernière :

- définit une liste d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs ;
- précise les définitions des indicateurs ;
- précise les règles de collecte et de calcul des indicateurs.

Cette trame de reporting sert de référence à la Direction des Ressources Humaines, basée au siège et responsable de ces données et de leur exploitation. Cette Direction est en charge de communiquer auprès des correspondants locaux en vue de collecter les informations requises.

La procédure en place vise à ce que les informations collectées puissent être disponibles, homogènes et documentées.

La Direction des Achat du Groupe est en charge du reporting environnemental. Cette dernière a élaboré une trame de reporting comprenant une liste d'indicateurs qualitatifs et quantitatifs envoyée dans les studios de production. Le but de cette trame est d'évaluer les contributions en matière environnementale afin de distinguer les bonnes pratiques en local et de valider leur applicabilité à l'échelle du Groupe.

Consolidation

Les données sociales / sociétales et environnementales sont transmises par les entités du Groupe à la Direction des Ressources Humaines et à la direction des Achats qui les consolident et veillent à leur cohérence.

2.1.4.2 Ressources Humaines

Grâce au talent et à la passion de ses équipes, Gameloft est leader mondial dans l'édition de jeux digitaux et sociaux. L'excellence permanente et l'investissement des collaborateurs permet d'offrir des produits de grande qualité à des millions de joueurs à travers le monde.

Pour rester à la pointe de l'innovation, Gameloft a développé un savoir-faire unique pour attirer et fidéliser les meilleurs talents de l'industrie du jeu vidéo à travers le monde.

Le recrutement et la gestion des talents est donc un enjeu majeur pour le Groupe.

2.1.4.2.1 La première force de développement du marché : les collaborateurs de Gameloft

Au 31 décembre 2015, Gameloft comptait 6167 salariés⁹ dans le monde.

La société dispose d'équipes de développement internes nécessaires pour lancer annuellement une douzaine de jeux de haute qualité sur plateformes mobiles.

Au cours de l'exercice 2015, confronté à une nouvelle évolution de son business-model, Gameloft a fait le choix de réduire ses effectifs.

La société a procédé à la restructuration de son outil de production (Etats-Unis, Finlande, Corée, Japon, Chine, Philippines, Argentine, Mexique) afin de prendre en compte les changements majeurs intervenus sur son marché depuis quelques années.

Notamment du fait de nouveau positionnement stratégique Gameloft a dû supprimer 535 postes en 2015

⁹ L'effectif est constitué de tout salarié inscrit à l'effectif au 31 décembre quelle que soit la durée de son contrat de travail. Les stagiaires, le personnel intérimaire et le personnel des sociétés extérieures ne sont pas pris en compte.

Les studios de développement restent sujets à une rotation importante des équipes compte tenu de la forte concurrence locale pour les collaborateurs talentueux. L'objectif du groupe est une stabilisation des équipes dans leur ensemble pour assurer la pérennité de son développement.

Cette année, Gameloft a ouvert un deuxième studio en Ukraine, ce qui lui a permis de conforter son implantation internationale en local.

La force de création interne de Gameloft est un atout majeur dans la stratégie du Groupe. Le fait de disposer de ses propres studios de développement permet de garantir la qualité des jeux produits, tout en conservant sa réactivité et sa flexibilité.

Dans ce contexte de croissance rapide, Gameloft veille tout particulièrement à perpétuer un environnement de travail porteur de la culture du Groupe valorisant l'expertise, la créativité et l'innovation. Le processus de création d'un jeu suppose une forte collaboration entre les équipes techniques, créatives et artistiques qui interagissent du début jusqu'à la fin du jeu.

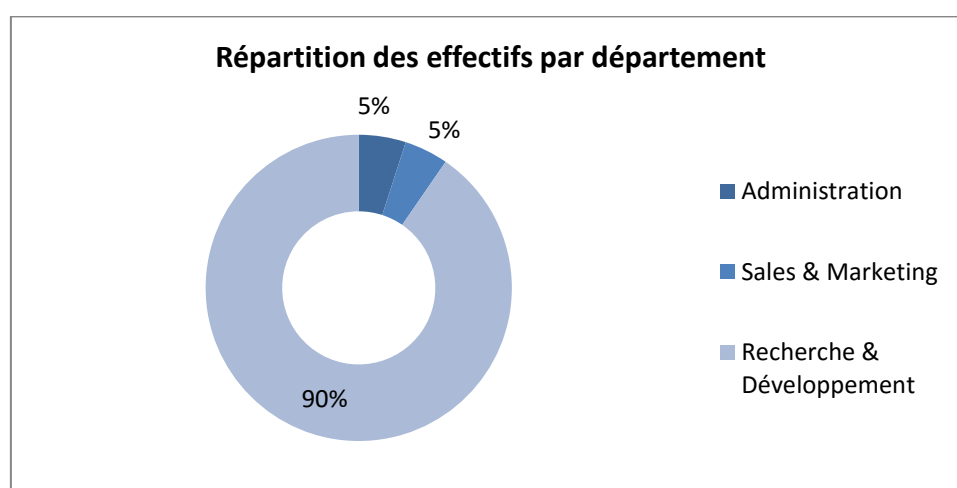
L'implantation internationale et stratégique de Gameloft sur ses sites de production et bureaux commerciaux permet d'attirer aux quatre coins du monde les experts reconnus du secteur ; ils représentent 848 embauches en contrats à durée indéterminée pour l'année 2015.

Les effectifs monde au 31 décembre 2015 se répartissent comme suit :

• Répartition par département :

	31.12.13	31.12.14	31.12.14 retraité	31.12.15
Administration	438	454	305	306
Sales & Marketing	739	776	353	281
Recherche & Développement	5 214	5 487	6 059	5 580

10

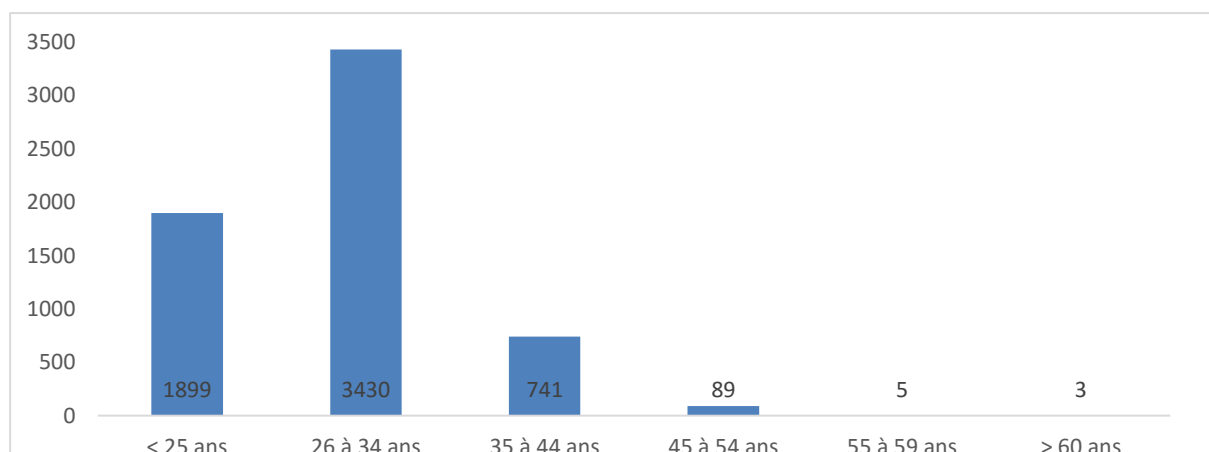


10 Suite à une réorganisation globale des équipes intervenue dans le cadre du plan stratégique 2015, la répartition par Département 2014 a été retraitée afin de permettre une comparabilité avec la répartition par Département 2015. Les modifications majeures d'organisation concernent les département BI/Customer care/E-commerce et Product Manager/community manager qui ont basculés dans la BU organisationnelle « production » en lieu et place de « Sales & Marketing » ainsi que les fonctions « GNS » et « IT & Hardware » qui étaient historiquement rattachées à la BU organisationnelle « administration & finance » et qui ont été transférées dans la BU organisationnelle « Production » au cours de la réorganisation opérée au cours de l'année 2015.

La moyenne d'âge est de 28,7 ans, à l'image de l'industrie du jeu vidéo qui a à peine 30 ans.

La faible représentation des tranches d'âge les plus élevées trouve son origine dans la création récente du Groupe mais aussi à l'intérêt fort qu'ont les jeunes générations à venir travailler dans un secteur innovant et dynamique.

Pyramide des âges 2015 au sein du Groupe Gameloft



2.1.4.2.2 Attirer et fidéliser les talents

Afin de rester à la pointe de l'innovation, Gameloft s'attache à recruter des collaborateurs de talent.

2.1.4.2.2.1 Les relations écoles, relai de la marque employeur

Les studios de Gameloft entretiennent des relations de long terme avec le monde de l'éducation en nouant des partenariats avec les écoles et universités de l'enseignement supérieur.

Ces partenariats prennent différentes formes : envoi d'annonces en exclusivité, journées portes ouvertes, intervention de salariés dans les cursus pédagogiques, participation à des jurys de fin d'année, présentation de la société en amphithéâtre, organisation de concours, etc.

A titre d'exemple, le studio de Montréal a organisé cette année de nombreux événements notamment des visites du studio afin que les étudiants puissent visiter les locaux et avoir une meilleure connaissance de l'univers du jeu vidéo, métiers et des compétences demandées.

Ces relations écoles ont aussi été développées via la participation du studio à des forums écoles permettant ainsi d'échanger de manière plus informelle avec les jeunes diplômés et les informer des stages et emplois disponibles.

Gameloft cherche à attirer des talents toujours plus créatifs, capables de sortir des sentiers battus et de s'adapter à des changements rapides. Ces partenariats écoles permettent de créer de véritables viviers de talents.

2.1.4.2.2.2 Accompagner le développement de chacun

Notre croissance repose en partie sur le développement de notre expertise.

L'acquisition et le transfert de compétences se fait essentiellement par le biais de formations internes, d'échanges sur le terrain mais aussi de formations externes.

Les salariés de Gameloft¹¹ ont bénéficié de 86 126 heures de formation en 2015, soit une moyenne de 14,5 heures de formation par an et par collaborateur. Les métiers du jeu vidéo étant récents, certains studios ont conçu un parcours d'intégration d'une à quatre semaines au moment de la prise de poste. Ces formations dispensées en interne ont pour objectif d'accompagner les nouveaux collaborateurs et leur permettre de devenir opérationnels rapidement et s'adapter aux spécificités des méthodes de travail en vigueur chez Gameloft.

Pendant ces premières semaines, ces programmes permettent aux recrues de rencontrer les personnes clés, d'acquérir une compréhension des métiers, des défis à relever et des attentes de l'entreprise.

Ces actions répondent aussi à la volonté de Gameloft de compléter les connaissances des candidats, recrutés essentiellement après leur cursus universitaire.

Gameloft soutient activement le développement professionnel de ses talents en leur offrant également de nombreuses opportunités de carrière.

Dans ce cadre, nos managers en association avec les ressources humaines jouent un rôle clé dans la détection et la révélation des talents.

Les managers identifient ainsi les talents clés afin de leur proposer des parcours et perspectives à la hauteur de leurs ambitions.

Un des défis de Gameloft consiste à fidéliser ses talents clés dans un contexte où le turnover est culturel et caractéristique de la nouvelle génération. Cette fidélisation se traduit par des perspectives attrayantes et l'acquisition rapide de responsabilités dans un environnement international.

2.1.4.2.3 Une politique de rémunération attractive

Face à une concurrence de plus en plus forte, Gameloft a su développer une politique de rémunération attractive qui vise à attirer et fidéliser ses salariés.

La rémunération versée aux salariés tient compte des conditions des marchés locaux, des législations applicables et de leur niveau de performance.

La rémunération est revue chaque année, elle vise à reconnaître la performance individuelle et fidéliser les collaborateurs du Groupe.

Gameloft a également développé l'actionnariat salarié à travers l'attribution d'options et d'actions gratuites. Cette politique constitue vis-à-vis des talents clés une marque de reconnaissance supplémentaire pour leur performance, leur contribution au développement du Groupe et est aussi le gage de leur engagement futur au sein de celui-ci.

La masse salariale du Groupe a progressé de 10,26 % en 2015, passant de 138 327 322 euros au 31 décembre 2014 à 152 529 524 euros au 31 décembre 2015.

2.1.4.2.3 Diversité

La diversité de nos talents est l'une de nos plus grandes richesses et est aussi une occasion pour nos collaborateurs de s'ouvrir sur le monde. Cette ouverture se traduit sous diverses formes : collaborations à distance, équipes transversales, mobilités et missions à l'étranger, etc.

2.1.4.2.3.1 Un Groupe multiculturel au rayonnement international

Le développement à l'international a toujours été un axe fort de la stratégie de Gameloft.

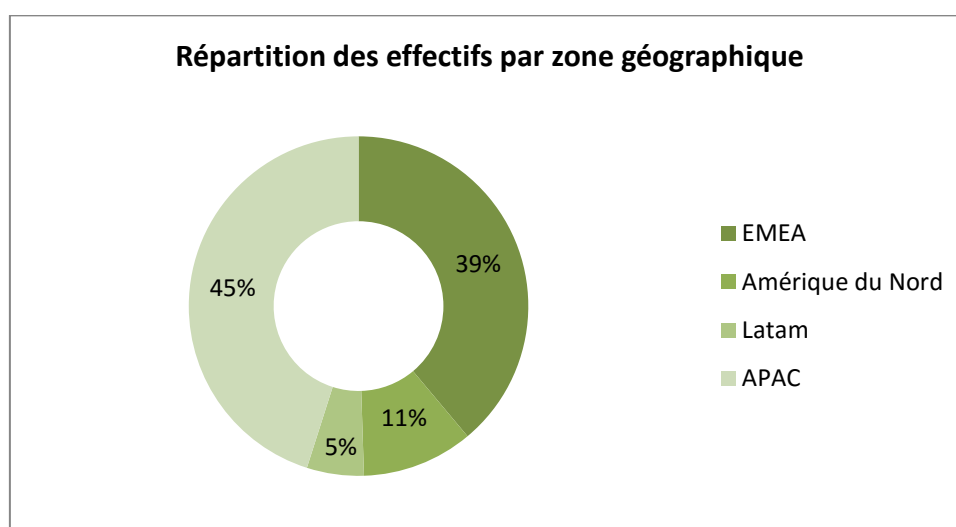
¹¹ Cette donnée concerne le périmètre des studios de production.

Notre entreprise est implantée sur l'ensemble des continents et est constituée d'un ensemble de structures regroupant plusieurs nationalités.

Les effectifs monde au 31 décembre 2015 se répartissent comme suit :

• Répartition par zone géographique¹² :

	31.12.13	31.12.14	31.12.15
EMEA	1 972	2 322	2 399
Amérique du Nord	720	737	653
LATAM	468	414	335
APAC	3 231	3 244	2780
Total	6 391	6 717	6 167



2.1.4.2.3.2 La mixité femmes hommes à l'échelle du Groupe

	Femmes		Hommes		Total
Effectifs	1 222	19,82%	4 945	80,18%	6167

Les femmes représentent 19,82 % des effectifs totaux du Groupe.

Plus de huit salariés sur dix sont des hommes. Cette répartition s'explique par le nombre important de développeurs au sein des équipes de Recherche et Développement essentiellement issus de formations techniques.

Par ailleurs, elles représentent 70,92 % des équipes en Administration et 39,15 % des équipes Sales et Marketing.

Tous les studios luttent contre toute forme de discrimination entre les femmes et les hommes notamment dans le cadre des recrutements, des promotions, des évaluations des compétences et des augmentations de salaires. A ce titre, le studio de Toronto a engagé plusieurs actions notamment en faisant participer le manager du studio à animer une conférence au sujet notamment des femmes dans l'industrie du jeu vidéo.

¹² EMEA : Europe, Moyen-Orient et Afrique

2.1.4.2.3.3 Non-discrimination

La diversité des talents est l'une des plus grandes richesses et est aussi une occasion pour les salariés de s'ouvrir sur le monde. C'est pourquoi Gameloft s'attache à lutter contre toute forme de discrimination que ce soit au moment du recrutement ou tout au long de la carrière professionnelle. Le Groupe souhaite que ses équipes reflètent la diversité de ses consommateurs dans le monde.

Ainsi, aucune personne ne peut être écartée d'une procédure de recrutement, aucun salarié ne peut être sanctionné, licencié ou faire l'objet d'une mesure discriminatoire, directe ou indirecte, notamment en matière de rémunération, de formation, d'affectation, de promotion professionnelle, de mutation ou de renouvellement de contrat en raison de son origine, de son sexe, de ses mœurs, de son orientation ou identité sexuelle, de son âge, de sa situation de famille ou de sa grossesse, de ses caractéristiques génétiques, de son appartenance ou de sa non-appartenance, vraie ou supposée, à une ethnie ou une nation, de ses opinions politiques, de ses activités syndicales ou mutualistes, de ses convictions religieuses, de son apparence physique, de son nom de famille ou en raison de son état de santé ou de son handicap.

Afin de favoriser l'insertion professionnelle des personnes en situation de handicap, Gameloft a signé plusieurs partenariats avec des ESAT (Etablissement et Service d'Aide par le Travail) pour des contrats de fournitures en France.

Chaque salarié de Gameloft (manager ou membre de la fonction RH) intervenant dans la sélection des talents s'engage à demander des informations aux candidats qui n'ont comme finalité que d'apprécier leurs aptitudes professionnelles et leur motivation pour intégrer le Groupe.

Les entretiens sont complétés par des tests ou études de cas qui ont pour objectif de placer les candidats en situation professionnelle. Ainsi, le risque de discrimination est d'autant plus limité.

Gameloft est convaincu que les principes des droits de l'Homme s'appliquent aux personnes, aux nations et, par extension, aux entreprises. C'est pourquoi le Groupe respecte les conventions de l'Organisation Internationale du Travail (OIT), notamment relatives à l'abolition effective du travail forcé ou obligatoire et du travail des enfants, partout où il a des activités dans le monde.

Chaque salarié perçoit une rémunération en contrepartie de son activité.

Gameloft Bulgarie emploie un mineur dont l'embauche a été approuvée par les parents du salarié et validée par l'agence d'emploi local.

2.1.4.2.4 Offrir un cadre de travail garant du bien-être

Le respect de la diversité et des droits de l'Homme s'inscrit dans un objectif plus large qui vise à promouvoir le bien-être au travail.

Gameloft veille à maintenir un environnement professionnel garant de la santé, de la sécurité et du bien-être de chaque salarié.

L'objectif est de permettre à l'ensemble des talents d'exprimer leur passion et leur créativité dans un cadre propice à l'épanouissement personnel.

A cet effet, le studio de Beijing a fait appel à un spécialiste en médecine traditionnelle afin de donner des conseils aux salariés dans le but d'améliorer leur santé et bien-être au travail.

2.1.4.2.4.1 Maintenir un lien de proximité avec les salariés

Gameloft est soucieux de maintenir un lien de proximité avec les salariés.

Les équipes sont régulièrement informées de la stratégie et de l'actualité de l'entreprise par plusieurs biais de communications : réunions internes dans toutes les filiales, séminaires par équipe, etc.

De plus, l'ensemble des actualités financières et des documents d'information publiés par le Groupe sont accessibles sur le site Internet gameloft.com.

Le dialogue social est animé au quotidien par le management de proximité et les Responsables Ressources Humaines dans les différents studios. Il repose sur l'écoute des salariés et leurs préoccupations à travers différents canaux de communications : email, Skype, réunions internes, organisation de séminaires, etc.

Les salariés et les managers ont également l'occasion de se rencontrer dans un cadre plus informel lors d'événements sociaux locaux (soirée de fin d'année, teambuilding, cocktails, petit déjeuner, etc.).

En matière d'Instance Représentative du Personnel, les sociétés du Groupe respectent les législations en vigueur dans les pays où nous sommes présents.

Cette année, un accord collectif portant sur l'hygiène et la sécurité a été signé.

2.1.4.2.4.2 Santé : une priorité absolue

Gameloft s'efforce de préserver la santé physique et psychique de chaque salarié.

La plupart des studios du Groupe organisent une fois par an des communications ou formations sur l'hygiène, la santé et la sécurité au travail.

Par ailleurs, des mutuelles privées complémentaires sont proposées aux collaborateurs et à leurs familles afin de les couvrir en cas d'accident ou de maladie.

Enfin, des visites médicales régulières sont organisées afin de vérifier l'état de santé des salariés.

En lien avec les représentants ressources humaines locaux, les comités d'hygiène et de sécurité veillent à ce que les procédures et politiques relatives à la santé et sécurité des salariés soient planifiées, suivies et mises en place.

Une partie de nos studios sont dotés d'une salle de sport et de relaxation permettant à l'ensemble des salariés d'y accéder gratuitement. Ces installations financées par le Groupe répondent à une attente forte des collaborateurs de créer un espace de convivialité au cœur de leur environnement de travail.

Cette priorité de santé - sécurité et bien-être au travail permet d'afficher un nombre d'accidents du travail particulièrement faible, puisque seulement 3 accidents du travail sans arrêt, 1 accident du travail avec arrêt (8 jours) et 1 maladie professionnelle ont été enregistrés à travers le monde en 2015.

2.1.4.2.4.3 Une organisation du travail flexible

Chaque filiale du Groupe applique les durées légales ou conventionnelles, variables d'un pays à l'autre.

Nous sommes attachés au bien-être des salariés et pensons que leur épanouissement personnel passe aussi par un épanouissement professionnel. Partis de ce constat, nous proposons des temps de travail flexibles qui permettent à chaque collaborateur de s'organiser en fonction de ses contraintes personnelles.

A ce titre, le Groupe compte moins de 2,05 % ¹³ des salariés à temps partiel (122 collaborateurs sur 5941).

Malgré la taille de l'entreprise, notre priorité est de maintenir le contact entre nos équipes chaque jour. Nous encourageons les échanges simples, directs et informels adaptés à notre secteur d'activité.

Les collaborateurs bénéficient d'une forte autonomie dans leur travail. Les méthodes de travail en vigueur encouragent vivement l'implication des collaborateurs. Les méthodes de production évoluent constamment et garantissent un cadre de travail qui encourage, à tous les niveaux, l'expérimentation, les idées novatrices, la prise d'initiative et la responsabilisation des équipes.

¹³ Cette donnée concerne le périmètre des studios de production.

Cette approche qui repose sur une confiance mutuelle nous permet de motiver nos collaborateurs pour qui leur métier est avant tout une passion.

Par conséquent, il n'y a pas eu d'absentéisme notoire constaté, puisque le taux d'absentéisme lié aux maladies et aux accidents du travail s'élève à seulement 1 %.

Nous veillons enfin à privilégier autant que possible des structures à taille humaine. Des open-spaces invitent au travail collaboratif et facilitent la communication, avec des managers disponibles pour leurs équipes et des responsables RH de proximité.

2.1.4.3 Environnement : Indicateurs environnementaux

2.1.4.3.1.1 Politique générale en matière environnementale

2.1.4.3.1.1.1 : Organisation générale

L'impact environnemental du Groupe Gameloft se résume à ses activités de production et d'édition de jeux mobiles pour IOS, Android et Java. Compte-tenu de son activité, son impact direct sur l'environnement reste faible.

Le Groupe ne possède donc pas de programme de sensibilisation à l'échelle du Groupe pour les questions environnementales.

La sensibilisation des employés est ainsi actuellement organisée en local et les mesures prises s'orientent selon 4 axes :

- 1- La mesure et l'identification des axes d'amélioration pour réduire l'impact des déchets
- 2- La mesure et l'identification des axes d'amélioration relatifs à l'utilisation durable des ressources
- 3- La mesure et l'identification des axes d'amélioration pour réduire la consommation d'énergie (électricité, chauffage, air conditionné)
- 4- La mesure et l'identification des axes d'amélioration pour réduire les gaz à effet de serre

2.1.4.3.1.1.2 : Organisation en local

Le groupe ne possède pas de programme de sensibilisation à l'échelle du Groupe pour les questions environnementales.

Sur l'exercice 2015, 5 sites ont mis en place de tels programmes de sensibilisation.

Depuis le 30 Janvier 2014 le site de Paris est certifié Breeam. Depuis 2014 le projet de rénovation du nouveau studio de Montréal est certifié LEED (Leadership in Energy and Environmental Design) et la fabrication du mobilier de bureau acheté pour ce nouveau studio est certifiée Greenguard. Cette certification vise à minimiser l'émission de composés organiques volatils dans l'air.

Le site d'Auckland a créé en 2015 un système pour motiver les employés à utiliser le covoiturage. Ainsi les frais de places de parking étaient remboursés pour chaque covoiturage. De même les serviettes en papier recyclé ont été remplacées par des lingettes en coton lavables dans les parties communes.

Les sites Indonésiens ont participé activement à la campagne « Saving Energy » en 2015. Dans ce cadre de nombreuses actions ont été menées afin de promouvoir l'environnement et réduire l'impact énergétique des deux sites. Par exemple ils ont lancé la semaine sans ascenseur, ou encore la journée sans climatisation.

Le site de Cluj a participé en 2015 à la reforestation de 10 hectares de terres à Bistrita Nasaud.

Le site de Paris est désormais équipé d'un système de climatisation automatique et réglable.

2.1.4.3.1.1.3 : Provision et garantie

A ce jour, seul le studio de Pékin a souscrit à des garanties pour couvrir les risques environnementaux. En 2015, leurs assurances couvrent la responsabilité civile et les biens ainsi que le risque de pollution (cette clause a été ajoutée en 2014). La valeur maximale des indemnités s'élève à 5 000 000 RMB/an. Le Groupe n'a versé aucune indemnité à ce titre au cours de l'exercice.

2.1.4.3.1.2 Pollution et gestion des déchets

2.1.4.3.1.2.1 : Rejet dans l'air, l'eau et le sol

De par son activité, le risque de rejet dans l'air, dans l'eau ou les sols émis directement par le Groupe et nuisant gravement à l'environnement apparaît inexistant.

2.1.4.3.1.2.2 : Gestion des déchets

Gameloft a identifié 4 catégories de déchets en lien avec son activité :

- Papier
- Matériel informatique
- Téléphones usagés
- Autres consommables (piles, cartouches, déchets plastiques)

Les déchets du Groupe sont majoritairement mis au rebut ou recyclés.

- Papier : la plupart des sites recycle le papier une fois utilisé (13 sites sur l'exercice 2015).
- Matériel informatique : Gameloft participe au recyclage du matériel informatique et électronique usagé. En 2015, 2 sites, représentant 13,08 % des effectifs¹⁴ ont recyclé leur matériel informatique en faisant appel à une société externe. Le site de Paris a recyclé 706 kilos de matériel informatique et le site de Bucarest 990 kilos.
- Téléphones et tablettes usagés : au 31 décembre 2015, Gameloft recense 43 447 téléphones et tablettes sur l'ensemble de ses sites. Depuis 2013, le Groupe autorise la mise au rebut et le recyclage des appareils qui ne sont plus nécessaires au processus de production. Sur l'exercice 2015 aucun site n'a recyclé de téléphones ou de tablettes usagées.
- Autres consommables : Le site d'Auckland a mis en place pour la première en 2015 un broyeur de déchets situé dans la cafétéria. Certains sites possèdent également des points de collecte pour le recyclage et le tri des déchets. Ces points de collecte sont généralement situés dans les parties communes (cafétéria, salle de repos)
 - ✓ Cartouches d'encre : 12 sites recyclent leurs cartouches d'encre. Ces cartouches d'encre sont soit directement renvoyées au fabricant (Xerox, Hp...) soit récupérées par des prestataires externes qui vont se charger du recyclage.
 - ✓ Cartons : compte-tenu de son activité, le Groupe procède à de nombreux envois de téléphones, tablettes et matériel informatique au sein de l'ensemble de ses sites. La collecte et le recyclage des cartons est donc un enjeu important. Au cours de l'exercice 2015, 7 sites ont procédé au recyclage de leur carton. Certains sites préfèrent garder leurs cartons dans leur salle de stockage au lieu de les recycler afin de procéder à des envois futurs.
 - ✓ Piles : 5 sites collectent et recyclent leurs piles grâce à des points de dépôt situés dans les points stratégiques des locaux (accueils...).

¹⁴ Cette donnée concerne le périmètre des studios de production

2.1.4.3.1.2.3 : Nuisances sonores et autres formes de pollution

De par son activité, l'impact direct de Gameloft sur l'environnement en termes de nuisances sonores ou olfactives ou toute autre forme de pollution reste faible. Par ailleurs, l'ensemble de nos jeux disposent de la fonction « mute » (silencieuse) qui permet à nos utilisateurs de couper le son dès son lancement. Sur l'exercice 2015, le Groupe n'a reçu aucune plainte sur la pollution sonore liée à l'exercice de nos utilisateurs.

2.1.4.3.1.3 Utilisation durable des ressources

2.1.4.3.1.3.1 : Consommation et approvisionnement en eau

Compte-tenu de son activité, le Groupe n'a pas identifié d'impacts importants en termes de stress hydrique. La consommation d'eau au sein de Gameloft reste faible et se résume à une utilisation domestique (sanitaires, nettoyage, cuisines...). Seule une partie des studios (représentant 53,81 % des effectifs¹⁵) a pu fournir les détails correspondant à leur consommation d'eau. Pour les studios restants, leur consommation est directement incluse dans leurs charges locatives. Sur l'exercice 2015 la consommation d'eau s'élève à 25 356 m³ ou 7,96m³ par employés¹⁶.

	Roumanie ¹⁷	Espagne ¹⁸	Saigon 2	Sofia	Mexicalli	Kharkov	Jogyakarta 2	Budapest
Consommation en m ³ sur l'exercice 2015	8 905	1209	7 344	2 096	2791	1 755	1 057	198
Part consommation eau (%)	35,12%	4,77%	28,96%	8,27%	11,01%	6,92%	4,17%	0,78%
Consommation m ³ par employé	7,43	4,19	19,12	5,79	9,96	5,99	3,16	4
Part effectif répondant(%) ¹⁹	37,61%	9,04%	12,06%	11,37%	8,79%	9,20%	10,49%	1,44%

Afin de réduire leur consommation, certains studios ont mis en place différentes mesures telles que l'utilisation de robinet automatique, ou à induction, comme en France et au Mexique et au Canada depuis 2014 et en Nouvelle Zélande depuis 2015. Les sites Français, Canadiens et Mexicains ont également des sanitaires écologiques à basse consommation d'eau depuis 2014.

Par ailleurs, sur de très nombreux sites, la gestion des sanitaires appartient aux propriétaires des locaux. De ce fait, les sites ne peuvent pas agir directement sur le changement de matériel.

2.1.4.3.1.3.2 : Usage et gestion des consommables

Gameloft considère uniquement les consommations de papier comme étant suffisamment significatives en termes d'achats de consommables.

Par convention, le Groupe considère que les achats de papier sont consommés sur la période. Cette consommation se résume à une utilisation bureautique, hors plaquette commerciale.

Sur l'exercice 2015, le Groupe a recensé la consommation de papier suivante :

¹⁵ Cette donnée concerne le périmètre des studios de production.

¹⁶ Calculé sur la base des effectifs des studios reportant leur consommation d'eau, soit 3185 employés.

¹⁷ Inclut les sites de Bucarest et Cluj

¹⁸ Inclut les studios de Barcelone, Valence et Madrid

¹⁹ Calculé sur la base des effectifs des studios reportant leur consommation d'eau, soit 3185 employés.

	Nombre de déchets émis en kilos	Nombre de sites concernés	Représentativité des sites concernés en termes d'effectifs Groupe	Nombre kilos consommés par salarié
Papier std	4962	21	85,67 %	0,94
Papier recyclé	1282	4	12,75 %	1,63

La consommation de papier standard représente 0,94 kg de papier par salarié et par an. Cela représente une baisse de 8,56% par rapport à l'exercice 2014. Suite à la numérisation accrue des équipes de comptabilité, le site de Paris a vu une diminution de sa consommation de 19,40 %. Sur l'exercice 2015, 4 sites ont privilégié l'achat de papier recyclé dont 2 nouveaux par rapport à l'année dernière à savoir le site d'Auckland et le site de Montréal.

Afin d'encourager les collaborateurs à recycler le papier, les sites de Paris et de Montréal utilisent aux abords des imprimantes des collecteurs de papier pour recycler le papier. Les sites Vietnamiens et hongrois privilégient quant à eux des campagnes d'affichages et d'emailing dont le but est de limiter la consommation de papier et de promouvoir le recyclage.

2.1.4.3.1.3.3 : Utilisation des sols

L'impact du Groupe concernant l'utilisation des sols reste limitée en raison de l'implantation verticale des sites essentiellement en zone urbaine.

2.1.4.3.1.4 Consommation électrique et recours aux énergies renouvelables.

Compte-tenu de son activité, Gameloft considère que seuls l'électricité et le gaz sont des sources d'énergie significatives.

- Electricité :

Pour 2 studios (Nouvelle Orléans, et Brisbane), la consommation d'électricité est directement incluse dans leurs charges locatives. Ils représentent 71 employés soit 1,20 % des effectifs du périmètre des studios de production.

Sur l'exercice 2015, la consommation électrique s'élève à 8 798 MWh s'analysant comme suit :

	Canada ²⁰	Vietnam ²¹	Roumanie ²²	Ukraine	Autres Pays	Total
Consommation électrique en MWh sur l'exercice 2015	1 760	1 381	1 754	882	3 021	8 798
Part consommation électrique en (%)	20,01%	15,69%	19,94%	10,03%	34,33%	100%
Part effectifs répondant (%)	9,99%	25,58%	20,24%	5,83%	38,36%	100%

Le Canada, la Roumanie, le Vietnam et l'Ukraine sont les pays qui consomment le plus d'électricité. Ces pays représentent respectivement 20,01 %, 19,94 %, 15,69 % et 10,03 % des consommations électriques. Certains studios utilisent de l'électricité issue des énergies renouvelables. Un partenariat avec le fournisseur d'électricité Hydro Québec a été créé en 2005 pour le site de Montréal et en 2011 pour le site de Toronto. 99 %

²⁰ Inclut les studios de Montréal et Toronto.

²¹ Inclut les studios de Da Nang, Hanoi, Saigon (SAI1 + SAI2).

²² Inclut les studios de Bucarest et Cluj.

de la production de ce fournisseur provient de barrages hydroélectriques. En résumé 1 760 MWh sont fournis en énergie renouvelable, soit 20,01 % de l'électricité totale consommée du Groupe

- Gaz :

Seuls les sites de Bucarest, Cluj et Budapest (représentant 21,02 % des effectifs du périmètre des studios de production) ont consommé du gaz naturel en 2015. Sur l'exercice 2015, cette consommation s'est élevée à 246 MWh.

	Roumanie ²³	Budapest	Total
Consommation gaz en MWh sur l'exercice ²⁴2015	203	43	246

Seul le site de Bucarest est approvisionné en chauffage urbain. Cette consommation s'est élevée en 2015 à 548 MWh.

Sur l'exercice en cours, le Groupe recense de nombreuses mesures visant à réduire la consommation énergétique globale.

Les sites communiquent activement en local pour sensibiliser les collaborateurs et les encourager à faire des économies d'énergies. Neuf sites ont lancé une campagne d'emailing consistant à rappeler aux collaborateurs d'éteindre leurs ordinateurs le soir et les lumières dans les parties communes.

Afin de limiter la consommation énergétique, certains studios ont des dispositifs de climatisation de chauffage et d'éclairage qui sont coupés automatiquement. Les sites de Barcelone, Montréal et Cluj bénéficient de détecteurs à mouvement depuis 2014. Seules les parties communes de Paris en sont équipées.

Les sites Vietnamiens et le site de Madrid recommandent au dernier employé de vérifier et d'éteindre les lumières.

2.1.4.3.1.5 Changement climatique

2.1.4.3.1.5.1 : Rejet de gaz à effet de serre

Ni le Groupe, ni les sites n'ont à ce jour mis en place de processus pour rationaliser leur empreinte carbone ou mesurer leurs émissions de gaz à effet de serre.

Le Groupe a identifié 3 sources d'émissions de gaz à effet de serre :

- les déplacements des collaborateurs ;
- les consommations d'énergie des bâtiments ;
- les émissions de gaz à effet de serre des serveurs gérés par les prestataires de Gameloft.

2.1.4.3.1.5.2 : Déplacements des collaborateurs

Du fait de son activité et de sa dimension internationale, les collaborateurs sont amenés à se déplacer régulièrement vers d'autres sites. Dans cet indicateur sont donc inclus les bureaux commerciaux.

Sur l'exercice 2015, seuls 5 studios et 11 bureaux commerciaux ont pu évaluer l'impact de leurs trajets et mesurer leurs émissions de gaz à effet de serre. Les informations ci-dessous ont été fournies par leurs agences de voyages

²³ Inclut les studios de Bucarest et Cluj.

²⁴

	Distance parcourue (Km)	Emissions CO2 (kgCO2)	Part émission de CO2 (%)	Effectif répondants (%) ²⁵
France	1 239 909	164 398	34,56%	18,11%
Espagne²⁶	876 675	69 544	14,62%	62,74%
US²⁷	1 215 313	157 294	33,06%	13,05%
Autres²⁸	368 355	84 500	17,76%	6,11%
Total	3 700 253	475 736	100,00%	100,00%

L'activité du siège social ne représente que 18,11 % des effectifs du périmètre ayant répondu mais regroupe 34,56 % des émissions.

En conséquence, le Groupe incite à optimiser tant que possible les voyages en :

- limitant le nombre de déplacements des collaborateurs ;
- privilégiant autant que possible l'utilisation de visioconférences ou audioconférences. Le Groupe a créé un outil interne de communication GL share qui permet aux collaborateurs des différents sites d'organiser des réunions ou des conférences téléphoniques.

Des actions ont été mises en place au niveau des sites afin de limiter les émissions de gaz à effet de serre liées aux déplacements domicile / travail de ses collaborateurs. Le site d'Auckland a ainsi privilégié une politique de remboursement des places de parking pour chaque employé arrivant en covoiturage.

De plus la majorité des sites sont situés dans les centres villes, proches des stations de métros et des arrêts de bus. Les collaborateurs peuvent donc venir en utilisant les transports en commun.

Enfin d'autres sites valorisent l'utilisation de bicyclettes en mettant à disposition des parkings à vélo comme à Montréal depuis 2005 et à Barcelone depuis 2014.

2.1.4.3.1.5.3 : Consommation d'énergie des bâtiments.

Les émissions de gaz à effet de serre liées à la consommation énergétique des bâtiments (électricité et gaz²⁹) sont estimées à 3 681 tCO₂.

2.1.4.3.1.5.4 : Les émissions de gaz à effet de serre des serveurs gérés par les fournisseurs de Gameloft

Du fait de son activité, le Groupe utilise divers services d'hébergements provenant de différents prestataires. Ces derniers sont situés sur l'ensemble des continents. Seuls les data center de Montréal et de Pékin sont à ce jour capable mesurer les gaz à effet de serre émis. En 2015, le Groupe a pu évaluer à 402,45 tCO₂ ces émissions indirectes³⁰ liées au fonctionnement des data centers.

2.1.4.3.1.5.5 : Adaptation aux conséquences du changement climatique

Du fait de son activité, nous considérons que Gameloft n'est pas directement impacté par les conséquences du changement climatique.

2.1.4.3.1.5.6 : Protection de la biodiversité

²⁵ Sur la base des effectifs répondants soit 475 employés.

²⁶ Inclut les studios de Barcelone, Madrid et Valence et le bureau business de Madrid.

²⁷ Inclut le studio de la Nouvelle Orléans, et les bureaux commerciaux de New York, Seattle, Los Angeles, Chicago et San Francisco

²⁸ Inclut les bureaux commerciaux de Londres, Taipei et Hong Kong.

²⁹ Nous avons retenu comme facteur d'émission pour le chauffage urbain de Bucarest du gaz naturel

³⁰ Seules les émissions indirectes liées aux consommations d'électricité du Data Center ont été prises en compte. Les éventuelles émissions directes n'ont pas été mesurées.

Depuis l'exercice 2013, le gestionnaire du site de Paris a mis en place de nombreuses actions visant à protéger la biodiversité : les patios ont été réaménagés et des plantes aromatiques et maraîchères ont été plantées. Le site de Cluj a participé en 2015 à la reforestation de 10 hectares de terres à Bistrita Nasaud.

2.1.4.4 Sociétal

Gameloft s'engage en faveur de la société, en travaillant avec toute une série de parties prenantes pour un avenir durable pour tous.

2.1.4.4.1 Une entreprise à l'écoute de ses consommateurs

Gameloft pense ses jeux pour offrir la meilleure expérience aux consommateurs quelle que soit la plateforme.

Dans le cadre du processus de création, nous associons des consommateurs de plusieurs pays lors de focus groupe afin de prendre en compte leur avis.

Lors de ces sessions de test, les participants ont la possibilité de jouer en exclusivité à un jeu en cours de production. Le panel interrogé nous fait part de ses appréciations sur différents aspects (graphismes, éléments de gameplay, contrôles, etc.) et donne une note globale au jeu. Un rapport est ensuite rédigé et envoyé à l'équipe en charge de la création du jeu concerné afin de satisfaire les attentes des consommateurs.

En matière de relation avec ses joueurs, Gameloft souhaite être présent sur tous les canaux à travers lesquels le consommateur s'exprime. Sur les réseaux sociaux, les gestionnaires de communautés créent du lien en proposant du contenu riche, varié et exclusif ; en choisissant le ton et le message adapté à chaque type de joueurs, sur des jeux grand public comme sur des jeux dédiés aux plus aguerris. L'apparition régulière de nouveaux canaux sociaux conduit l'entreprise à repenser en permanence ses modes de communication. Enfin, le service de support à la clientèle est multicanal : un standard téléphonique est mis en place pour plus de 15 langues à travers le monde ; des équipes dédiées prennent en charge quotidiennement les requêtes des consommateurs sur des espaces de discussion en ligne ou par e-mail dans les plus brefs délais, tout en s'efforçant d'apporter une réponse claire et exhaustive.

Gameloft respecte les normes et législations en vigueur dans ses jeux mobiles afin d'informer ses consommateurs et assurer leur sécurité. Ainsi, le Groupe respecte le Children Online Privacy Protection Act (COPPA) ayant pour objet de protéger la collecte et l'exploitation des données personnelles des mineurs de moins de 13 ans résidents aux Etats-Unis ou dans les territoires américains. Afin de se conformer à la réglementation COPPA, les jeux mobiles destinés aux résidents américains contiennent d'une part un pop-up demandant à l'utilisateur du jeu de spécifier sa date de naissance lors du lancement du jeu. Par ailleurs, dans le cas où un utilisateur est identifié comme étant un mineur de moins de 13 ans, l'accès aux services de réseaux sociaux disponibles dans le jeu sera désactivé automatiquement.

2.1.4.4.2 Impact territorial, économique et social

Gameloft a à cœur de participer à la vie économique locale près des Studios où le Groupe est implanté, en recrutant majoritairement des salariés issus du bassin d'emploi local. Gameloft contribue ainsi au développement du marché de l'emploi et de manière générale à l'essor économique de plusieurs régions du monde.

2.1.4.4.3 Droits de l'Homme

Le respect des droits et des libertés fait partie des valeurs fondamentales de Gameloft. Le Groupe s'engage à lutter contre toute forme de discrimination, de harcèlement, tout recours au travail forcé et au travail des enfants et toute atteinte à la liberté d'association. La politique de Gameloft vise à respecter le droit du travail dans tous les pays où il est implanté et considère prendre en compte les conventions fondamentales de l'Organisation Internationale du Travail (OIT) à ce sujet.

Au moment de son accueil, chaque collaborateur se voit rappeler les principes de base en portant à leur connaissance les textes fondamentaux et les textes réglementaires au plan local.

2.1.4.4.4 Sous-traitance et fournisseurs

Du fait de son activité et de son internationalisation, les achats se font principalement en local. La haute teneur technique et technologique (ordinateurs puissants) de nos besoins et de nos achats font que le critère écologique ne peut être retenu comme premier critère de choix d'un fournisseur.

Néanmoins, le studio de Madrid a signé un contrat avec une société de recyclage de papier qui vient dans les bureaux pour récupérer et détruire les documents inutilisés.

Le siège social choisit quant à lui principalement du papier certifié.

2.1.4.4.5 Actions engagées pour prévenir la corruption

Gameloft opère sur un secteur dans lequel la corruption n'est pas considérée comme un enjeu majeur. Aucun risque significatif n'a été identifié. Néanmoins certains studios ont des procédures internes (audit externe ou interne) permettant de vérifier qu'il n'existe aucune action de corruption localement.

2.1.4.4.6 Actions de mécénat

Gameloft participe à des actions de mécénat. Ainsi, tout au long de l'année 2015, le studio de Cluj a recueilli de l'argent au profit de diverses Organisations Non Gouvernementales (construction d'une école maternelle pour les enfants handicapés, dons à l'attention d'enfants et de famille dans le besoin, victimes d'incendie, campagne de recyclage de bouteille en plastique et de dons dans le cadre d'une préservation de l'environnement),.

2.1.4.5 Rapport de l'organisme tiers indépendant sur les informations sociales, environnementales et sociétales consolidées figurant dans le rapport de gestion

Aux actionnaires,

En notre qualité d'organisme tiers indépendant, membre du réseau Mazars, commissaire aux comptes de la société Gameloft, accrédité par le COFRAC sous le numéro 3-1058³¹, nous vous présentons notre rapport sur les informations sociales, environnementales et sociétales consolidées relatives à l'exercice clos le 31 décembre 2015, présentées dans le rapport de gestion (ci-après les « Informations RSE »), en application des dispositions de l'article L.225-102-1 du code de commerce.

Responsabilité de la société

Il appartient au Conseil d'administration d'établir un rapport de gestion comprenant les Informations RSE prévues à l'article R.225-105-1 du code de commerce, préparées conformément aux référentiels utilisés par la société (ci-après les « Référentiels »), dont un résumé figure dans le rapport de gestion et disponibles sur demande au siège de la société.

³¹ dont la portée est disponible sur le site www.cofrac.fr

Indépendance et contrôle qualité

Notre indépendance est définie par les textes réglementaires, le code de déontologie de la profession ainsi que les dispositions prévues à l'article L.822-11 du code de commerce. Par ailleurs, nous avons mis en place un système de contrôle qualité qui comprend des politiques et des procédures documentées visant à assurer le respect des règles déontologiques, des normes professionnelles et des textes légaux et réglementaires applicables.

Responsabilité de l'Organisme Tiers Indépendant

Il nous appartient, sur la base de nos travaux :

- d'attester que les Informations RSE requises sont présentes dans le rapport de gestion ou font l'objet, en cas d'omission, d'une explication en application du troisième alinéa de l'article R.225-105 du code de commerce (Attestation de présence des Informations RSE) ;
- d'exprimer une conclusion d'assurance modérée sur le fait que les Informations RSE, prises dans leur ensemble, sont présentées, dans tous leurs aspects significatifs, de manière sincère conformément aux Référentiels (Avis motivé sur la sincérité des Informations RSE).

Nos travaux ont été effectués par une équipe de 5 personnes entre octobre 2015 et mars 2016 pour une durée d'environ 6 semaines.

Nous avons conduit les travaux décrits ci-après conformément aux normes professionnelles applicables en France et à l'arrêté du 13 mai 2013 déterminant les modalités dans lesquelles l'organisme tiers indépendant conduit sa mission et, concernant l'avis motivé de sincérité, à la norme internationale ISAE 3000³².

I - Attestation de présence des Informations RSE

Nous avons pris connaissance, sur la base d'entretiens avec les responsables des directions concernées, de l'exposé des orientations en matière de développement durable, en fonction des conséquences sociales et environnementales liées à l'activité de la société et de ses engagements sociétaux et, le cas échéant, des actions ou programmes qui en découlent.

Nous avons comparé les Informations RSE présentées dans le rapport de gestion avec la liste prévue par l'article R.225-105-1 du code de commerce.

En cas d'absence de certaines informations consolidées, nous avons vérifié que des explications étaient fournies conformément aux dispositions de l'article R.225-105 alinéa 3 du code de commerce.

Nous avons vérifié que les Informations RSE couvraient le périmètre consolidé, à savoir la société ainsi que ses filiales au sens de l'article L.233-1 et les sociétés qu'elle contrôle au sens de l'article L.233-3 du code de commerce avec les limites précisées dans la note méthodologique présentée au paragraphe « Note méthodologique » du rapport de gestion.

³² ISAE 3000 - Assurance engagements other than audits or reviews of historical financial information

Sur la base de ces travaux et compte tenu des limites mentionnées ci-dessus, nous attestons de la présence dans le rapport de gestion des Informations RSE requises.

II - Avis motivé sur la sincérité des Informations RSE

Nature et étendue des travaux

Nous avons mené une dizaine d'entretiens avec les personnes responsables de la préparation des Informations RSE auprès des directions en charge des processus de collecte des informations et, le cas échéant, responsables des procédures de contrôle interne et de gestion des risques, afin :

- d'apprécier le caractère approprié des Référentiels au regard de leur pertinence, leur exhaustivité, leur fiabilité, leur neutralité, leur caractère compréhensible, en prenant en considération, le cas échéant, les bonnes pratiques du secteur ;
- de vérifier la mise en place d'un processus de collecte, de compilation, de traitement et de contrôle visant à l'exhaustivité et à la cohérence des Informations RSE et prendre connaissance des procédures de contrôle interne et de gestion des risques relatives à l'élaboration des Informations RSE.

Nous avons déterminé la nature et l'étendue de nos tests et contrôles en fonction de la nature et de l'importance des Informations RSE au regard des caractéristiques de la société, des enjeux sociaux et environnementaux de ses activités, de ses orientations en matière de développement durable et des bonnes pratiques sectorielles.

Pour les Informations RSE que nous avons considérées les plus importantes³³ :

- au niveau de l'entité consolidante et entités, nous avons consulté les sources documentaires et mené des entretiens pour corroborer les informations qualitatives (organisation, politiques, actions), nous avons mis en œuvre des procédures analytiques sur les informations quantitatives et vérifié, sur la base de sondages, les calculs ainsi que la consolidation des données et nous avons vérifié leur cohérence et leur concordance avec les autres informations figurant dans le rapport de gestion ;
- au niveau d'un échantillon représentatif d'entités que nous avons sélectionnées³⁴ en fonction de leur activité, de leur contribution aux indicateurs consolidés, de leur implantation et d'une analyse de risque, nous avons mené des entretiens pour vérifier la correcte application des procédures et mis en œuvre des tests de détail sur la base d'échantillonnages, consistant à vérifier les calculs effectués et à rapprocher les données des pièces justificatives.

L'échantillon ainsi sélectionné représente 24 % des effectifs et entre 38 % et 100 % des informations quantitatives environnementales.

Pour les autres Informations RSE consolidées, nous avons apprécié leur cohérence par rapport à notre connaissance de la société.

³³ Effectif et répartition par âge, genre et zone géographique, Heures de formation, Embauches CDI et licenciements, % de salariés à temps partiel, Consommation d'énergie des bâtiments, Emissions de carbone liées aux déplacements des collaborateurs, Emissions de CO₂ liées aux consommations des bâtiments, Emissions de CO₂ liées aux serveurs, Recyclage du matériel informatique.

³⁴ Indicateurs sociaux : Indonésie, Bulgarie et Canada (Montréal).

Indicateurs environnementaux : Paris (déplacements professionnels), Montréal (consommation d'énergie des bâtiments et du datacenter), Roumanie (consommation d'énergie des bâtiments) et en central (recyclage du matériel informatique).

Enfin, nous avons apprécié la pertinence des explications relatives, le cas échéant, à l'absence totale ou partielle de certaines informations.

Nous estimons que les méthodes d'échantillonnage et tailles d'échantillons que nous avons retenues en exerçant notre jugement professionnel nous permettent de formuler une conclusion d'assurance modérée ; une assurance de niveau supérieur aurait nécessité des travaux de vérification plus étendus. Du fait du recours à l'utilisation de techniques d'échantillonnages ainsi que des autres limites inhérentes au fonctionnement de tout système d'information et de contrôle interne, le risque de non-détection d'une anomalie significative dans les Informations RSE ne peut être totalement éliminé.

Conclusion

Sur la base de nos travaux, nous n'avons pas relevé d'anomalie significative de nature à remettre en cause le fait que les Informations RSE, prises dans leur ensemble, sont présentées, de manière sincère, conformément aux Référentiels.

Fait à Paris La Défense, le 1^{er} avril 2016

L'organisme tiers indépendant

MAZARS SAS

Simon BEILLEVAIRE

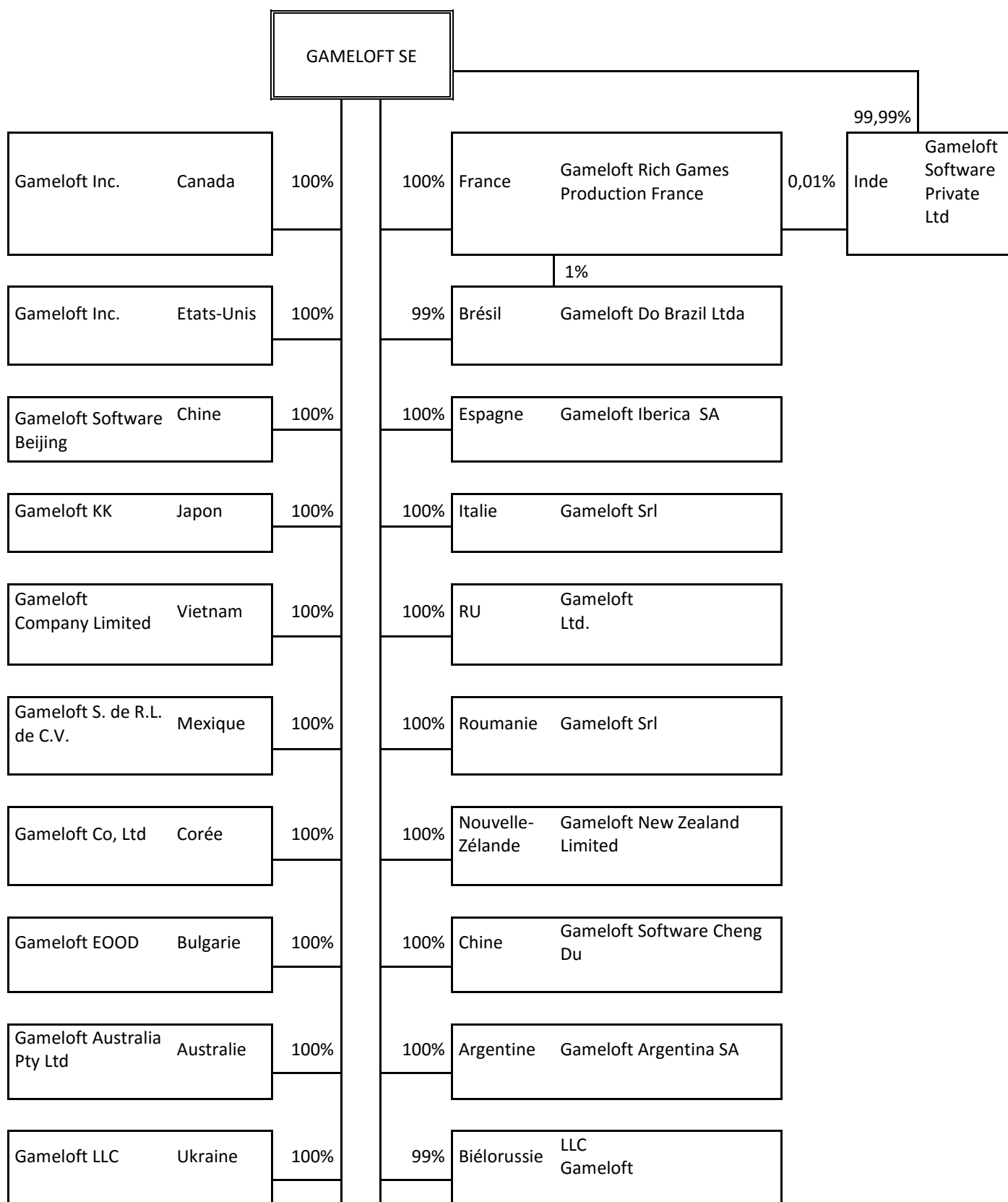
Associé

Emmanuelle RIGAUDIAS

Associée RSE & Développement Durable

2.1.5 Filiales et Participations

2.1.5.1 Organigramme au 31 décembre 2015



Gameloft GMBH	Allemagne	100%	100%	France	Gameloft Distribution SAS
Gameloft Pte Ltd	Singapour	100%	99,99%	Philippines	Gameloft Philippines Inc
Gameloft Ltd	Hong Kong	100%	100%	Venezuela	Gameloft de Venezuela SA
Gameloft Chile SPA	Chili	100%	100%	Russie	Gameloft LLC
Gameloft Live Inc.	Canada	100%	100%	Hongrie	Gameloft Hungary KFT
Pt Gameloft Indonésia	Indonésie	100%	100%	Emirats Arabes	Gameloft FZ-LLC
Gameloft Toronto	Canada	100%	100%	Espagne	Gameloft Madrid SLU
Gameloft SDN. BHD.	Malaisie	100%	100%	Finlande	Gameloft Oy
			100%	Chine	Gameloft Software Shenzhen Co Ltd

2.1.5.2 Variations sur l'exercice

- Deux nouvelles sociétés ont été créées au cours de l'exercice 2015 : à Santiago au Chili (Gameloft Chile SpA) dont le capital social est détenue à 100% par Gameloft SE et à Minsk en Biélorussie (Gameloft LLC) dont le capital social est détenu à 99% par Gameloft SE.
- Gameloft Uruguay SA, en Uruguay, a été liquidée le 10 décembre 2015. Les sociétés Gameloft Partnerships SAS et Ludigames ont fait l'objet d'une TUP respectivement le 06 octobre 2015 et le 22 septembre 2015 par Gameloft SE.

2.1.5.3 Activités des filiales

L'activité du groupe s'articule sous deux formes :

- Une activité de commercialisation et de distribution de jeux dans leurs zones géographiques respectives par les sociétés suivantes: Gameloft GMBH en Allemagne, Gameloft LTD au Royaume-Uni, Gameloft Srl en Italie, Gameloft Do Brasil Ltd au Brésil, Gameloft Pte Ltd à Singapour, Gameloft Limited à Hong Kong, Gameloft Software Private Ltd en Inde, Gameloft SND BHD en Malaisie, Gameloft KK au Japon, Gameloft Co Ltd en Corée, Gameloft Argentina en Argentine, Gameloft Chile SPA au Chili, et Gameloft France en France.
- Une activité de création et de développement de jeux, principalement par les sociétés suivantes: Gameloft Inc. au Canada, Gameloft Software Cheng Du et Shenzhen en Chine, Gameloft Ltd Vietnam, Gameloft LLC en Ukraine, Gameloft Madrid en Espagne, LLC Gameloft en Biélorussie, Gameloft Hungary en Hongrie et Gameloft RGPF en France.

Certaines filiales sont présentes dans les deux catégories telles que Gameloft Inc aux Etats Unis, Gameloft Iberica en Espagne, Gameloft SRL en Roumanie, Gameloft R.L de C.V. au Mexique, Gameloft Divertissements Inc. au Canada, Gameloft PT Indonesia en Indonésie, Gameloft EOOD en Bulgarie et Gameloft Software Beijing. La maison mère, située en France, coordonne l'activité des différentes filiales et développe des jeux pour téléphones mobiles et consoles téléchargeables. Elle employait 25 personnes au 31 décembre 2015.

2.1.6 Renseignements de caractère général

2.1.6.1 Politique d'investissement

Gameloft a poursuivi sa politique soutenue d'investissement qui doit lui permettre de s'imposer sur les nouvelles plates-formes, de créer de nouvelles licences dans des genres différents et plus généralement d'accroître ses parts de marché.

Les investissements d'actifs non-courants regroupent les immobilisations incorporelles, les immobilisations corporelles, les actifs financiers non courants et les actifs en cours de cession ou activités abandonnées.

K€	Investissement Actifs non courants		
En 2015	Immobilisations Incorporelles	Immobilisations Corporelles	Immobilisations Financières
EMEA	6 576	2 113	571
Amérique du Nord	526	860	79
LATAM	9	212	13
APAC	73	4 082	239
Total	7 184	7 267	902

K€	Investissement Actifs non courants		
En 2014	Immobilisations Incorporelles	Immobilisations Corporelles	Immobilisations Financières
EMEA	7 145	2 574	266
Amérique du Nord	941	7 465	268
LATAM	1	311	22
APAC	174	4 653	822
Total	8 261	15 003	1 378

Les investissements sont financés exclusivement en interne.

Les actifs non courants sont présentés ici par secteur selon leur implantation géographique :

K€	Actifs non courants	
	31.12.15	31.12.14
EMEA	13 231	11 155
Amérique du Nord	10 764	18 129
LATAM	615	732
APAC	7 737	7 195
Total	32 346	37 211

2.1.6.2 Politique de recherche et développement

Gameloft investit beaucoup dans la recherche et développement de ses jeux afin de créer et de développer des jeux de grande qualité et innovants. La part production, non retraitée des charges liées aux stock-options, représente 60,2 % du chiffre d'affaires contre 63,0% en 2014.

Gameloft met tous les moyens nécessaires au développement des différents jeux que ce soit en termes de personnel avec des personnes compétentes, motivées mais aussi en termes 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.

Les dépenses de développement de jeux téléchargeables pour consoles sont activées lorsque la faisabilité du projet et sa rentabilité peuvent être raisonnablement considérées comme assurées. Les coûts de développement de jeux sur les nouvelles plateformes sont immobilisés dès lors que la faisabilité technique a été établie et qu'ils sont considérés comme recouvrables.

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 300 modèles différents de téléphones mobiles actuellement sur le marché et les dix-sept langues supportées par la société ainsi que les 15 000 modèles de smartphones. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure d'appréhender de manière fiable pour les différentes versions, les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et les avantages économiques futurs de chacune de ces versions, tant d'un point de vue technique que du point de vue de l'incertitude sur le succès des jeux commercialisés. Sur ces bases, le groupe ne remplissant pas tous les critères d'activation définis par la norme IAS 38, les dépenses sont comptabilisées en charges.

2.1.7 Les Facteurs de risques

La société a procédé à une revue des risques qui pourraient avoir un effet défavorable significatif sur son activité, sa situation financière ou ses résultats (ou sur sa capacité à réaliser ses objectifs) et considère qu'il n'y a pas d'autres risques significatifs hormis ceux présentés.

Les risques identifiés sont classés par type de risques.

2.1.7.1 Risques liés à l'activité

2.1.7.1.1 Risques liés à la non-réalisation du plan de développement

La société Gameloft prévoit une augmentation de ses ventes dans l'année à venir. Si le succès escompté n'est pas atteint dans un certain délai, cela pourrait avoir un effet néfaste sur la valeur des actions en bourse de Gameloft.

2.1.7.1.2 Risques de décalage lors de la sortie d'un jeu phare

Dans un contexte concurrentiel, l'annonce du décalage d'un jeu attendu peut avoir des impacts négatifs sur la fluctuation du cours de l'action mais aussi en termes de chiffre d'affaires et donc de marge opérationnelle. Ce retard peut être dû à un retard dans le développement du jeu, dans sa phase de portage sur plusieurs types de téléphones. La priorité est de lancer des jeux de qualité, innovants mais tout en respectant des objectifs de coûts et de délais.

2.1.7.1.3 Risques liés aux collaborateurs et au départ de collaborateurs clés

Le succès du Groupe dépend de manière significative du maintien de ses relations avec ses collaborateurs clés, notamment sur la performance des équipes de production et de leur encadrement.

Le développement des nouvelles technologies et la volonté de faire des jeux toujours plus créatifs et innovants nécessitent des compétences spécifiques. En cas de départ ou d'indisponibilité prolongée des collaborateurs, pour quelque raison que ce soit, pourrait affecter la Société. Le succès futur du Groupe dépendra également de sa capacité à attirer, former, retenir et motiver des collaborateurs disposant de fortes compétences techniques. Gameloft pourrait être confronté à un défi en matière de recrutement de compétences techniques spécialisées et expérimentées dans ses studios pour assurer sa croissance. La perte d'un ou plusieurs collaborateurs ou dirigeants clés du Groupe ou l'incapacité d'attirer de nouveaux collaborateurs de haut niveau pourrait avoir un effet négatif important sur le chiffre d'affaires du Groupe, ses résultats et sur sa situation financière. La société est aujourd'hui structurée de façon à minimiser les risques liés au départ ou à l'indisponibilité prolongée des collaborateurs ou dirigeants clefs. Cela passe notamment par les plans de stock-options et d'actions gratuites.

Un contrat d'assurance couvrant la responsabilité patrimoniale des dirigeants de société a été souscrit par Gameloft SE pour l'ensemble des dirigeants de droit ou de fait des entités du groupe.

Par ailleurs, par une délibération en date du 1^{er} décembre 2015, le Conseil d'administration a conféré tous pouvoirs au Président afin que ce dernier accorde à certains salariés une indemnité de départ afin d'assurer la pérennité de la présence de ces salariés au sein du Groupe, y compris dans des périodes pendant lesquelles le risque de changement de contrôle de la société est accru et où le départ non planifié de ces salariés risque de causer un préjudice à la société, et au-delà en l'absence de changement de contrôle de la société.

A la date du présent document, des accords ont ainsi été conclus avec des salariés du groupe, afin de prévoir le versement d'une indemnité en cas (i) de rupture du contrat de travail à l'initiative de la société, y compris pour faute grave³⁵, et sauf licenciement pour faute lourde, dans un délai de vingt-quatre mois suivant la survenance d'un changement de contrôle de la société ou (ii) de rupture du contrat de travail (de quelque manière que ce soit) y compris en cas de prise d'acte de la rupture ou de demande de résiliation judiciaire du contrat de travail, y compris en raison d'une démission résultant d'un désaccord du salarié avec la direction de la société quant à la stratégie du groupe dans un délai de douze mois suivant la survenance d'un changement de contrôle. Le montant de l'indemnité de départ est fixé à deux fois le total de la rémunération brute annuelle perçue au cours des douze derniers mois, ou si elle se révèle plus favorable, des trois derniers mois, précédant la survenance d'un changement de contrôle. Un « changement de contrôle » de la société est défini comme (i) l'acquisition du contrôle (au sens de l'article L. 233-3 du Code de commerce) de la société par toute personne

³⁵ L'absence d'exclusion de la faute grave permet à la société de s'assurer que les salariés concernés ne modifieront pas leurs comportements par crainte de voir leurs actes requalifiés ultérieurement en faute grave menant à la perte de leur droit à indemnité.

autre qu'une personne agréée par le Conseil d'administration de la société et/ou (ii) le remplacement de plus de la moitié des membres du conseil d'administration de la société au cours d'une période de douze mois par des personnes non agréées par le Conseil d'administration actuel de la société. Ces accords concernent, à la date du présent document 14 salariés et représentent un montant brut estimé (hors charges patronales et sociales) de 7,9 millions d'euros.

Par ailleurs, certains de ces salariés sous contrat de travail auprès d'une des filiales étrangères de la société bénéficient d'un engagement de réintégration au sein de la société en cas de rupture de leur contrat de travail pour quelque cause que ce soit.

Enfin, toujours afin d'assurer la pérennité de la présence de certains salariés au sein du groupe, dans une période où le risque de changement de contrôle de la Société est accru et où le départ non planifié de ces salariés risque de causer un préjudice à la Société et au groupe, certaines filiales étrangères du groupe ont décidé, après discussions avec les salariés concernés, de conclure des avenants aux contrats de travail existants desdits salariés afin de prévoir le versement d'une indemnité de départ en cas (i) de rupture du contrat de travail à l'initiative de l'employeur dans un délai de vingt-quatre mois suivant la survenance d'un changement de contrôle de la Société ou (ii) de rupture du contrat de travail du fait du salarié dans un délai de six mois suivant la survenance d'un changement de contrôle. Le montant net de l'indemnité de départ est fixé à une fois le montant de la rémunération brute annuelle. Un « changement de contrôle » de la Société est défini comme (i) la perte ou l'acquisition du contrôle (entendu comme le pouvoir de diriger les affaires d'une société, soit par la détention d'actions ou de droits de vote, soit en conséquence des pouvoirs conférés par les statuts ou tout autre document similaire) par une personne et/ou (ii) le remplacement de plus de la moitié des membres du conseil d'administration de la Société, y compris son président, au cours d'une période de douze mois par des personnes non agréées par le conseil d'administration actuel de la Société.

Ces avenants prévoient également un préavis de trois mois en cas de rupture du contrat de travail à l'initiative de l'employeur ou du salarié.

Ces avenants ont été conclus, avec effet au 26 avril 2016, avec 13 salariés de filiales étrangères de la Société, et représentent à ce jour un montant brut estimé (hors charges patronales et sociales) de 2,3 millions d'euros.

2.1.7.1.4 Risques liés à la conduite d'activité dans plusieurs pays

Le Groupe exerce ses activités dans plus de 34 pays à travers le monde, avec une vocation à poursuivre le développement de ses activités à l'international.

Les principaux risques associés à la conduite de ces activités à l'international sont les suivants :

- la situation économique et politique locale;
- les fluctuations des taux de change;
- les restrictions imposées au rapatriement des capitaux;
- les changements apportés à l'environnement réglementaire au cours de l'exercice;
- les différents régimes fiscaux, qui peuvent avoir des effets négatifs sur le résultat des activités du Groupe ou sur ses flux de trésorerie, notamment les réglementations sur la fixation des prix de transfert, les retenues à la source sur les rapatriements de fonds et les autres versements effectués par les sociétés en participation et les filiales ;

Le Groupe procède à une revue détaillée de chaque pays afin d'y étudier le marché et définir les conditions d'implantation.

En dépit des procédures mises en place par le Groupe, il peut ne pas être en mesure de se prémunir ou de se couvrir contre ces risques et pourrait être amené à rencontrer des difficultés dans l'exercice de ses activités dans ces pays, ce qui pourrait avoir un impact sur ses résultats.

A ce titre, les litiges ayant pu apparaître avec certaines administrations locales sont détaillées en note 12 de l'annexe aux comptes consolidés.

2.1.7.1.5 Risques liés à la dépendance à l'égard des clients

La société Gameloft possède plusieurs centaines de partenaires (opérateurs télécoms, constructeurs de feature phones, smartphones et tablettes tactiles) qui sont chargés de la distribution de ses jeux auprès des consommateurs à travers le monde. Malgré cette forte diversification deux partenaires de Gameloft ont représenté en 2015 une part significative de son chiffre d'affaires. La société Apple et Google ont en effet généré respectivement près de 33% et 18% du chiffre d'affaires hors taxes du Groupe Gameloft lors de l'exercice 2015. Aucun autre client ou partenaire de Gameloft ne représente plus de 10% du chiffre d'affaires de la société. Les cinq premiers clients et les dix premiers clients du Groupe Gameloft représentent respectivement 60,6% et 68,3% du chiffre d'affaires hors taxes de l'exercice 2015.

2.1.7.1.6 Risques liés à la dépendance à l'égard des fournisseurs, sous-traitants et partenaires stratégiques

Aucun fournisseur n'a jamais représenté plus de 10% des dépenses opérationnelles du Groupe Gameloft depuis la création de la société. La société travaille avec plusieurs centaines de fournisseurs à travers le monde et n'a pas identifié de risque majeur lié à la dépendance à l'égard d'un fournisseur en particulier. Gameloft travaille par ailleurs très étroitement avec un certain nombre de partenaires stratégiques détenteurs de marques que la société exploite pour ses jeux sous licence. La capacité de la société à maintenir de bonnes relations commerciales avec ces détenteurs de droit est importante pour le développement futur de Gameloft (voir 2.1.7.2.4 Risques liés aux contrats de licences et de distribution).

La société n'a pas de dépendance financière significative, au regard des sous-traitants et fournisseurs, susceptible d'affecter son plan de développement.

2.1.7.1.7 Risques liés aux évolutions technologiques

Gameloft évolue sur un marché fortement concurrentiel, marqué par une grande rapidité des évolutions technologiques, requérant des investissements importants en recherche et développement et soumis aux fluctuations économiques.

Gameloft comme tous les éditeurs dépend du progrès technique. Afin de rester compétitif, il est essentiel pour un éditeur de bien anticiper les tendances du marché, et donc de bien choisir le format de développement d'un jeu. Ce choix sélectif et stratégique est très important au vu des montants investis. Un choix inapproprié pourrait avoir des conséquences négatives pour le chiffre d'affaires espéré. Toutefois, Gameloft maîtrise à ce jour les technologies nécessaires et dispose dans ce domaine des moyens pour s'adapter à toute évolution technologique dans son cœur de métier. Gameloft continue ainsi à investir dans ses studios afin de garantir une maîtrise des technologies futures, tout en renforçant sa force de production dans de nouveaux pays et en maîtrisant les coûts, grâce à des implantations dans des pays tels que la Chine, la Roumanie ou le Vietnam, où les coûts de production sont moindres. Le montant alloué à l'activité production au sein du groupe représente 60,2% du chiffre d'affaires de la société.

2.1.7.1.8 Risque de défaillance d'infrastructure

La montée en puissance des jeux en ligne rend de plus en plus critique le bon fonctionnement de l'infrastructure et l'anticipation de sa croissance. Gameloft est déterminé à fournir la meilleure expérience en ligne possible à ses joueurs. Les centres de données (Datacenter) et les opérations reposent sur un niveau élevé

de redondance qui permet de fournir un écosystème de jeux de premier ordre. Des partenariats stratégiques ont été établis pour atténuer les menaces externes et rapprocher le plus possible les plateformes de jeux des joueurs. Pour maximiser la capacité, des concepts de tolérance de panne et d'élasticité sont appliqués notamment via une combinaison de technologies de cloud interne et externe. Cela permet à Gameloft d'accroître ou de décroître la capacité de son infrastructure selon la demande.

Tout cela est soutenu par une équipe d'experts de niveau mondial répartie à travers le monde pour des opérations 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

2.1.7.1.9 Risques liés aux systèmes d'information et à la sécurité informatique

Malgré les nombreux systèmes d'intégration mis en place, Gameloft n'est pas à l'abri d'une malveillance, d'une intrusion, ni d'un problème d'identification des utilisateurs sur le réseau, etc. L'évolution de la réglementation, le déploiement des nouvelles solutions de mobilité, la multiplication des virus, l'utilisation accrue d'internet sont autant d'éléments qui favorisent la mise en place de solutions globales de sécurité. L'information est une ressource stratégique qui représente une valeur considérable et doit donc être protégée de manière appropriée.

Par ailleurs, en raison de la montée en puissance de l'échange d'informations au sein de ses jeux, la société se trouve de plus en plus dépositaire d'informations sur les utilisateurs de ses jeux. Ceci rend les risques liés à la protection des données personnelles encore plus critiques, c'est pourquoi le département Global Network Services Security Team de la société s'applique à garantir la confidentialité, de l'intégrité et de la disponibilité de l'information dont il est dépositaire par le renforcement des systèmes informatiques de sécurité. La société continue d'investir dans des systèmes de protection afin d'assurer la continuité de l'activité, de réduire les risques actuels et d'accroître son aptitude à anticiper les menaces à venir.

2.1.7.1.10 Risques liés à la maîtrise de la croissance

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

2.1.7.1.11 Risques liés aux subventions et crédits d'impôts

Gameloft reçoit et comptabilise des subventions significatives : en 2015 le montant de ces subventions s'est élevé à 10,7M€ dont 8,7M€ au Canada et 777 K€ aux Etats Unis. Les filiales canadiennes et américaines perçoivent aussi des crédits d'impôts liées à leur activité. Tout changement de politique gouvernementale pourrait avoir un impact significatif sur les coûts de production et la rentabilité de la société. Gameloft s'assure de renégocier régulièrement ces accords et n'anticipe pas de risque majeur dans les prochaines années.

2.1.7.1.12 Risques comptables et financiers

La fiabilité de l'information comptable et financière, la gestion du risque ainsi que le dispositif de contrôle interne s'y référant sont exposés dans le rapport du Président du Conseil d'Administration sur les procédures de contrôle interne mises en place par la société.

2.1.7.2 Risques juridiques

2.1.7.2.1 Litiges - Procédures judiciaires et d'arbitrages

Il n'existe pas de procédure gouvernementale, judiciaire ou d'arbitrage, y compris toute procédure dont la société a connaissance, qui est en suspens ou dont elle est menacée, susceptible d'avoir ou ayant eu au cours de l'exercice 2015 des effets significatifs sur la situation financière ou la rentabilité de la société et/ou du Groupe, autres que ceux qui sont exposés en note 3.1.5.5.12 de l'annexe aux comptes consolidés.

2.1.7.2.2 Environnement réglementaire

a) Protection des consommateurs

La société, comme tout éditeur de jeux doit se conformer à de nombreuses réglementations nationales, concernant notamment le contenu des jeux et la protection des droits des consommateurs. Le non-respect de ces réglementations peut avoir un impact négatif sur les ventes (lancement retardé ou retrait des produits du marché par exemple) et sur la fidélisation de notre clientèle (perte des joueurs attentifs au respect de leurs droits et risques de plaintes auprès des associations de consommateurs et autorités administratives).

Gameloft a développé des outils et mis en place les procédures nécessaires afin d'être en conformité avec les lois et réglementations locales relatives à la protection des droits des consommateurs en matière de droit de la consommation et de respect des données personnelles, incluant de façon non limitative : l'information du consommateur sur les règles d'utilisation et le contenu des jeux, d'une part en se référant aux classifications d'âges dites « age rating » définies soit par ses distributeurs, soit par la classification PEGI en Europe ou soit par la classification de l'ESRB aux Etats-Unis, à travers une notification au lancement des jeux avertissant les utilisateurs que les jeux peuvent contenir des achats intégrés payants, même si les jeux concernés peuvent être téléchargés gratuitement, par la présentation et l'acceptation par le joueur des Conditions Générales d'Utilisation et la Politique de Confidentialité avant le lancement du jeu. Ce point apparaît de plus en plus comme un facteur de risque pour le Groupe, car les achats intégrés payants peuvent être perçus par les autorités réglementaires européennes et américaines comme un aspect trompeur de l'économie des applications et jeux sur mobile à l'égard d'une certaine catégorie d'utilisateurs, notamment les enfants. Enfin, avec l'insertion de publicités au sein des jeux, la société doit se conformer aux réglementations du secteur. Dans ce contexte, Gameloft a notamment adapté ses Conditions Générales d'Utilisation et Politique de Confidentialité afin d'assurer l'information au consommateur quant à la présence des publicités et les pratiques en la matière en terme de publicité ciblée (géolocalisation, âge, sexe), mis en place des procédures internes de validation préalable des campagnes par la direction juridique (annonceur, secteur, cible, mentions obligatoires, règles spécifiques applicables à la publicité dirigée vers les enfants) et ajouté des textes spécifiques visant à recueillir le consentement du joueur avant de lui fournir de la publicité géolocalisée.

b) La protection des données personnelles

D'autre part, la société a mis en place les procédures nécessaires afin de se conformer aux lois et réglementations locales relatives à la protection des données personnelles des joueurs, notamment par la mise en place d'une nouvelle charte de confidentialité accessible sur le site internet de la société ainsi que dans tous ses jeux, cette charte visant notamment à identifier les types d'informations et de données personnelles collectées par la société auprès des utilisateurs et à décrire l'exploitation faite par la société de ces informations et données collectées.

Dans le cadre de la protection des données personnelles, une attention particulière est apportée à la protection des mineurs. Dans ce cadre la société a intégré dans ses jeux à destination des enfants les règles du Children's Online Privacy Protection Act "COPPA" ayant pour objet de protéger la collecte et l'exploitation des données personnelles des mineurs de moins de 13 ans résidents aux Etats-Unis ou dans les territoires américains, les mesures préconisées par l'OFT (Office of Fair Trading) au Royaume-Uni, et de manière plus générale en Europe les recommandations découlant des travaux menés par la Commission Européenne.

Le respect de l'environnement réglementaire passe également par une politique interne visant à lutter contre la corruption sous toutes ses formes.

2.1.7.2.3 Risques liés aux droits de propriété intellectuelle

Le catalogue de jeux de Gameloft est protégé par le droit sur la propriété intellectuelle. Les marques de Gameloft bénéficient d'une protection par enregistrement tant au niveau européen qu'international (pour la France : l'Institut National de la Propriété Industrielle à Paris ; pour le dépôt européen : l'Office d'Harmonisation du Marché Intérieur ; pour les dépôts internationaux : l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle et enfin pour le marché Nord-Américain : US Patent and Trademark Office à Washington). Le succès de ce catalogue entraîne cependant des tentatives de copie et de piratage. Pour prévenir ce risque, la Société doit mettre en place un système de veille permanent et agir rapidement dès la mise en ligne de copies illégales.

2.1.7.2.4 Risques liés aux contrats de licences et de distribution

Gameloft signe chaque année de nombreux contrats de partenariat avec des marques qui lui permettent de diversifier son catalogue de jeux et d'augmenter son chiffre d'affaires. Gameloft bénéficie de la notoriété de ces marques qui augmentent sensiblement le potentiel de ventes des jeux associés. L'interruption potentielle de certains partenariats, quelle qu'en soient les raisons, à l'initiative de Gameloft ou de ses partenaires, serait susceptible d'avoir un effet négatif sur les revenus et le résultat d'exploitation futurs de la société dès lors qu'ils ne seraient pas compensés par d'autres nouvelles licences. Les licences ont représenté 36 % des ventes 2015 dont 2 % sur les jeux à licence Ubisoft selon nos estimations.

Certains de ces accords de licence et de distribution contiennent des clauses de changement de contrôle et lesdits accords pourraient donc être modifiés ou prendre fin en cas de changement de contrôle. Les principaux accords concernés sont décrits dans la partie 2.3.2.3.4 du présent document.

2.1.7.3 Risques industriels ou liés à l'environnement

À ce jour, le Groupe n'a connaissance d'aucun risque industriel ou environnemental. Gameloft n'a pas constitué de provision, ni pris de garantie pour couvrir des risques environnementaux éventuels (tremblement de terre, catastrophes naturelles...) et n'a versé aucune indemnité à ce titre au cours de l'exercice. La société reste toutefois attentive à l'évolution des réglementations dans les pays où elle est implantée.

2.1.7.4 Risques Financiers

Dans le cadre de son activité, le Groupe est plus ou moins exposé aux risques financiers (notamment de change, de financement et de liquidité, de taux d'intérêt), ainsi qu'au risque sur titres.

La politique du Groupe consiste à :

- minimiser l'impact de ses expositions aux risques de marché sur ses résultats et, dans une moindre mesure, sur son bilan ;
- suivre et gérer ces expositions de façon centralisée ;
- n'utiliser des instruments dérivés qu'à des fins de couverture économique.

Les risques financiers sont détaillés dans la note 3.1.6.6 de l'annexe des comptes consolidés du groupe Gameloft.

2.1.7.5 Assurances et couverture des risques

Afin de centraliser la gestion des risques, d'en optimiser les garanties et de prévenir d'éventuels sinistres, la société Gameloft a mis en place, à effet du 1^{er} janvier 2008, un programme d'assurance couvrant l'ensemble des filiales du groupe en matière de Responsabilité civile professionnelle et de Responsabilité civile exploitation.

Ce programme global a fait l'objet d'une refonte à effet du 1^{er} janvier 2011.

En complément, la société a également souscrit un contrat d'assurance de Responsabilité civile des dirigeants et mandataires sociaux afin que ceux-ci puissent bénéficier d'une assistance dans le cadre de réclamations formulées à leur rencontre.

Le coût global de la politique d'assurance du Groupe Gameloft est de 450 K€.

2.1.8 Engagements hors bilan

Il n'existe pas d'intérêt minoritaire dans la structure du Groupe. Il n'y a donc aucun risque lié au rachat auprès des minoritaires.

Le groupe GAMELOFT a des engagements envers des partenaires détaillés dans la note 3.1.6. de l'annexe aux comptes consolidés 2015.

2.1.9 Evénements postérieurs à la clôture

A la date du présent document, une offre publique d'achat portant sur la totalité des actions de la société, initiée par la société Vivendi, est en cours. Des précisions sur cette offre figurent dans la partie 2.3.2.2.1 du présent document.

Les autres événements significatifs intervenus depuis la clôture sont décrits dans la note 3.1.6.2 de l'annexe aux comptes consolidés 2015.

2.2 Comptes sociaux annuels au 31 décembre 2015

2.2.1 Comptes sociaux de Gameloft S.E. au 31 décembre 2015

2.2.1.1 Bilan de Gameloft S.E. au 31 décembre 2015 (En K€)

ACTIF	31.12.15 Brut K€	31.12.15 Amort/dep K€	31.12.15 Exercice de 12 mois Net K€	31.12.14 Exercice de 12 mois Net K€
Immobilisations incorporelles	61 550	53 235	8 315	6 859
Immobilisations corporelles	3 453	2 546	907	1 140
Immobilisations financières	13 467	4 079	9 388	10 832
Actif immobilisé	78 470	59 860	18 610	18 830
Clients et comptes rattachés	100 188	4 034	96 154	132 620
Autres créances	39 152	6 586	32 566	69 879
Disponibilités	19 490		19 490	16 808
Actif circulant	158 830	10 620	148 210	219 307
Comptes de régularisation	4 013	-	4 013	7 027
Total Actif	241 313	70 480	170 833	245 163

PASSIF	31.12.15 Exercice de 12 mois K€	31.12.14 Exercice de 12 mois K€
Capital	4 273	4 281
Primes	90 575	91 165
Réserves	4 395	4 395
Report à nouveau déficitaire	-23 614	
Résultat de l'exercice	-22 079	-23 164
Capitaux propres	54 000	76 677
Provisions pour risques et charges	4 149	6 465
Dettes financières diverses (1)	55	871
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	87 385	136 340
Dettes fiscales et sociales	1 963	1 201
Dettes sur immobilisations	8 153	5 467
Autres dettes	11 989	14 221
Total des dettes	109 545	158 100
Comptes de régularisation	3 139	3 921
Total Passif	170 833	245 163
(1) dont comptes courants d'associés	-	628

2.2.1.2 Compte de résultat de Gameloft S.E. au 31 décembre 2015 (En K€)

En K€	Exercice de 12 mois clos le 31.12.15	Exercice de 12 mois clos le 31.12.14
Total produits d'exploitation	214 318	186 892
Total charges d'exploitation	-239 526	-212 862
Résultat d'exploitation	-25 208	-25 970
Total produits financiers (1)	28 687	17 943
Total charges financières (2)	-29 619	-14 759
Résultat financier	-932	3 184
Résultat courant	-26 140	-22 786
Résultat exceptionnel	4 954	-11
Résultat avant impôts	-21 186	-22 797
Impôts sur les bénéfices	-892	-367
Résultat net de l'exercice	-22 079	-23 164
(1) dont produits concernant les entreprises liées :	10 980	4 768
(2) dont charges concernant les entreprises liées :	5 941	2 532

2.2.2 Tableau Financier (art. 135 du décret du 23 mars 1967) (En K€)

Exercice	31.12.11	31.12.12	31.12.13	31.12.14	31.12.15
	12 mois	12 mois	12 mois	12 mois	12 mois
Capital social (€)	3 855 299	4 090 926	4 201 441	4 281 255	4 273 256
Nb actions ordinaires	77 105 980	81 818 524	84 028 824	85 625 097	85 465 122
Nb actions à dividende prioritaire	-	-	-	-	-
Nb maximal d'actions à créer	12 921 504	8 586 835	6 331 312	5 705 150	5 248 900
Par levée de stock-options	11 769 354	7 347 235	4 004 812	2 601 412	710 400
Par attribution gratuite d'actions	1 152 150	1 239 600	2 326 500	3 103 500	4 538 500
Par souscription de BSPCE	0	0	0	0	0
Chiffres d'affaires	131 787	165 160	194 854	183 551	209 080

Résultat avant impôts, participation, dotations	21 396	10 843	20 316	-13 515	-12 414
Impôts sur les bénéfices	-212	137	-137	-367	-892
Participations des salariés	0	0	0	0	0
Résultat après impôts, participation, dotations	3 050	661	9 441	-23 164	-22 079
Résultat distribué	0	0	0	0	0
Par action, résultat après impôts avant dotations (€)	0,27	0,13	0,24	-0,16	-0,15
Par action, résultat après impôt et dotations (€)	0,04	0,01	0,11	-0,27	-0,26
Dividende attribué à chaque action	-	-	-	-	-
Effectif moyen des salariés	28	37	30	25	27
Montant de la masse salariale	3 973	4 067	3 750	3 438	2 970
Cotisations sociales et avantages sociaux	1 782	2 029	1 853	1 690	1 460

2.2.3 Proposition d'affectation du résultat

Les comptes qui vous sont présentés font ressortir un résultat déficitaire de 22 079 422,01 €.

Nous vous proposons d'affecter la perte du 31 décembre 2015 en totalité en report à nouveau déficitaire.

Conformément aux dispositions de l'article 243 bis du Code Général des Impôts, aucune distribution de dividendes n'est intervenue au cours des trois derniers exercices et la société n'a pas l'intention de distribuer de dividendes dans un futur proche.

Conformément aux dispositions de l'article 223 quater du CGI, un montant de 6K€, correspondant à des dépenses ou charges non déductibles fiscalement visées à l'article 39-4 du Code Général des Impôts a été enregistrée au cours de l'exercice et retraité fiscalement.

La société ne détient plus ses propres actions au 31 décembre 2015.

2.2.4 Loi LME - Délais de paiement de Gameloft SE (En K€)

Conformément aux articles L. 441-6-1 et D. 441-4 du Code de Commerce, nous vous informons qu'à la clôture de l'exercice clos au 31 décembre 2015, le solde des dettes à l'égard des fournisseurs se décompose, par date d'échéance, comme suit :

En K€	Dettes fournisseurs		Dettes Fournisseurs d'Immobilisations		Total	
	2014	2015	2014	2015	2014	2015
Dettes fournisseurs hors Groupe						
Paiements :						
0 à 30 jours	5 256	5 022	920	486	6 176	5 508
30 à 60 jours	699	3 448	0	710	699	4 158
Echus	1 314	1 482	34	937	1 348	2 419
Total dettes fournisseurs hors Groupe	7 269	9 952	954	2 133	8 223	12 085
Dettes Intragroupes	101 102	57 450	154	1 467	101 256	58 917
Factures non parvenues GROUPE	15 315	8 760	0	0	15 315	8 760
Factures non parvenues	12 654	11 223	4 359	4 553	17 012	15 776
Total Fournisseurs	136 340	87 385	5 467	8 153	141 807	95 538

2.3. Renseignements concernant la société

2.3.1 Renseignements à caractère général concernant la société

Dénomination sociale

La dénomination sociale de la société est Gameloft SE.

Siège social

Le siège social de la société est situé à l'adresse suivante : 14, rue Auber, 75009 Paris (France).

Forme juridique

Gameloft est une société européenne.

Législation applicable

Société soumise aux dispositions du Règlement (CE) n° 2157/2001 du Conseil du 8 octobre 2001 relatif au statut de la société européenne, les dispositions de la Directive n° 2001/86/CE du Conseil du 8 octobre 2001, ainsi qu'aux dispositions du Code de commerce se rapportant aux sociétés en général et aux sociétés européennes.

Date de constitution et durée de vie

La Société a été constituée le 1er décembre 1999 pour une durée fixée à quatre-vingt-dix-neuf années à compter de la date de son immatriculation au Registre du Commerce et des Sociétés, sauf dissolution anticipée ou prorogation, soit jusqu'au 22 février 2099.

Registre du Commerce et des Sociétés

La société est immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés sous le numéro 429 338 130 RCS Paris.

Lieu de consultation des documents juridiques relatifs à la société

Les documents juridiques de la société peuvent être consultés à l'adresse suivante 14 rue Auber - 75009 Paris.

Exercice social

L'exercice social, d'une durée de douze mois, commence le 1^{er} janvier termine le 31 décembre.

Organe de Direction de la Société

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

Le Président Directeur Général de la société est assisté de directeurs généraux délégués nommés par le Conseil d'administration, dont le nombre ne peut être supérieur à cinq. Monsieur Michel Guillemot Président Directeur Général de la société est assisté par quatre directeurs généraux délégués :

- Monsieur Christian Guillemot, Directeur Général Délégué
- Monsieur Claude Guillemot, Directeur Général Délégué
- Monsieur Yves Guillemot, Directeur Général Délégué
- Monsieur Gérard Guillemot, Directeur Général Délégué

2.3.2 Informations complémentaires concernant la société

2.3.2.1 Acte constitutif et statuts

2.3.2.1.1 Objet social (article 3 des statuts)

La Société a pour objet en France comme à l'étranger, directement ou indirectement :

- La conception, la création, l'édition, la distribution de jeux et services relatifs aux jeux vidéo, et plus généralement de tous logiciels, produits ou services à destination des utilisateurs de terminaux numériques comprenant notamment la télévision numérique et toute activité s'y rapportant, et de téléphones portables et appareils électroniques portables intelligents tels que les appareils portables utilisant le Wireless Application Protocol ou toutes autres normes de communication permettant le traitement et l'échange de données et de textes à haut et bas débit ;
- La création de services et de contenus on-line à destination des passionnés de jeux vidéo et de nouvelles technologies et toute activité s'y rapportant ;
- L'achat, la vente et d'une manière générale le négoce sous toutes ses formes par voie de location ou autrement, de tous produits multimédias, audiovisuels et informatiques ainsi que tous produits de reproduction de l'image et du son ;
- La participation de la société dans toutes opérations pouvant se rapporter à l'objet social par voie de création de sociétés nouvelles, de souscription ou d'achat de titres ou de droits sociaux ou de fusion ou autrement ;

Et plus généralement toutes opérations se rattachant directement ou indirectement à l'objet social ci-dessus, tous objets similaires ou connexes susceptibles de favoriser le développement de la société.

2.3.2.1.2 Comptes annuels – Affectation et répartition des bénéfices (article 26 des statuts)

Les produits de l'exercice, déduction faite des charges d'exploitation, amortissements et provisions, constituent le résultat.

Il est prélevé sur le bénéfice de l'exercice, le cas échéant diminué des pertes antérieures :

- les sommes à porter en réserve en application de la loi ou des statuts et, en particulier, 5 % au moins pour constituer le fonds de réserve légale ; ce prélèvement cesse d'être obligatoire lorsque ledit fonds atteint une somme égale au dixième du capital social ; il reprend son cours lorsque, pour une raison quelconque, la réserve légale est descendue au-dessous de cette fraction ;
- les sommes que l'Assemblée Générale, sur la proposition du Conseil d'Administration, jugera utiles d'affecter à toute réserve extraordinaire ou spéciale ou de reporter à nouveau.

Le solde est distribué aux actionnaires. Toutefois, hors le cas de réduction de capital, aucune distribution ne peut être faite aux actionnaires lorsque les capitaux propres sont ou deviendraient à la suite de celle-ci, inférieurs au montant du capital augmenté des réserves que la loi ou les statuts ne permettent pas de distribuer.

L'Assemblée peut, conformément aux dispositions de l'article L 232-18 du Code de Commerce proposer une option du paiement du dividende ou des acomptes sur dividende en tout ou partie par remise d'actions nouvelles de la Société.

2.3.2.1.3 Assemblées Générales (articles 20, 21 et 22 des statuts)

a) Convocation et réunion des Assemblées Générales

Les Assemblées Générales sont convoquées et délibèrent dans les conditions prévues par la loi.

b) Accès aux Assemblées - Pouvoirs

L'assemblée générale se compose de tous les actionnaires, quel que soit le nombre de leurs actions, pourvu qu'elles soient libérées des versements exigibles et ne soient pas privées du droit de vote.

Il est justifié du droit de participer aux assemblées générales de la société par l'enregistrement comptable des actions au nom de l'actionnaire ou de l'intermédiaire inscrit pour son compte (dans les conditions prévues par la loi) au deuxième jour ouvré précédant l'assemblée à zéro heure, heure de Paris :

- pour les actionnaires nominatifs : dans les comptes-titres nominatifs tenus par la société,
- pour les actionnaires au porteur : dans les comptes-titres au porteur tenus par l'intermédiaire habilité, dans les conditions prévues par la réglementation en vigueur.

Les propriétaires d'actions nominatives ou au porteur devront en outre, deux jours au moins avant la réunion, avoir déposé une formule de procuration ou de vote par correspondance, ou le document unique en tenant lieu, ou, si le Conseil d'Administration en a ainsi décidé, une demande de carte d'admission. Toutefois, le Conseil d'Administration aura toujours, s'il le juge convenable, la faculté d'abréger ce délai. Il aura aussi la faculté d'autoriser l'envoi par télétransmission (y compris par voie électronique) à la société des formules de procuration et de vote par correspondance dans les conditions légales et réglementaires en vigueur.

Lorsqu'il y est fait recours, la signature électronique peut prendre la forme d'un procédé répondant aux conditions définies à la première phrase du second alinéa de l'article 1316-4 du Code civil.

c) Feuille de présence - Bureau - Procès-verbaux

Une feuille de présence, dûment émargée par les actionnaires présents et les mandataires, et à laquelle sont annexés les pouvoirs donnés à chaque mandataire, et le cas échéant les formulaires de vote par correspondance, est certifiée exacte par le bureau de l'Assemblée.

Les assemblées générales sont présidées par le Président du conseil d'administration ou, en son absence, par le vice-président ou le plus âgé des vice-présidents du conseil d'administration si un ou plusieurs vice-présidents ont été nommés ou par un administrateur spécialement délégué à cet effet par le conseil dans le cas contraire. En cas d'empêchement du ou des vice-présidents lorsqu'il en a été nommé ou si le conseil n'a pas délégué un administrateur, l'assemblée élit elle-même son Président.

Les fonctions de scrutateurs sont remplies par les deux actionnaires, présents et acceptants, qui disposent, tant par eux-mêmes que comme mandataires, du plus grand nombre de voix.

Le bureau ainsi composé désigne un secrétaire qui peut être choisi en dehors des actionnaires.

Les procès-verbaux sont dressés et les copies ou extraits des délibérations sont délivrés et certifiés conformément à la loi.

d) Assemblées Générales Ordinaires et Extraordinaires

Les Assemblées Générales Ordinaires et Extraordinaires statuant aux conditions de quorum et de majorité prescrites par les dispositions légales et réglementaires qui les régissent, exercent les pouvoirs qui leurs sont attribués par la loi.

Il en est de même des Assemblées à forme constitutive, c'est-à-dire celles appelées à délibérer sur l'approbation d'un apport en nature ou l'octroi d'un avantage particulier.

2.3.2.1.4 Franchissements de seuils statutaires (article 8 des statuts)

Tout actionnaire agissant seul ou de concert, sans préjudice des dispositions légales applicables au franchissement à la hausse ou à la baisse des seuils visés à l'article L 233-7 du Code de commerce, venant à

détenir directement ou indirectement 1 % au moins du capital ou des droits de vote de la Société ou un multiple de ce pourcentage inférieur ou égal à 4 %, est tenu d'informer la Société, par lettre recommandée avec avis de réception, dans le délai prévu à l'article L 233-7 susvisé.

La même obligation d'information s'impose, dans le même délai et selon les mêmes modalités, à chaque fois que la fraction du capital social ou des droits de vote possédée par un actionnaire devient inférieure à l'un des seuils mentionnés ci-dessus.

Le non-respect de déclaration des seuils, tant légaux que statutaires, donne lieu à la privation des droits de vote dans les conditions prévues à l'article L 233-14 du Code de Commerce, sur demande d'un ou plusieurs actionnaires détenant ensemble au moins 5% du capital ou des droits de vote de la Société.

2.3.2.1.5 Droits attachés aux actions (articles 9 et 10 des statuts)

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.

Chaque fois qu'il sera nécessaire de détenir plusieurs actions pour exercer un droit quelconque, notamment en cas d'échange, de regroupement ou d'attribution d'actions, ou à la suite d'une augmentation ou d'une réduction de capital, quelles qu'en soient les modalités, d'une fusion ou de toute autre opération, les propriétaires d'actions en nombre inférieur à celui requis ne peuvent exercer leurs droits qu'à la condition de faire leur affaire personnelle du groupement et, éventuellement, de l'achat ou de la vente du nombre d'actions ou de droits formant rompus nécessaires.

L'assemblée générale extraordinaire de Gameloft en date du 24 février 2000 a attribué un droit de vote double aux actions nominatives entièrement libérées (article 10 des statuts). Ce droit de vote double n'est accordé qu'aux actions pour lesquelles il est justifié une inscription nominative depuis 2 ans au moins au nom du même actionnaire.

Ce droit de vote double est conféré également dès leur émission en cas d'augmentation de capital par incorporation de réserves, bénéfices ou primes d'émission, aux actions nominatives attribuées gratuitement à un actionnaire à raison d'actions anciennes pour lesquelles il bénéficie de ce droit (article 10 des statuts).

Conformément à l'article L.225-124 du code de commerce, le droit de vote double cesse de plein droit lorsque l'action est convertie au porteur. Il cesse également en cas de transfert de propriété des actions. Cependant, le transfert par suite de succession, de liquidation de communauté de biens entre époux, ou de donation entre vifs au profit d'un conjoint ou d'un parent au degré successible ne fait pas perdre le droit acquis et n'interrompt pas le délai de deux ans.

2.3.2.1.6 Modification des statuts

La modification des statuts intervient sur décision de l'assemblée générale extraordinaire.

2.3.2.2 Capital social

2.3.2.2.1 Offre Publique d'Achat

Le 18 février 2016, la société Vivendi a déposé auprès de l'Autorité des Marchés Financiers (« AMF ») un projet d'offre publique d'achat portant sur la totalité des actions de la société (l'« Offre »). L'Offre a été présentée par HSBC France (« HSBC »), agissant en qualité d'établissement présentateur de l'Offre, qui garantit la teneur et le caractère irrévocable des engagements pris par la société Vivendi dans le cadre de l'Offre, conformément aux dispositions de l'article 231-13 du règlement général de l'AMF. L'Offre fait suite au franchissement à la hausse par la société Vivendi, le 18 février 2016, du seuil de 30% du capital de la société. Elle revêt donc un caractère obligatoire en application des dispositions de l'article L. 433-3, I du Code monétaire et financier.

Le 1^{er} mars 2016, HSBC a saisi l'AMF d'une modification du projet d'offre consistant en un relèvement du prix auquel les actions Gameloft sont visées, de 6 euros à 7,20 euros par action, sans modification des autres termes du projet d'offre déposé le 18 février 2016. Le 18 mars 2016, l'AMF a déclaré conforme l'Offre de la société Vivendi. L'Offre a été ouverte le 21 mars 2016.

Le 25 mars 2016, la société a déposé devant la Cour d'appel de Paris un recours aux fins d'annulation de la décision de conformité de l'AMF, accompagné d'une demande de sursis à exécution de celle-ci. A la date du présent document, l'issue de ces recours et demande n'est pas connue de la société.

La note en réponse de la société a été visée par l'AMF le 8 avril 2016 sous le numéro 16-129. Cette note en réponse a été diffusée le même jour et est disponible sur les sites Internet respectifs de Gameloft (www.gameloft.fr) et de l'AMF (www.amf-france.org), et peut être obtenue sans frais auprès de Gameloft (14, rue Auber, 75009 Paris) et de CACEIS Corporate Trust (14, rue Rouget de Lisle, 92862 Issy-les-Moulineaux). Les autres informations mentionnées à l'article 231-28 du règlement général de l'AMF ont été déposées et diffusées le 8 avril 2016.

L'AMF a indiqué que l'application des dispositions de l'article 232-2 du règlement général aurait conduit à une date de clôture de l'offre publique le 10 mai 2016, mais que la date définitive sera fixée après que le Premier président de la Cour d'appel de Paris aura rendu l'ordonnance relative au sursis à exécution évoqué ci-avant.

2.3.2.2.2 Evolution du capital social au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2015

2.3.2.2.2.1 Augmentation du capital social

Suite à l'exercice de droit de souscription attaché à des options de souscription d'actions, les salariés du Groupe Gameloft ont exercé 842 640 actions au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2015. Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'administration lors de ses réunions en date du 17 juillet 2015 et en date du 14 janvier 2016. Le capital social de la société a ainsi été augmenté de 42 132 euros, par l'émission de 842 640 actions nouvelles de 0,05 euros de nominal par suite de l'exercice de droit de souscription attachés à des bons de souscription d'actions émis par la Société au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2015.

2.3.2.2.2.2 Réduction du capital social

Le capital social de la société a été réduit de 50 130,75€ suite à l'annulation de 1 002 615 actions auto-détenues par la société lors de la réunion du Conseil d'administration en date du 18 juin 2015.

2.3.2.2.2.3 Capital social au 31 décembre 2015

Le capital de la société Gameloft S.E. est composé au 31 décembre 2015 de 85 465 122 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 4 273 256,10 euros.

2.3.2.2.3 Rachat par la société de ses propres titres

2.3.2.2.3.1 Autorisation en vigueur au jour du présent rapport

L'assemblée générale mixte du 17 juin 2015 a renouvelé au profit du Conseil d'administration l'autorisation précédemment consentie par l'assemblée générale mixte du 18 juin 2014 afin de permettre à la société de racheter ses propres actions, conformément à l'article L. 225-209 et suivants du Code de commerce (ci-après le « Programme de Rachat »).

2.3.2.2.3.2 Descriptif du programme de rachat d'actions soumis à l'approbation de l'assemblée générale mixte du 17 juin 2015

Titres Concernés : actions ordinaires de GAMELOFT SE cotées sur NYSE Euronext Paris (compartiment B), Code ISN : FR 0000079600.

Objectifs du nouveau programme de rachat d'actions : les objectifs de ce programme sont :

- l'annulation des actions acquises par voie de réduction du capital dans les limites fixées par la loi;
- la mise en œuvre de tout plan d'options d'achats d'actions de la Société dans le cadre des dispositions des articles L. 225-177 et suivants du Code de commerce;
- l'attribution gratuite d'actions dans le cadre des dispositions des articles L. 225-197-1 et suivants du Code de commerce ;
- l'attribution ou de la cession d'actions aux salariés au titre de leur participation aux fruits de l'expansion de l'entreprise ou de la mise en œuvre de tout plan d'épargne salariale dans les conditions prévues par la loi ;
- de conserver et de remettre les actions acquises en échange ou en paiement, notamment dans le cadre d'opérations de croissance externe initiées par la société, de fusion, de scission ou d'apport, conformément aux pratiques de marché reconnues et à la réglementation applicable ;
- assurer la liquidité et animer le marché de l'action Gameloft par l'intermédiaire d'un prestataire de services d'investissement au travers d'un contrat de liquidité conforme à une charte de déontologie reconnue par l'Autorité des marchés financiers.

Part maximale du capital, nombre maximal et caractéristiques des titres de capital : le prix maximal d'achat par action est fixé à 10€ et le nombre maximum d'actions que la société peut acquérir ne peut excéder 10 % du nombre total d'actions composant le capital à la date de ces achats. Le nombre théorique maximal d'actions susceptibles d'être acquises est, sur la base du nombre d'actions existant au 31 décembre 2014, de 8 562 509 actions. Le montant total que la société pourra consacrer au rachat de ses propres actions ne pourra pas dépasser 85 625 097 euros.

Durée du programme : ce programme de rachat d'actions est autorisé pour une durée de dix-huit mois à compter de l'Assemblée générale mixte du 17 juin 2015, soit jusqu'au 17 décembre 2016.

Bilan du précédent programme : au cours du précédent programme de rachat d'actions, dont les modalités ont été décrites dans le programme de rachat d'actions approuvé par l'assemblée générale mixte des actionnaires en date du 18 juin 2014, la société a réalisé les opérations détaillées dans le tableau ci-dessous.

Tableau de déclaration synthétique

Pourcentage de capital auto-détenu de manière directe et indirecte au 18 juin 2015:	1,17%
Nombre d'actions annulées au cours des 24 derniers mois:	1 417 775
Nombre de titres détenus en portefeuille au 17 juin 2015:	1 002 615
Valeur comptable du portefeuille au 17 juin 2015:	3 870 297,09€
Valeur de marché du portefeuille au 17 juin 2015:	4 050 564,60€

2.3.2.2.4 Capital autorisé non émis

2.3.2.2.4.1 Délégations en cours de validité accordées par l'assemblée générale au Conseil d'administration dans le domaine des augmentations de capital

1- L'assemblée générale mixte en date du 17 juin 2015 a approuvé, dans sa treizième résolution, une délégation au Conseil d'administration en vue de permettre une augmentation du capital social de la société, en une ou plusieurs fois, tant en France qu'à l'étranger, dans la limite d'un montant nominal maximum de 500.000 euros, par l'émission d'actions et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société ou donnant droit à l'attribution de titres de créances, avec maintien du droit préférentiel de souscription. La durée de validité de cette délégation de compétence a été fixée à 26 mois à compter du jour de ladite assemblée générale.

Cette délégation a eu pour effet de rendre caduques, le cas échéant de la partie non encore utilisée, les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet.

Le Conseil d'administration de la société n'a, à ce jour, pas utilisé cette délégation en vue de procéder à une augmentation du capital de la société.

2- L'assemblée générale mixte en date du 17 juin 2015 a approuvé, dans sa quatorzième résolution, une délégation au Conseil d'administration en vue de permettre une augmentation du capital social de la société, en une ou plusieurs fois, tant en France qu'à l'étranger, dans la limite d'un montant nominal maximum de 500.000 euros, par l'émission d'actions et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société ou donnant droit à l'attribution de titres de créances, avec suppression du droit préférentiel de souscription par offre au public. La durée de validité de cette délégation de compétence a été fixée à 26 mois à compter du jour de ladite assemblée générale.

Cette délégation a eu pour effet de rendre caduques, le cas échéant de la partie non encore utilisée, les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet.

Le Conseil d'administration de la société n'a, à ce jour, pas utilisé cette délégation en vue de procéder à une augmentation du capital de la société.

3- L'assemblée générale mixte en date du 17 juin 2015 a approuvé, dans sa quinzième résolution, une délégation au Conseil d'administration en vue de permettre une augmentation du capital social de la société, en une ou plusieurs fois, tant en France qu'à l'étranger, dans la limite d'un montant nominal maximum de 500.000 euros, par l'émission d'actions et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société ou donnant droit à l'attribution de titres de créances, avec suppression du droit préférentiel de souscription par offre visée au II de l'article L.411-2 du Code monétaire et financier. La durée de validité de cette délégation de compétence a été fixée à 26 mois à compter du jour de ladite assemblée générale.

Cette délégation a eu pour effet de rendre caduques, le cas échéant de la partie non encore utilisée, les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet.

Le Conseil d'administration de la société n'a, à ce jour, pas utilisé cette délégation en vue de procéder à une augmentation du capital de la société.

4- L'assemblée générale mixte en date du 17 juin 2015 a approuvé, dans sa dix-septième résolution, une délégation en vue d'autoriser le conseil d'administration à l'effet de procéder à l'attribution gratuite d'actions de la société au profit des salariés et des dirigeants du Groupe. Le nombre d'actions pouvant être attribuées gratuitement ne pourra excéder 2% du nombre d'actions composant le capital de la société au jour de la décision d'attribution du conseil d'administration. La durée de validité de cette autorisation a été fixée à 38 mois à compter du jour de ladite assemblée générale.

Le Conseil d'administration de la société, en date du 17 décembre 2015, a utilisé en partie et dans la limite autorisée cette délégation en vue de procéder à l'attribution gratuite d'actions Gameloft au profit des membres du personnel salarié et des mandataires sociaux, ou à certains d'entre eux, de la Société.

5- L'assemblée générale mixte en date du 17 juin 2015 a consenti, dans sa dix-huitième résolution, une délégation au profit du Conseil d'administration en vue de procéder à des augmentations de capital réservées aux adhérents à un plan d'épargne du Groupe de la société et/ou de sociétés ou groupements qui lui sont liées en application des dispositions des articles L. 225-129, L. 225-129-2, L. 225-129-6 et L. 225-138-1 du code de commerce et aux conditions des articles L. 3332-1 et suivants du code du travail de la société, dans la limite d'un montant nominal représentant 0,5% du montant du capital social au jour de la décision du Conseil d'administration. La durée de validité de cette délégation de compétence a été fixée à 26 mois à compter du jour de ladite assemblée générale.

Cette délégation a eu pour effet de rendre caduques, le cas échéant de la partie non encore utilisée, les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet.

Le Conseil d'administration de la société n'a, à ce jour, pas utilisé cette délégation en vue de procéder à une augmentation du capital de la société.

2.3.2.2.4.2 Tableau récapitulatif des délégations en cours de validité accordées par l'assemblée générale au Conseil d'administration dans le domaine des augmentations de capital

	Assemblée Générale	Echéances	Montant autorisé	Utilisation des délégations les années précédentes	Utilisation des délégations au cours de l'exercice
Délégation pour augmenter le capital social par émission d'actions et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital social, avec maintien du droit préférentiel de souscription	AGM du 17 juin 2015	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 17 août 2017	Montant nominal maximum des actions susceptibles d'être émises : 500.000 €	-	-
Délégation pour augmenter le capital social de la société par émission d'actions et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital social, avec suppression du droit préférentiel de souscription par offre au public	AGM du 17 juin 2015	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 17 août 2017	Montant nominal maximum des actions susceptibles d'être émises : 500.000 €	-	-
Délégation pour augmenter le capital social de la société par émission d'actions et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital social, avec suppression du droit préférentiel de souscription par offre visée au II de l'article L.411-2 du Code monétaire et financier	AGM du 17 juin 2015	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 17 août 2017	Montant nominal maximum des actions susceptibles d'être émises : 500.000 €	-	-
Délégation en vue de procéder à l'attribution gratuite d'actions de la société au profit des salariés et dirigeants du Groupe	AGM du 17 juin 2015	Validité pendant 38 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 17 août 2018	Le nombre total des actions pouvant être attribué gratuitement ne pourra être supérieur à 2% des actions composant le capital social	-	Conseil d'administration du 17 décembre 2015 : attribution de 1.690.500 actions gratuites
Délégation en vue de consentir des options de souscription et d'achat d'actions de la société au profit des salariés et mandataires sociaux	AGM du 19 juin 2013	Validité pendant 38 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 19 août 2016	Le nombre d'actions résultant des options de souscription ne pourra être supérieur à 0,5 % des actions composant le capital social	-	-
Délégation pour décider l'augmentation de capital social par l'émission d'actions réservée aux adhérents à un plan d'épargne entreprise	AGM du 17 juin 2015	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 17 août 2017	Montant nominal maximum d'augmentation de capital est fixé à 0,5% du montant du capital social au jour de la décision du Conseil	-	-

2.3.2.2.5 Capital potentiel

Au 31 décembre 2015, le nombre d'options de souscription ouvertes et non encore exercées s'élève à 710 400, et le nombre d'actions gratuites attribuées s'élève à 4 538 500.

Si la totalité de ces options était exercée et que les conditions de performance et présence liées aux actions gratuites étaient remplies résultant en leur acquisition définitive par leurs bénéficiaires, le capital de Gameloft SE serait augmenté comme suit :

	Actions potentielles	Capital potentiel (en €)
Stock-Options restant à exercer	710 400	35 520,00
Attribution gratuite d'actions	4 538 500	226 925,00
Total	5 248 900	262 445,00

Au 31 décembre 2015, en cas d'exercice de la totalité des options et des actions gratuites, soit 5 248 900 actions, la dilution potentielle serait de 6,14 %.

2.3.2.2.6 Options de souscription ou d'achat d'actions (plans en vigueur au 31 décembre 2015)

Plans de Stock-Options votés en 2009 :

	Dirigeants et salariés de filiales du Groupe Gameloft	
Conseil d'Administration	14/05/09	
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 208 500	
Nombre de personnes concernées :	189	
dont dirigeants	2	
Début d'exercice	14/05/11	14/05/13
Fin d'exercice	14/05/15	14/05/15
Prix de souscription (€)	2,36	2,36
Options annulées au 31/12/15	116 400	218 447
Options exercées au 31/12/15	987 850	885 803
Options non encore exercées au 31/12/15	0	0

Plan de Stock-Options votés en 2011 :

	Dirigeants et salariés de filiales du Groupe Gameloft	
Conseil d'Administration	20/09/2011	
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 245 000	
Nombre de personnes concernées :	170	
dont dirigeants	2 ⁽¹⁾	
Début d'exercice	20/09/2013	20/09/2014
Fin d'exercice	20/09/2015	20/09/2015
Prix de souscription (€)	3,87	3,87
Options annulées au 31/12/15	260 000	899 000
Options exercées au 31/12/15	862 500	223 500
Options non encore exercées au 31/12/15	0	0

⁽¹⁾ La levée des options attribuées aux mandataires sociaux est soumise à des conditions de performance à satisfaire sur la durée de la période d'acquisition, combinant des conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux) et des conditions de performance externe (évolution du chiffre d'affaires consolidé annuel du groupe Gameloft, comparée à la moyenne de la croissance organique de ses principaux concurrents).

Plan de Stock-Options votés en 2012 :

	Dirigeants et salariés de filiales du Groupe Gameloft
Conseil d'Administration	06/07/2012
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 606 000
Nombre de personnes concernées :	147
dont dirigeants	0
Début d'exercice	06/07/2014
Fin d'exercice	06/07/2016
Prix de souscription (€)	4,88
Options annulées au 31/12/15	490 600
Options exercées au 31/12/15	405 000
Options non encore exercées au 31/12/15	710 400

Information sur l'actionnariat salarié

Options de souscription ou d'achat d'actions consenties et options levées par les dix premiers salariés non mandataires sociaux	Nombre total d'options attribuées / d'actions souscrites ou achetées	Prix moyen pondéré	Plan N° et date d'échéance
Options consenties, durant l'exercice, par l'émetteur et toute société comprise dans le périmètre d'attribution des options, aux dix salariés de l'émetteur et de toute société dans ce périmètre, dont le nombre d'options ainsi consenties est le plus élevé (information globale)	492 500	4,35 € et 4,18 €	Plan N° 15 échéance 17/12/2017
Options détenues sur l'émetteur et les sociétés visées précédemment, levées, durant l'exercice, par les dix salariés de l'émetteur et de ces sociétés, dont le nombre d'options ainsi achetées ou souscrites est le plus élevé (information globale)	360 540	3,97 €	Plan N°9 échéance du 14/05/2015 Plan N°11 échéance du 20/09/2015 Plan N°12 échéance du 06/07/2016

2.3.2.2.7 Attribution gratuite d'actions (plans en vigueur au 31 décembre 2015)

Plan d'Attribution gratuite d'actions voté en 2011 :

	Dirigeants et salariés français de Gameloft SE
Date du Conseil d'administration	20/09/2011
Nombre total d'actions	548 900
Nombre total de bénéficiaires	47
Dont dirigeants	3
Dont 10 premiers salariés attributaires	310 900
Date d'acquisition des actions	20/09/2013
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	20/09/2015
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition.

	- Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne et conditions de performance externe ⁽¹⁾
Nombre d'actions annulées au 31/12/15	68 300
Nombre d'actions attribuées au 31/12/15	480 600
Total actions au 31/12/15	0

⁽¹⁾ Attribution définitive de 100% des actions gratuites octroyées aux mandataires sociaux suite à l'atteinte des conditions de performance, combinant des conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux) et des conditions de performance externe (évolution du chiffre d'affaires consolidé annuel du groupe Gameloft, comparée à la moyenne de la croissance organique de ses principaux concurrents).

Plan d'Attribution gratuite d'actions voté en 2012 :

	Dirigeants et salariés du Groupe Gameloft
Date du Conseil d'administration	06/07/2012
Nombre total d'actions	750 000
Nombre total de bénéficiaires	51
Dont dirigeants	5
Dont 10 premiers salariés attributaires	375 800
Date d'acquisition des actions	06/07/2014
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	06/07/2016
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition. - Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne et conditions de performance externe ⁽¹⁾
Nombre d'actions annulées au 31/12/15	77 575
Nombre d'actions attribuées au 31/12/15	672 425
Total actions au 31/12/15	0

⁽¹⁾ Attribution définitive de 100% des actions gratuites octroyées aux mandataires sociaux suite à l'atteinte des conditions de performance, combinant des conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux) et des conditions de performance externe (évolution du chiffre d'affaires consolidé annuel du groupe Gameloft, comparée à la moyenne de la croissance organique de ses principaux concurrents).

Plan d'Attribution gratuite d'actions voté en 2013 :

	Dirigeants et salariés du Groupe Gameloft
Date du Conseil d'administration	19/09/2013
Nombre total d'actions	1 600 000
Nombre total de bénéficiaires	180
Dont dirigeants	5
Dont 10 premiers salariés attributaires	474 500
Date d'acquisition des actions	19/09/2016
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	19/09/2018
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition. - Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne et conditions de performance externe ⁽¹⁾
Nombre d'actions annulées au 31/12/15	314 500
Total actions au 31/12/15	1 285 500

⁽¹⁾ L'attribution définitive des actions gratuites octroyées aux mandataires sociaux est soumise à une condition de présence ininterrompue au sein du Groupe Gameloft durant toute la période d'acquisition, ainsi qu'à des conditions de performance à satisfaire sur la durée de la période d'acquisition, combinant des conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux) et des conditions de performance externe (évolution du chiffre d'affaires consolidé annuel du groupe Gameloft, comparée à la moyenne de la croissance organique de ses principaux concurrents).

Plan d'Attribution gratuite d'actions voté en 2014 :

	Dirigeants et salariés du Groupe Gameloft	
Date du Conseil d'administration	16/12/2014	
Nombre total d'actions	1 025 375	657 125
Nombre total de bénéficiaires	170	
Dont dirigeants	5	
Dont 10 premiers salariés attributaires	467 500	
Date d'acquisition des actions	16/12/2016	16/12/2018
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	16/12/2018	16/12/2018
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition ⁽¹⁾ - Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne ⁽²⁾	
Nombre d'actions annulées au 31/12/15	14 000	106 000
Total actions au 31/12/15	1 011 375	551 125

⁽¹⁾ Sauf exceptions prévues par le plan. Notamment, un bénéficiaire salarié (hors mandataire social) sera réputé ne pas avoir cessé de remplir la condition d'emploi ininterrompu si, au cours de la période d'acquisition, il cesse son emploi (par démission ou licenciement) dans un délai de six mois suivant la survenance d'un changement de contrôle de la société.

⁽²⁾ L'attribution définitive des actions gratuites octroyées aux mandataires sociaux est soumise à une condition de présence ininterrompue au sein du Groupe Gameloft durant toute la période d'acquisition, ainsi qu'à une condition de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux) à satisfaire sur la durée de la période d'acquisition. Le pourcentage d'attribution définitif étant fonction de paliers à atteindre déterminés selon un pourcentage de réalisation des objectifs.

Plan d'Attribution gratuite d'actions voté en 2015 :

	Dirigeants et salariés du Groupe Gameloft	
Date du Conseil d'administration	17/12/2015	
Nombre total d'actions	1 144 875	545 625
Nombre total de bénéficiaires	155	
Dont dirigeants	5	
Dont 10 premiers salariés attributaires	492 500	
Date d'acquisition des actions	17/12/2017	17/12/2019
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	17/12/2019	17/12/2019
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition ⁽¹⁾ - Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne ⁽²⁾	
Nombre d'actions annulées au 31/12/15	0	0
Total actions au 31/12/15	1 144 875	545 625

⁽¹⁾ Sauf exceptions prévues par le plan. Notamment, un bénéficiaire salarié (hors mandataire social) sera réputé ne pas avoir cessé de remplir la condition d'emploi ininterrompu si, au cours de la période d'acquisition, il cesse son emploi (par démission ou licenciement) dans un délai de six mois suivant la survenance d'un changement de contrôle de la société.

⁽²⁾ L'attribution définitive des actions gratuites octroyées aux mandataires sociaux est soumise à une condition de présence ininterrompue au sein du Groupe Gameloft durant toute la période d'acquisition, ainsi qu'à une condition de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux) à satisfaire sur la durée de la période d'acquisition. Le pourcentage d'attribution définitif étant fonction de paliers à atteindre déterminés selon un pourcentage de réalisation des objectifs.

2.3.2.2.8 Actionnariat salarié dans le cadre d'un fond commun de placement d'entreprise (ci-après FCPE)

L'assemblée générale mixte du 17 juin 2015 a autorisé le conseil d'administration à procéder sur ses seules délibérations à une augmentation de capital réservée aux salariés français, dans la limite maximum d'un montant nominal représentant 0,5% du montant du capital social au jour de la décision du Conseil d'administration, par l'intermédiaire notamment d'un Fonds Commun de Placement d'Entreprise. Le conseil d'administration n'a pas utilisé cette autorisation au cours de l'exercice social clos le 31 décembre 2015.

2.3.2.2.9 Evolution du capital social au cours des 3 derniers exercices

Date	Nature de l'opération	Nombre d'actions	Nombre d'actions cumulé	Valeur nominale de l'action	Prime d'émission	Par apports en numéraire	Par apport en nature	Capital cumulé
31/12/12	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options et d'actions gratuites en 2012	4 712 544	81 818 524	0,05 €	14 040 907,30 €	14 276 534,50€		4 090 926,20 €
09/07/13	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options du premier semestre 2013	1 148 201	82 966 725	0,05 €	3 464 699,61 €	3 522 109,66 €		4 148 336,25 €
20/09/13	Augmentation de capital constatée suite à l'attribution définitive d'actions gratuites en 2013	480 600	83 447 325	0,05 €	-24 030 €	0 €		4 172 366,25 €
17/12/13	Réduction du capital constatée suite à l'annulation d'actions en 2013	1 117 473	82 329 852	0,05 €	-6 146 571,80 €		- 6 202 445,45 €	4 116 492,60 €
31/12/13	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options du second semestre 2013	1 698 972	84 028 824	0,05 €	5 590 021,82€	5 674 970,42€		4 201 441,20 €
07/07/14	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options du premier semestre 2014	1 068 150	85 096 974	0,05 €	3 522 975,50€	3 576 383 €		4 254 848,70 €
07/07/14	Augmentation de capital constatée	652 125	85 749 099	0,05 €	-32 606,25 €	0 €		4 287 454,95 €

	suite à l'attribution définitive d'actions gratuites en 2014							
06/10/14	Augmentation de capital constatée suite à l'attribution définitive d'actions gratuites en 2014	20 300	85 769 399	0,05 €	-1 015 €	0 €		4 288 469,95 €
16/12/14	Réduction du capital constatée suite à l'annulation d'actions en 2014	300 302	85 469 097	0,05 €	-1 593 678,57 €		- 1 608 693,67 €	4 273 454,85 €
31/12/14	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options du second semestre 2014	156 000	85 625 097	0,05 €	716 110 €	723 910 €		4 281 254,85
18/06/15	Réduction du capital constatée suite à l'annulation d'actions en 2015	1 002 615	84 622 482	0,05 €	-3 820 166,34 €		-3 870 297,09€	4 231 124,10 €
17/07/15	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options du premier semestre 2015	407 640	85 030 122	0,05 €	1 330 388,40€	1 350 770,40€		4 251 506,10 €
31/12/15	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options du second semestre 2015	435 000	85 465 122	0,05 €	1 900 060 €	1 921 810 €		4 273 256,10€
02/03/16	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options des mois de janvier et février 2016	440 900	85 906 022	0,05 €	2 129 547 €	2 151 592 €		4 295 301,10€
01/04/16	Augmentation de capital constatée suite à l'attribution définitive d'actions gratuites en 2016	1 006 000	86 912 022	0,05 €	-50 300 €	0 €		4 345 601,10 €
01/04/16	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock-options des mois de mars 2016	139 500	87 051 522	0,05 €	673 785 €	680 760 €		4 352 576,10€

2.3.2.2.10 Titres non représentatifs du capital

Néant.

2.3.2.2.11 Droit d'acquisition ou obligation attaché(e) au capital souscrit mais non libéré

Néant.

2.3.2.2.12 Option ou accord inconditionnel sur un membre du Groupe

Néant.

2.3.2.2.13 Identification des porteurs de titres

L'article 7 des statuts autorise la société à mettre en œuvre une procédure d'identification des détenteurs de titres.

2.3.2.2.14 Disposition ayant pour effet de retarder un changement de contrôle

Néant.

2.3.2.2.15 Clause d'agrément

Néant.

2.3.2.2.16 Disposition régissant les modifications du capital lorsque ces conditions sont plus strictes que la loi

Néant.

2.3.2.2.17 L'action Gameloft

2.3.2.2.17.1 Evolution du cours

Mois	Cours maximum (en euros)	Cours minimum (en euros)	Cours moyen (en euros)	Volume échangé
Janvier 2012	5,40	4,79	5,03	2 962 053
Février 2012	5,39	4,83	5,07	3 625 599
Mars 2012	5,10	4,09	4,78	6 506 432
Avril 2012	4,87	4,21	4,59	3 507 525
Mai 2012	5,08	4,43	4,81	3 159 908
Juin 2012	5,05	4,71	4,85	2 142 367
Juillet 2012	5,02	4,46	4,82	2 352 842
Août 2012	5,01	4,64	4,81	1 625 346
Septembre 2012	5,28	4,65	5,00	3 846 236
Octobre 2012	5,45	5,04	5,30	2 266 743
Novembre 2012	5,74	5,11	5,38	3 487 809
Décembre 2012	5,74	5,14	5,41	3 329 191
Janvier 2013	5,45	4,90	5,18	3 532 328
Février 2013	5,39	5,08	5,23	1 720 357
Mars 2013	5,39	5,05	5,21	1 260 814
Avril 2013	5,17	4,40	4,84	2 776 517
Mai 2013	5,68	5,06	5,42	3 492 508
Juin 2013	5,60	5,05	5,44	2 218 495
Juillet 2013	6,11	5,32	5,72	4 400 717
Aout 2013	6,51	5,98	6,22	2 107 814
Septembre 2013	7,82	6,48	7,00	5 171 810
Octobre 2013	8,42	7,35	7,86	5 830 016
Novembre 2013	8,35	7,19	7,88	5 517 978
Décembre 2013	8,23	7,40	7,76	2 229 360
Janvier 2014	8,42	6,58	7,79	5 757 270
Février 2014	8,05	6,76	7,61	3 452 639
Mars 2014	7,94	6,92	7,56	3 442 748
Avril 2014	8,05	6,83	7,28	4 053 776
Mai 2014	7,25	6,73	6,99	2 576 197
Juin 2014	7,09	6,16	6,73	2 943 459

Juillet 2014	6,73	4,25	5,85	6 175 556
Aout 2014	5,15	4,44	4,70	2 896 744
Septembre 2014	5,62	4,81	5,19	3 249 908
Octobre 2014	5,40	3,97	4,39	4 518 230
Novembre 2014	4,17	3,61	3,91	4 762 341
Décembre 2014	3,95	2,88	3,44	7 450 004
Janvier 2015	3,37	2,86	3,14	5 957 744
Février 2015	3,98	3,00	3,59	7 974 643
Mars 2015	5,11	3,85	4,27	8 061 820
Avril 2015	5,03	4,31	4,71	5 150 788
Mai 2015	5,00	4,40	4,72	2 895 096
Juin 2015	4,55	3,68	4,11	2 963 789
Juillet 2015	4,60	3,50	4,20	4 650 363
Aout 2015	4,47	3,21	3,88	3 625 684
Septembre 2015	3,85	3,10	3,42	6 122 430
Octobre 2015	5,43	3,16	4,21	9 467 398
Novembre 2015	5,86	4,83	5,45	8 584 250
Décembre 2015	6,55	5,54	6,10	6 100 226

2.3.2.2.17.2 Evolution du nombre d'actions

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
Au 31/12/11	0.05	77 105 980	3 855
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	394 795	20
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	286 200	14
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	1 170 794	59
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	729 165	37
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 200	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	508 255	25
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	441 885	22
Levée d'options du 01/06/2010	0.05	479 750	24
Création d'Actions Gratuites du 01/06/2010	0.05	603 500	30
Au 31/12/12	0.05	81 818 524	4 091
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	44 600	2
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	147 550	7
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 800	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	536 145	27
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	644 078	32
Levée d'options W du 01/06/2010	0.05	913 000	46
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	463 000	23
Création d'Actions Gratuites du 20/09/2011	0.05	480 600	24
Annulation Actions Propres	0.05	-1 117 473	- 56
Au 31/12/13	0.05	84 028 824	4 201
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	44 500	2
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	25 300	1
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	79 800	4
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	250 550	13
Levée d'options W du 01/06/2010	0.05	455 000	23
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	250 000	13
Levée d'options W du 06/07/2012	0.05	119 000	6
Création d'Actions Gratuites du 06/07/2012	0.05	672 425	34
Annulation Actions Propres	0.05	-300 302	- 15
Au 31/12/14	0.05	85 625 097	4 281
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	183 640	9

Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	373 000	19
Levée d'options W du 06/07/2012	0.05	286 000	14
Annulation Actions Propres	0.05	- 1 002 615	-50
Au 31/12/2015	0.05	85 465 122	4 273

2.3.2.2.18 Dividende

La société n'a pas distribué de dividende au cours des trois derniers exercices et n'envisage pas pour l'instant d'en distribuer à court terme.

2.3.2.2.19 Evolution du capital social postérieurement à la clôture de l'exercice 2015

2.3.2.2.19.1 Augmentation du capital social postérieurement à la clôture de l'exercice 2015

Suite à l'exercice de droits de souscription attachés à des options de souscription d'actions, 580 400 actions ont été émises entre le 1^{er} janvier 2016 et le 31 mars 2016. Ces augmentations de capital ont été constatées par le Conseil d'administration lors de ses réunions en date du 2 mars 2016 et du 1^{er} avril 2016. Le capital social de la société a ainsi été augmenté de 29 020 euros, par l'émission de 580 400 actions nouvelles de 0,05 euros de nominal.

Par ailleurs, le capital social de la société a été augmenté de 50 300 euros par l'émission de 1 006 000 actions nouvelles de 0.05 euros de nominal suite à l'attribution définitive d'actions gratuites au profit des salariés de la Société constatée lors de la réunion du Conseil d'administration en date du 1^{er} avril 2016.

2.3.2.2.19.2 Capital social au 4 avril 2016

Le capital de la société Gameloft S.E. est composé au 4 avril 2016 de 87 051 522 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 4 352 576,10 euros.

2.3.2.2.19.3 Options de souscription d'actions (plans en vigueur postérieurement à la clôture de l'exercice 2015)

Plan de Stock-Options votés en 2012 :

	Dirigeants et salariés de filiales du Groupe Gameloft
Conseil d'Administration	06/07/2012
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 606 000
Nombre de personnes concernées :	147
dont dirigeants	0
Début d'exercice	06/07/2014
Fin d'exercice	06/07/2016
Prix de souscription (€)	4,88
Options annulées au 31/12/2015	490 600
Options exercées au 04/04/2016	985 400
Options non encore exercées au 04/04/2016	130 000

2.3.2.2.19.4 Attribution gratuite d'actions (plans en vigueur postérieurement à la clôture de l'exercice 2015)

Détails des plans d'attribution d'actions gratuites en vigueur postérieurement à la clôture de l'exercice 2015

	Plan du 6 juillet 2012	Plan du 19 septembre 2013	Plans du 16 décembre 2014	Plans du 17 décembre 2015
Date du conseil d'administration	6 juillet 2012	19 septembre 2013	16 décembre 2014	17 décembre 2015
Date d'acquisition des actions	6 juillet 2014	19 septembre 2016 ⁽¹⁾	Plan 1 : 16 décembre 2016 Plan 2 : 16 décembre 2018 Plan 3 : 16 décembre 2019	Plan 1 : 17 décembre 2017 Plan 2 : 17 décembre 2019
Fin de la période de conservation	6 juillet 2016	19 septembre 2018 ⁽¹⁾	16 décembre 2018	17 décembre 2019
Nombre d'actions initialement attribuées	750 000	1 600 000	Plan 1 : 1 025 375 Plan 2 : 657 125	Plan 1 : 1 144 875 Plan 2 : 545 625
Nombre d'actions restantes au 4 avril 2016	0	247 500	Plan 1 : 994 375 Plan 2 : 531 125	Plan 1 : 1 137 875 Plan 2 : 545 625

⁽¹⁾ Par décision en date du 23 mars 2016, afin d'assurer la rétention des salariés concernés et conformément à l'intérêt social de la Société, le Conseil d'administration a décidé, dans les limites permises par l'assemblée générale du 19 juin 2013 et la réglementation applicable, de modifier la durée de la période d'acquisition applicable aux actions attribuées aux bénéficiaires salariés (hors mandataires sociaux) le 19 septembre 2013 et a prévu que la période d'acquisition applicable à ces bénéficiaires prendrait fin le 1^{er} avril 2016 (étant précisé que les actions définitivement attribuées ne pourront pas être cédées ou transférées pendant une période de deux ans à compter de la date d'inscription en compte d'actionnaire, sauf exceptions prévues dans le plan).

2.3.2.2.20 Établissement assurant le service titres

CACEIS Corporate Trust

14 rue Rouget de Lisle

92862 Issy-les-Moulineaux Cedex 09

2.3.2.3 Principaux actionnaires

2.3.2.3.1 Modifications dans la répartition du capital au cours des trois derniers exercices

Au 31 décembre 2013	<i>Capital et droits de vote</i>			
	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote	% droits de vote
Famille Guillemot	10 274 903	12,228%	18 904 382	20,281%
dont Guillemot Brothers S.E.	4 068 221	4,841%	8 136 442	8,729%
dont Claude Guillemot	2 148 333	2,557%	4 209 789	4,516%
dont Michel Guillemot	2 905 043	3,457%	4 957 093	4,932%
dont Yves Guillemot	110 736	0,132%	163 195	0,175%
dont Gérard Guillemot	588 525	0,700%	1 157 173	1,241%
dont Christian Guillemot	60 378	0,072%	71 379	0,077%
dont Yvette Guillemot	165 644	0,197%	331 288	0,355%
dont Tiphaine Guillemot	160 000	0,190%	170 000	0,182%
Guillemot Corporation S.A.	68 023	0,081%	68 023	0,073%
Autodétention	-	0,000%	-	0,000%
FMR LLC (Fidelity)	10 186 984	12,123%	10 186 984	10,929%
DNB Asset Management	4 312 974	5,133%	4 312 974	4,627%
Cyrte Investments	3 991 584	4,750%	3 991 584	4,282%

T. Rowe Price	3 201 341	3,810%	3 201 341	3,435%
Public	52 061 038	61,956%	52 613 775	56,445%
Total	84 028 824	100%	93 211 040	100%

Au 31 décembre 2014			Capital et droits de vote			
	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote théoriques	% droits de vote théoriques	Droits de vote exerçables en AG	% droits de vote exerçables en AG
Famille Guillemot	10 873 191	12,699%	20 775 459	21,561%	20 775 459	21,583%
dont Guillemot Brothers SE	4 068 221	4,751%	8 136 442	8,444%	8 136 442	8,453%
dont Claude Guillemot	2 160 333	2,523%	4 294 166	4,457%	4 294 166	4,461%
dont Michel Guillemot	3 518 453	4,109%	6 423 586	6,666%	6 423 586	6,673%
dont Yves Guillemot	87 901	0,103%	102 902	0,107%	102 902	0,107%
dont Gérard Guillemot	602 025	0,703%	1 190 550	1,236%	1 190 550	1,237%
dont Christian Guillemot	42 501	0,050%	58 502	0,061%	42 501	0,061%
dont Yvette Guillemot	165 644	0,193%	331 288	0,344%	331 288	0,344%
dont Tiphaine Guillemot	160 000	0,187%	170 000	0,176%	170 000	0,177%
Guillemot Corporation SA	68 023	0,079%	68 023	0,071%	68 023	0,071%
Autodétention	100 477	0,117%	100 477	0,104%	-	0,000%
FMR LLC (Fidelity)	8 573 249	10,013%	8 573 249	8,897%	8 573 249	8,907%
Allianz Global Investors	5 157 527	6,023%	5 157 527	5,353%	5 157 527	5,358%
Montanaro Asset Management	4 441 305	5,187%	4 441 305	4,609%	4 441 305	4,614%
DNB Asset Management	4 069 660	4,753%	4 069 660	4,224%	4 069 660	4,228%
FIL Limited (Fidelity)	3 428 722	4,004%	3 428 722	3,558%	3 428 722	3,562%
Public	48 980 966	57,204%	49 810 314	51,693%	49 810 314	51,748%
Total	85 625 097	100%	96 356 713	100%	96 256 236	100%

Au 31 décembre 2015			Capital et droits de vote			
	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote théoriques	% droits de vote théoriques	Droits de vote exerçables en AG	% droits de vote exerçables en AG
Famille Guillemot	14 306 967	16,740%	24 244 135	25,245%	24 244 135	25,245%
dont Guillemot Brothers SE	6 803 069	7,960%	10 871 290	11,320%	10 871 290	11,320%
dont Claude Guillemot	2 160 333	2,528%	4 308 666	4,487%	4 308 666	4,487%
dont Michel Guillemot	4 270 596	4,999%	7 175 639	7,472%	7 175 639	7,472%
dont Yves Guillemot	32 901	0,038%	53 802	0,056%	53 802	0,056%
dont Gérard Guillemot	603 900	0,707%	1 192 425	1,242%	1 192 425	1,242%
dont Christian Guillemot	42 501	0,050%	73 002	0,076%	73 002	0,076%
dont Yvette Guillemot	165 644	0,194%	331 288	0,345%	331 288	0,345%
dont Tiphaine Guillemot	160 000	0,187%	170 000	0,177%	170 000	0,177%
Guillemot Corporation SA	68 023	0,080%	68 023	0,071%	68 023	0,071%
Autodétention	-	0,000%	-	0,000%	-	0,000%
Vivendi	24 488 458	28,653%	24 488 458	25,499%	24 488 458	25,499%
FMR LLC (Fidelity)	8 502 287	9,948%	8 502 287	8,853%	8 502 287	8,853%
Allianz Global Investors	4 730 729	5,535%	4 730 729	4,926%	4 730 729	4,926%
Amber Capital	4 543 489	5,316%	4 543 489	4,731%	4 543 489	4,731%
Public	28 893 192	33,807%	29 526 990	30,746%	29 526 990	30,746%
Total	85 465 122	100%	96 036 088	100%	96 036 088	100%

2.3.2.3.2 Répartition du capital et des droits de vote au 4 avril 2016

Au 4 avril 2016			Capital et droits de vote			
	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote théoriques	% droits de vote théoriques	Droits de vote exerçables en AG	% droits de vote exerçables en AG
Famille Guillemot	19 328 071	22,203%	28 585 239	29,588%	28 585 239	29,588%
dont Guillemot Brothers SE	11 799 173	13,554%	15 187 394	15,720%	15 187 394	15,720%
dont Claude Guillemot	2 160 333	2,482%	4 308 666	4,460%	4 308 666	4,460%
dont Michel Guillemot	4 295 596	4,935%	7 200 639	7,453%	7 200 639	7,453%
dont Yves Guillemot	32 901	0,038%	53 802	0,056%	53 802	0,056%
dont Gérard Guillemot	603 900	0,694%	1 192 425	1,234%	1 192 425	1,234%
dont Christian Guillemot	42 501	0,049%	73 002	0,076%	73 002	0,076%
dont Yvette Guillemot	165 644	0,190%	331 288	0,343%	331 288	0,343%
dont Tiphaine Guillemot	160 000	0,184%	170 000	0,176%	170 000	0,176%
Guillemot Corporation SA	68 023	0,078%	68 023	0,070%	68 023	0,070%
Autodétention	-	0,000%	-	0,000%	-	0,000%
Vivendi	25 424 006	29,206%	25 424 006	26,316%	25 424 006	26,316%
Amber Capital	12 726 352	14,619%	12 726 352	13,173%	12 726 352	13,173%
FMR LLC (Fidelity)	7 808 783	8,970%	7 808 783	8,083%	7 808 783	8,083%
Allianz Global Investors	2 446 520	2,810%	2 446 520	2,532%	2 446 520	2,532%
Public	19 317 790	22,191%	24 128 039	25,006%	19 619 164	20,308%
Total	87 051 522	100%	96 610 064	100%	96 610 064	100%

À la connaissance de la société, il n'existe aucun autre actionnaire détenant directement ou indirectement, seul ou de concert plus de 5% du capital ou des droits de vote.

2.3.2.3.3 Franchissements de seuils dans le capital et les droits de vote

2.3.2.3.3.1 Franchissements de seuil dans le capital et les droits de vote de la société Gameloft SE durant l'exercice 2015:

- Franchissement en hausse le 7 janvier 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center. La société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center détenait alors 1 902 395 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 2,22% du capital et 1,97% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 8 janvier 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center. La société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center détenait alors 1 405 263 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,64% du capital et 1,46% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 9 janvier 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center. La société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center détenait alors 1 800 998 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 2,10% du capital et 1,87% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 21 janvier 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center. La société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center détenait alors 1 426 693 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,67% du capital et 1,48% des droits de vote existants.

- Franchissement en hausse le 27 janvier 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center. La société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center détenait alors 1 888 608 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 2,21% du capital et 1,96% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 19 février 2015 du seuil statutaire de 4% du capital par la société FIL Limited (P.O. Box HM 670, Hamilton HMCX, Bermuda). La société FIL Limited détenait alors 3 560 103 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 4,15% du capital et 3,69% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 25 février 2015 du seuil statutaire de 4% des droits de vote par la société FIL Limited (P.O. Box HM 670, Hamilton HMCX, Bermuda). La société FIL Limited détenait alors 3 855 247 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 4,50% du capital et 4,00% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 17 mars 2015 du seuil statutaire de 2% des droits de vote par la société INKA Internationale Kapitalanlagegesellschaft mbH Dusseldorf. La société INKA Internationale Kapitalanlagegesellschaft mbH Dusseldorf détenait alors 1 906 984 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 2,23% du capital et 1,98% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 19 mars 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société INKA Internationale Kapitalanlagegesellschaft mbH Dusseldorf. La société INKA Internationale Kapitalanlagegesellschaft mbH Dusseldorf détenait alors 1 553 800 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,82% du capital et 1,61% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 31 mars 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center. La société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center détenait alors 1 710 836 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,99% du capital et 1,78% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 10 avril 2015 du seuil de 5% du capital par la société Montanaro Asset Management Limited (53 Threadneedle Street, EC2R 8AR Londres, Royaume-Uni). La société Montanaro Asset Management Limited détenait alors 4 102 070 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 4,79% du capital et 4,26% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 29 juin 2015 du seuil de 5% du capital par Monsieur Michel GUILLEMOT. Monsieur Michel GUILLEMOT détenait alors 4 255 000 actions GAMELOFT représentant 7 160 043 droits de vote, soit 5,0% du capital et 7,51% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 17 juillet 2015 du seuil de 10% du capital par la société FMR LLC (245 Summer Street, Boston, Massachusetts 02210, Etats-Unis). La société FMR LLC détenait alors 8 542 587 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 10,05% du capital et 8,93% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 12 août 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni). La société Amber Capital UK LLP détenait alors 1 850 083 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 2,18% du capital et 1,93% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 12 août 2015 des seuils statutaire de 4% du capital et des droits de vote par la société FIL Limited (P.O. Box HM 670, Hamilton HMCX, Bermuda). La société FIL Limited détenait alors 2 919 889 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 3,43% du capital et 3,05% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 17 août 2015 du seuil statutaire de 3% des droits de vote par la société FIL Limited (P.O. Box HM 670, Hamilton HMCX, Bermuda). La société FIL Limited détenait alors 2 830 944

actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 3,33% du capital et 2,96% des droits de vote existants.

- Franchissement en baisse le 26 août 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société Polar Capital LLP (16 Palace Street, Londres SW1E 5JD, Royaume-Uni). La société Polar Capital LLP détenait alors 1 692 894 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,99% du capital et 1,77% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 2 septembre 2015 du seuil statutaire de 2% du capital par la société Norges Bank Investment Management. La société Norges Bank Investment Management détenait alors 1 682 089 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,98% du capital et 1,76% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 3 septembre 2015 des seuils statutaire de 2% du capital et des droits de vote par la société FIL Limited (P.O. Box HM 670, Hamilton HMCX, Bermuda). La société FIL Limited détenait alors 1 430 851 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,68% du capital et 1,50% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 3 septembre 2015 des seuils de 5% du capital et des droits de vote par la société Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni). La société Amber Capital UK LLP détenait alors 5 909 439 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 6,95% du capital et 6,17% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 10 septembre 2015 du seuil de 10% du capital par la société FMR LLC (245 Summer Street, Boston, Massachusetts 02210, Etats-Unis). La société FMR LLC détenait alors 8 502 987 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 9,99% du capital et 8,88% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 16 septembre 2015 des seuils de 10% du capital et des droits de vote par la société Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni). La société Amber Capital UK LLP détenait alors 11 163 091 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 13,13% du capital et 11,66% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 16 septembre 2015 des seuils statutaire de 3%, 2% et 1% du capital par la société Montanaro Asset Management Limited (53 Threadneedle Street, EC2R 8AR Londres, Royaume-Uni). La société Montanaro Asset Management Limited ne détenait alors plus aucune action GAMELOFT.
- Franchissement en baisse le 8 octobre 2015 du seuil statutaire de 1% du capital et des droits de vote par la société FIL Limited (P.O. Box HM 670, Hamilton HMCX, Bermuda). La société FIL Limited détenait alors 411 218 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 0,48% du capital et 0,43% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 8 octobre 2015 du seuil de 5% du capital, puis du seuil de 5% des droits de vote le 9 octobre 2015 par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 5 244 945 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 6,17% du capital et 5,48% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 19 octobre 2015 du seuil statutaire de 1% du capital par la société INKA Internationale Kapitalanlagegesellschaft mbH Dusseldorf. La société INKA Internationale Kapitalanlagegesellschaft mbH Dusseldorf détenait alors 756 500 actions GAMELOT représentant autant droits de vote, soit 0,89% du capital et 0,79% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 20 octobre 2015 du seuil de 10% du capital par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 8 677 248 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 10,20% du capital et 9,07% des droits de vote existants.

- Franchissement en hausse le 23 octobre 2015 du seuil de 10% des droits de vote par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 9 947 362 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 11,70% du capital et 10,34% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 6 novembre 2015 du seuil de 15% du capital par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 13 207 079 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 15,53% du capital et 13,73% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 12 novembre 2015 du seuil de 5% du capital par la société européenne Guillemot Brothers (2 Cresswell Gardens, Londres SW5 OBJ, Royaume-Uni). La société Guillemot Brothers détenait alors 4 263 221 actions GAMELOFT représentant 8 331 442 droits de vote, soit 5,01% du capital et 8,67% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 13 novembre 2015 du seuil de 15% des droits de vote par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 14 745 617 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 17,34% du capital et 15,34% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 19 novembre 2015 du seuil de 15% du capital par le groupe familial Guillemot (constitué par Guillemot Brothers SE, Guillemot Corporation SA, Mme Yvette Guillemot, M. Claude Guillemot, M. Michel Guillemot, M. Yves Guillemot, M. Gérard Guillemot, M. Christian Guillemot et Mme Tiphaine Guillemot). Le groupe familial Guillemot détenait alors 12 957 119 actions GAMELOFT représentant 22 902 887 droits de vote, soit 15,24% du capital et 23,82% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 20 novembre 2015 du seuil de 10% des droits de vote par la société européenne Guillemot Brothers (2 Cresswell Gardens, Londres SW5 OBJ, Royaume-Uni). La société Guillemot Brothers détenait alors 5 738 221 actions GAMELOFT représentant 9 806 442 droits de vote, soit 6,75% du capital et 10,20% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 26 novembre 2015 du seuil statutaire de 1% du capital et des droits de vote par la société Polar Capital (16 Palace Street, Londres SW1E 5JD, Royaume-Uni). La société Polar Capital LLP détenait alors 761 704 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 0,90% du capital et 0,79% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 30 novembre 2015 du seuil de 25% des droits de vote par le groupe familial Guillemot (constitué par Guillemot Brothers SE, Guillemot Corporation SA, Mme Yvette Guillemot, M. Claude Guillemot, M. Michel Guillemot, M. Yves Guillemot, M. Gérard Guillemot, M. Christian Guillemot et Mme Tiphaine Guillemot). Le groupe familial Guillemot détenait alors 14 139 669 actions GAMELOFT représentant 24 085 437 droits de vote, soit 16,63% du capital et 25,11% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 1^{er} décembre 2015 des seuils de 20% du capital et des droits de vote par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 21 172 500 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 25,04% du capital et 22,20% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 1^{er} décembre 2015 des seuils de 10% du capital et des droits de vote par la société Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni). La société Amber Capital UK LLP détenait alors 7 366 514 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 8,66% du capital et 7,68% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 3 décembre 2015 du seuil de 25% du capital par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 21 288 661 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 17,34% du capital et 15,34% des droits de vote existants.

- Franchissement en hausse le 16 décembre 2015 du seuil de 25% des droits de vote par la société Vivendi (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 23 978 494 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 28,20% du capital et 25,01% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 17 décembre 2015 du seuil de 5% des droits de vote par la société Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni). La société Amber Capital UK LLP détenait alors 4 543 489 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 5,34% du capital et 4,74% des droits de vote existants.

2.3.2.3.3.2 Franchissements de seuil dans le capital et les droits de vote de la société Gameloft SE intervenus après la clôture de l'exercice 2015 :

- Franchissement en baisse le 12 janvier 2016 du seuil de 5% du capital par la société Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni). La société Amber Capital UK LLP détenait alors 4 236 782 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 4,96% du capital et 4,41% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 20 janvier 2016 du seuil de 5% du capital par la société Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni). La société Amber Capital UK LLP détenait alors 4 404 005 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 5,15% du capital et 4,59% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 8 février 2016 du seuil de 10% du capital par la société européenne Guillemot Brothers (2 Cresswell Gardens, Londres SW5 OBJ, Royaume-Uni). La société Guillemot Brothers SE détenait alors 8 718 221 actions GAMELOFT représentant 12 786 442 droits de vote, soit 10,20% du capital et 13,32% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 19 février 2016 du seuil de 5% des droits de vote par la société Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni). La société Amber Capital UK LLP détenait alors 5 198 076 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 6,08% du capital et 5,41% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 18 février 2016 du seuil de 30% du capital par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 25 649 006 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 30,01% du capital et 26,72% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 19 février 2016 du seuil de 20% du capital par le groupe familial Guillemot (constitué par Guillemot Brothers SE, Guillemot Corporation SA, Mme Yvette Guillemot, M. Claude Guillemot, M. Michel Guillemot, M. Yves Guillemot, M. Gérard Guillemot, M. Christian Guillemot et Mme Tiphaine Guillemot). Le groupe familial Guillemot détenait alors 17 343 398 actions GAMELOFT représentant 27 280 566 droits de vote, soit 20,29% du capital et 28,42% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 1^{er} mars 2016 du seuil de 15% des droits de vote par la société européenne Guillemot Brothers (2 Cresswell Gardens, Londres SW5 OBJ, Royaume-Uni). La société Guillemot Brothers SE détenait alors 10 612 992 actions GAMELOFT représentant 14 681 213 droits de vote, soit 12,35% du capital et 15,24% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 1^{er} mars 2016 du seuil de 5% du capital par Monsieur Michel GUILLEMOT. Monsieur Michel GUILLEMOT détenait alors 4 275 596 actions GAMELOFT représentant 7 180 639 droits de vote, soit 4,98% du capital et 7,46% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 2 mars 2016 du seuil de 5% du capital par Monsieur Michel GUILLEMOT. Monsieur Michel GUILLEMOT détenait alors 4 295 596 actions GAMELOFT représentant 7 200 639 droits de vote, soit 5,01% du capital et 7,48% des droits de vote existants.

- Franchissement en baisse le 1^{er} mars 2016 du seuil de 30% du capital par la société Vivendi SA (42 avenue de Friedland, 75008 Paris). La société Vivendi détenait alors 25 649 006 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 29,86% du capital et 26,63% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 1^{er} avril 2016 du seuil de 5% du capital par Monsieur Michel GUILLEMOT. Monsieur Michel GUILLEMOT détenait alors 4 295 596 actions GAMELOFT représentant 7 200 639 droits de vote, soit 4,93% du capital et 7,44% des droits de vote existants
- Franchissement en baisse le 13 avril 2016 du seuil de 5% du capital par la société Allianz Global Investors GmbH (Bockenheimer Landstrasse 42-44, D-60323 Francfort/Main, Allemagne), agissant pour le compte de clients et de fonds dans le cadre d'un mandat de gestion. La société Allianz Global Investors GmbH détenait alors 2 446 520 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 2,81% du capital et 2,53% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 13 avril 2016 des seuils de 10% du capital et des droits de vote par le concert composé des sociétés Amber Capital UK LLP (14-17 Market Place, Londres, W1W 8AJ, Royaume-Uni) et Amber Capital Italia SGR SpA (Sise Piazza del Carmine 4, 20121 Milan, Italie). Les sociétés Amber Capital UK LLP et Amber Capital Italia SGR SpA détenaient alors 12 726 352 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 14,62% du capital et 13,17% des droits de vote existants.

2.3.2.3.4 Accords conclus par la société qui sont modifiés ou prennent fin en cas de changement de contrôle

La Société est partie à divers accords, notamment des accords de licence et des accords de distribution, qui contiennent des clauses de changement de contrôle. Les principaux accords conclus par la Société qui pourraient être modifiés ou prendre fin en cas de changement de contrôle, étant précisé que cela n'a pas de caractère systématique et qu'il s'agit seulement d'une possibilité, sont les suivants :

- L'accord de licence conclu avec Disney Interactive pour le jeu mobile *Cars* contient une clause de changement de contrôle donnant à Disney Interactive la faculté de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité ni préavis une fois le changement de contrôle effectif.
- L'accord de licence conclu avec Disney Interactive pour le jeu mobile *Disney Magic Kingdoms* contient une clause de changement de contrôle donnant à Disney Interactive la faculté de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité ni préavis une fois le changement de contrôle effectif.
- L'accord de distribution conclu avec GungHo Online Entertainment, Inc. pour la distribution du jeu mobile *Disney Magic Kingdoms* au Japon contient une clause de changement de contrôle donnant à GungHo Online Entertainment, Inc. la faculté de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité avec un préavis de 90 jours une fois le changement de contrôle effectif, sous réserve que l'accord de licence conclu avec Disney Interactive pour le jeu mobile *Disney Magic Kingdoms* ait été résilié par Disney pour cette même raison.
- L'accord de licence conclu avec Fox Digital Entertainment, Inc. pour le jeu mobile *Ice Age Village* contient une clause de changement de contrôle donnant à Fox Digital Entertainment, Inc. la faculté de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité avec un préavis de 30 jours une fois le changement de contrôle effectif.
- L'accord de licence conclu avec Fox Digital Entertainment, Inc. pour le jeu mobile *Ice Age Adventures* contient une clause de changement de contrôle donnant à Fox Digital Entertainment, Inc. la faculté de

résilier le contrat unilatéralement sans indemnité avec un préavis de 30 jours une fois le changement de contrôle effectif.

- L'accord de licence conclu avec Hasbro, Inc. pour les jeux mobile *My Little Pony* et *Littlest Petshop* contient une clause de changement de contrôle donnant à Hasbro, Inc. la faculté de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité et sans préavis si la Société n'obtient pas le consentement d'Hasbro, Inc.
- L'accord de licence conclu avec Marvel Characters B.V. pour les jeux mobile *Iron Man 3*, *The Avengers*, *Captain America 2* et *Thor 2* contient une clause de changement de contrôle donnant à Marvel Characters B.V. la faculté (i) soit de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité et sans préavis en cas de changement de contrôle, (ii) soit d'autoriser le changement de contrôle avec la possibilité de demander à la Société le paiement d'une indemnité de transfert.
- L'accord de licence conclu avec Mattel, Inc. pour le jeu mobile *UNO* contient une clause de changement de contrôle donnant à Mattel, Inc. la faculté (i) soit de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité et sans préavis en cas de changement de contrôle, (ii) soit d'autoriser le changement de contrôle avec la possibilité de demander à la Société le paiement d'une indemnité de transfert.
- L'accord de licence conclu avec Universal Studios Licensing, Inc. pour le jeu mobile *Despicable Me 2 : Minion Rush* contient une clause de changement de contrôle donnant à Universal Studio Licensing, Inc. la faculté de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité ni préavis une fois le changement de contrôle effectif.
- L'accord de licence global conclu avec Ferrari Spa. contient une clause de changement de contrôle donnant à Ferrari Spa. la faculté de résilier le contrat unilatéralement sans indemnité avec un préavis de 180 jours une fois le changement de contrôle effectif.

Ces accords représentent environ 19% du chiffre d'affaires 2015 du groupe³⁶.

Certains des accords de la Société pourraient prendre fin en cas de changement de contrôle de la Société, étant précisé que cela n'a pas de caractère systématique et qu'il s'agit seulement d'une possibilité.

2.3.2.3.5 Pacte d'actionnaires

A la connaissance de la société il n'existe aucun pacte d'actionnaires, déclaré ou non, portant sur les titres Gameloft.

³⁶ La Société n'est pas en mesure de quantifier le pourcentage de chiffre d'affaires qui serait représenté par l'ensemble des accords qui pourraient être modifiés ou prendre fin en cas de changement de contrôle, la Société n'ayant pas procédé à un audit précis de la totalité des nombreux contrats auxquels elle est partie, étant précisé que le résultat d'un tel audit demeurerait aléatoire car dépendant des relations commerciales existantes. A titre d'information, il est précisé que l'ensemble des accords de licence auxquels la Société est partie représente 36% du chiffre d'affaires 2015 du groupe dont environ 2% sur les jeux à licence Ubisoft, étant précisé toutefois que ces accords ne contiennent pas tous des clauses de changement de contrôle.

2.4 Gouvernement d'entreprise

2.4.1 Code de gouvernement d'entreprise

La société se réfère au code de gouvernement d'entreprise Middledent de décembre 2009 pour les valeurs moyennes et petites, notamment pour l'élaboration du rapport prévu à l'article L. 225-37 du Code de commerce.

2.4.2 Composition et fonctionnement du Conseil d'administration et de la Direction du Groupe

2.4.2.1 Composition du Conseil d'administration

Nom	Fonction exercée	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
Michel Guillemot	Président du Conseil d'administration	Le 3 décembre 2001	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2018
Christian Guillemot	Administrateur	1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2018
Claude Guillemot	Administrateur	1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Yves Guillemot	Administrateur	1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Gérard Guillemot	Administrateur	1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Marie-Thérèse Guiny	Administrateur (membre indépendant)	22 juin 2011	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2018
Odile Grandet	Administrateur (membre indépendant)	18 juin 2014	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2019

2.4.2.2 Direction du Groupe

Nom	Fonction exercée	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
Michel Guillemot	Président Directeur Général	Le 3 décembre 2001	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2018
Christian Guillemot	Directeur Général Délégué Administration	Le 1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2018
Claude Guillemot	Directeur Général Délégué Technologies	Le 1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Yves Guillemot	Directeur Général Délégué Stratégie et Développement	Le 1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Gérard Guillemot	Directeur Général Délégué Stratégie et Développement	Le 1 ^{er} juin 2008	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017

2.4.2.3 Règles applicables à la nomination et au remplacement des membres du Conseil d'administration

Au cours de la vie sociale, les administrateurs sont nommés, renouvelés ou révoqués par l'Assemblée Générale Ordinaire.

Entre deux assemblées, et en cas de vacance par décès ou par démission, des nominations peuvent être effectuées à titre provisoire par le conseil d'administration ; elles sont soumises à ratification de la prochaine assemblée.

Lorsqu'en application des dispositions législatives et réglementaires en vigueur, un administrateur est nommé en remplacement d'un autre, il n'exerce ses fonctions que pendant la durée restant à courir du mandat de son prédécesseur.

La durée des fonctions des administrateurs est de quatre années. Toutefois, à titre exceptionnel, l'Assemblée générale peut, sur proposition du Conseil d'administration, nommer ou renouveler certains administrateurs pour une durée de deux ou trois ans afin de permettre un renouvellement échelonné des mandats des administrateurs. Elles prennent fin à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice écoulé et tenue l'année aux cours de laquelle expirent leurs fonctions.

2.4.2.4 Fonctionnement du Conseil d'administration/Direction générale

Le Conseil d'Administration définit les grandes orientations stratégiques de la société, orientations qui seront mises en œuvre sous son contrôle par la Direction Générale. Sous réserve des pouvoirs expressément attribués aux assemblées d'actionnaires et dans la limite de l'objet social, il se saisit de toute question intéressant la bonne marche de la société et règle par ses délibérations les affaires qui la concernent. Indépendamment des réunions du Conseil d'Administration, chaque Administrateur bénéficie d'une information permanente, par la Direction Générale, sur l'activité de la société et les opérations en cours.

Dans le cadre de la préparation des travaux du Conseil et selon la nécessité, les documents de travail sont préalablement transmis aux administrateurs. Les procès-verbaux des réunions du Conseil d'Administration sont établis à l'issue du Conseil et communiqués sans délai à tous les Administrateurs.

2.4.2.5 Absence de condamnation pour fraude, d'association à une faillite, ou d'incrimination et/ou sanction publique

A la connaissance de la société, aucun membre du Conseil d'administration au cours des cinq dernières années :

- n'a fait l'objet d'une condamnation pour fraude ;
- n'a été associé à une procédure de faillite, mise sous séquestre ou liquidation judiciaire ;
- n'a été incriminé ni n'a fait l'objet de sanctions publiques officielles prononcées par une autorité statutaire ou réglementaire.

A la connaissance de la société, aucun membre du Conseil d'administration, au cours des cinq dernières années, n'a été empêché par un tribunal d'agir en sa qualité de membre d'un organe d'administration, de direction ou de surveillance d'un émetteur ou d'intervenir dans la gestion ou la conduite des affaires d'un émetteur.

2.4.2.6 Prêt et garantie accordés aux membres du Conseil d'administration

La société n'a accordé aucun prêt ni consenti aucune garantie à un membre du conseil d'administration.

2.4.2.7 Conflits d'intérêts potentiels concernant les membres du Conseil d'administration

A la connaissance de la Société, il n'existe aucun conflit d'intérêt potentiel entre les devoirs à l'égard de la Société, et leurs intérêts privés de l'un des membres du Conseil d'administration de la Société.

Messieurs Michel, Claude, Yves, Gérard et Christian Guillemot sont frères et font partie de la Direction et du Conseil d'Administration des sociétés Gameloft SE et Ubisoft Entertainment SA. A ce titre, il peut exister des conflits d'intérêts potentiels lorsque les deux sociétés sont amenées à collaborer sur certains projets.

Les deux sociétés sont notamment liées par un contrat de licence de marques selon lequel la société Ubisoft Entertainment SA a concédé à la Société une licence d'exploitation exclusive permettant à la Société de commercialiser et promouvoir certaines marques et jeux vidéo de la société Ubisoft Entertainment SA sur les téléphones portables dits « feature phone » ainsi que sur les téléphones portables et tablettes iOS et Android. La licence de marque a été consentie moyennant le versement de redevances proportionnelles au chiffre d'affaires réalisé par Gameloft SE. Cet accord fait partie des conventions réglementées de la société Gameloft SE dont le détail figure au §5.1 du présent document.

Gérard Guillemot est Administrateur des sociétés Gameloft SE et président de Longtail Studios Inc. Christian Guillemot est Administrateur des sociétés Gameloft SE et Longtail Studios Inc. Gameloft SE a distribué auprès de ses clients opérateurs télécoms le jeu mobile "Love Triangle" développé par les studios de création de la société Longtail Studios Inc. Cet accord fait partie des conventions réglementées de la société Gameloft SE dont le détail figure au §5.1 du présent document.

Messieurs Michel, Claude, Yves, Gérard et Christian Guillemot sont administrateurs des sociétés Gameloft SE et directeurs de Advanced Mobile Applications Limited. Gameloft SE a distribué les jeux mobiles développés par les studios de création de la société Advanced Applications Limited.

2.4.2.8 Contrat de prestations de services avec l'émetteur et ses filiales

Il n'existe pas de contrat de services liant les membres du Conseil d'administration à l'émetteur ou à l'une des filiales du groupe et prévoyant l'octroi d'avantage au terme d'un tel contrat.

2.4.3 Composition / Rôle et fonctions des Comités du Conseil d'administration

2.4.3.1 Composition des comités

Comité des nominations et rémunérations	Comité d'audit
Marie-Thérèse Guiny, Présidente	Marie-Thérèse Guiny, Présidente
Claude Guillemot, Secrétaire	Claude Guillemot
	Christian Guillemot

2.4.3.2 Rôle et fonctions des Comités du conseil

2.4.3.2.1 Comité des nominations et rémunérations

Le Comité des nominations et rémunérations est chargé de mener les réflexions sur la rémunération des membres du Conseil d'administration, du Directeur Général et des Directeurs Généraux Délégués, et l'opportunité de leur attribuer des options de souscription d'actions. Le Comité étudiera les candidatures et formulera les propositions au Conseil d'administration à l'occasion du renouvellement ou de la nomination des Administrateurs, notamment la sélection des administrateurs indépendants.

2.4.3.2.2 Comité d'audit

Le comité d'audit a pour mission :

- d'examiner les comptes et de s'assurer de la pertinence et de la permanence des méthodes comptables adoptées pour l'établissement des comptes consolidés et sociaux de l'entreprise ;
- d'assurer le suivi du processus d'élaboration de l'information financière ;
- d'assurer le suivi de l'efficacité des systèmes de contrôle interne et de gestion des risques.

2.4.4 Autres mandats et fonctions exercés par les membres des organes d'administration et de direction

2.4.4.1 Mandats et fonctions exercés au sein du Groupe Gameloft

2.4.4.1.1 Mandats et fonctions en vigueur au 31 décembre 2015 au sein du Groupe Gameloft

Membres	Mandats et fonctions exercés au sein du Groupe Gameloft
Michel GUILLEMOT	Président : Gameloft Distribution SAS (France), Gameloft Srl (Roumanie), Gameloft Software (Beijing) Company Ltd (Chine), Gameloft Software (Chengdu) Company Ltd (Chine) Président et administrateur : Gameloft Inc (Etats-Unis), Gameloft Divertissements Inc (Canada), Gameloft Live Développements Inc. (Canada), Gameloft Entertainment Toronto Inc. (Canada), Gameloft Limited (Royaume-Uni), Gameloft KK (Japon), Gameloft Company Ltd (Vietnam), Gameloft Iberica SA (Espagne), Gameloft Argentina S.A. (Argentine), Gameloft Private India Ltd (Inde), Gameloft Co. Ltd. (Corée), Gameloft Ltd (Hong-Kong), Gameloft Philippines Inc. (Philippines), Gameloft Pte Limited (Singapour), PT Gameloft Indonesia (Indonésie), Gameloft New Zealand Ltd (Nouvelle Zélande), Gameloft Hungary Software Development and Promotion kft (Hongrie), Gameloft SDN BHD (Malaisie), Gameloft FZ-LLC (Emirats Arabes), Gameloft Madrid SL (Espagne), Gameloft OY (Finlande), Gameloft LLC (Russie), LLC Gameloft (Biélorussie) Gérant : Gameloft Rich Games Production France SARL (France), Gameloft GmbH (Allemagne), Gameloft Srl (Italie), Gameloft EOOD (Bulgarie), Gameloft S. de R.L. de C.V. (Mexique) Administrateur : Gameloft Australia Pty Ltd (Australie), Gameloft de Venezuela SA (Venezuela)
Claude GUILLEMOT	Administrateur : Gameloft Divertissements Inc. (Canada), Gameloft Limited (Royaume-Uni), Gameloft Live Développements Inc. (Canada), Gameloft Madrid SL (Espagne)
Yves GUILLEMOT	Administrateur : Gameloft Divertissements Inc. (Canada), Gameloft Live Développements Inc. (Canada)
Gérard GUILLEMOT	Administrateur : Gameloft Divertissements Inc. (Canada), Gameloft Live Développements Inc. (Canada)
Christian GUILLEMOT	Administrateur : Gameloft Divertissements Inc. (Canada), Gameloft Live Développements Inc. (Canada), Gameloft Limited (Royaume-Uni)

2.4.4.1.2 Mandats et fonctions expirés au cours des cinq derniers exercices au sein du Groupe Gameloft

Membres	Mandats et fonctions exercés au sein du Groupe Gameloft
Michel GUILLEMOT	Président : Gameloft Software (Shanghai) Company Co. Ltd. (Chine), , Gameloft Software (Shenzhen) Company Ltd (Chine), Gameloft Partnerships SAS (France), Ludigames SAS (France) Président et administrateur : Gameloft Uruguay SA (Uruguay) Gérant : Gameloft S.P.R.L. (Belgique), Gameloft S.r.o. (République Tchèque) Administrateur : Gameloft Ltd. (Malte), Gameloft do Brasil Ltda (Brésil)
Claude GUILLEMOT	Administrateur : Gameloft Iberica SA (Espagne), Gameloft Inc. (Etats-Unis)

Gérard GUILLEMOT	Directeur Général Délégué : Gameloft SA (France), Gameloft Inc. (Etats-Unis)
Christian GUILLEMOT	Administrateur : Gameloft Iberica SA (Espagne), Gameloft Inc. (Etats-Unis)

2.4.4.2 Mandats et fonctions exercés en dehors du Groupe Gameloft

2.4.4.2.1 Mandats et fonctions en vigueur au 31 décembre 2015 en dehors du Groupe Gameloft

Membres	Mandats et fonctions exercés en dehors du Groupe Gameloft
Michel GUILLEMOT	Administrateur et Directeur Général Délégué : Ubisoft Entertainment SA (France), Guillemot Corporation SA (France) Directeur et Directeur Général Délégué : Guillemot Brothers SE (Royaume-Uni) Directeur : Advanced Mobile Applications Ltd (Royaume-Uni) Directeur Général : Guillemot Brothers SAS (France) Administrateur : Guillemot Inc (Etats-Unis), Guillemot Limited (Royaume-Uni) Guillemot Inc (Canada), Guillemot SA (Belgique), AMA SA (France)
Claude GUILLEMOT	Président Directeur Général : Guillemot Corporation SA (France) Administrateur et Directeur Général Délégué : Ubisoft Entertainment SA (France) Directeur et Directeur Général Délégué : Guillemot Brothers SE (Royaume-Uni) Directeur Général : Guillemot Brothers SAS (France) Directeur : Advanced Mobile Applications Ltd (Royaume-Uni) Directeur exécutif : Guillemot Electronic Technology (Shanghai) Co., Ltd. (Chine) Président : Hercules Thrustmaster SAS (France), Guillemot Innovation Labs SAS (France) Président et administrateur : Guillemot Inc (Canada), Guillemot Recherche et Développement Inc (Canada), Guillemot Inc (Etats-Unis) Gérant : Guillemot GmbH (Allemagne) Administrateur : Ubisoft Nordic A/S (Danemark), Ubisoft Emirates FZ LLC (Emirats Arabes Unis), AMA SA (France), Guillemot Limited (Royaume-Uni), Guillemot Corporation (HK) Limited (Hong Kong), Guillemot SA (Belgique), Guillemot Srl (Italie), Guillemot Romania Srl (Roumanie), Guillemot Spain SL (Espagne) Administrateur suppléant : Ubisoft Entertainment Sweden A/B (Suède), Redlynx Oy (Finlande)
Yves Guillemot	Président Directeur Général : Ubisoft Entertainment SA (France) Administrateur et Directeur Général Délégué : Guillemot Corporation SA (France) Directeur et Directeur Général Délégué : Guillemot Brothers SE (Royaume-Uni) Directeur Général : Guillemot Brothers SAS (France) Président : Ubisoft France SAS (France), Ubisoft Emea SAS (France), Ubisoft International SAS (France), Ubisoft Montpellier SAS (France), Ubisoft Paris SAS (France), Ubisoft Annecy SAS (France), Ubisoft Production Internationale SAS (France), Nadéo SAS (France), Owlent SAS (France), Ubisoft Motion Pictures Rabbids SAS (France), Ubisoft Motion Pictures Splinter Cell SAS (France), Ubisoft Motion Pictures Assassin's Creed SAS (France), Ubisoft Création SAS (France), Ivory Tower SAS (France) Président et administrateur : Ubisoft Divertissements Inc (Canada), Ubisoft Editions Musique Inc. (Canada), Hybride Technologies Inc. (Canada), Ubisoft Toronto Inc. (Canada), Ubisoft Nordic A/S (Danemark), Red Storm Entertainment Inc (Etats-Unis), Ubisoft Entertainment India Private Ltd (Inde), Ubi Games SA (Suisse), Ubisoft CRC Ltd (Royaume-Uni), Ubisoft L.A. Inc. (Etats-Unis) Directeur Général et administrateur : Ubisoft Emirates FZ LLC (Emirats Arabes Unis) Gérant : Ubisoft Learning & Development SARL (France), Ubisoft Motion Pictures SARL (France), Ubisoft Mobile Games SARL (France), Ubisoft Paris-Mobile SARL (France), Script Movie Sarl (France), Ivory Art & Design Sarl (France), Ubisoft Entertainment SARL (Luxembourg), Ubisoft GmbH (Allemagne), Blue Byte GmbH (Allemagne), Ubisoft GmbH (Allemagne), Ubisoft EooD (Bulgarie), Ubisoft Studios Srl (Italie), Ubisoft Sarl (Maroc) Vice-président et administrateur : Ubisoft Inc. (Etats-Unis) Administrateur exécutif : Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine), Chengdu Ubi Computer Software Co. Ltd (Chine) Administrateur : Rémy Cointreau SA (France), AMA SA (France), Ubisoft Pty Ltd (Australie), Ubisoft SA (Espagne), Ubisoft Ltd (Royaume-Uni), Ubisoft Reflections Ltd

	(Royaume-Uni), Red Storm Entertainment Ltd (Royaume-Uni), Future Games of London Ltd (Royaume-Uni), Ubisoft Ltd (Hong-Kong), Ubi Studios SL (Espagne), Ubisoft SpA (Italie), Ubisoft KK (Japon), Ubisoft Osaka KK (Japon), Ubisoft BV (Pays-Bas), Ubisoft Srl (Roumanie), Ubisoft Singapore Pte Ltd (Singapour), Ubisoft Entertainment Sweden AB (Suède), RedLynx Oy (Finlande), Ubisoft Barcelona Mobile SL (Espagne), Guillemot Inc (Etats-Unis), Guillemot Limited (Royaume-Uni), Guillemot Inc (Canada) Directeur : Advanced Mobile Applications Ltd (Royaume-Uni), Future Games of London (Royaume-Uni) Membre du Conseil de surveillance : Lagardère SCA (France)
Gérard GUILLEMOT	Président : Longtail Studios Inc (Etats-Unis), Longtail Studio Halifax Inc. (Canada), Longtail Studios PEI Inc. (Canada) Administrateur et Directeur Général Délégué : Ubisoft Entertainment SA (France), Guillemot Corporation SA (France) Directeur et Directeur Général Délégué : Guillemot Brothers SE (Royaume-Uni) Directeur Général : Guillemot Brothers SAS (France) Directeur : Advanced Mobile Applications Ltd (Royaume-Uni) Administrateur : Guillemot Limited (Royaume-Uni), Guillemot Inc. (Etats-Unis), Guillemot Inc (Canada)
Christian GUILLEMOT	Directeur et Président Directeur Général (CEO) : Guillemot Brothers SE (Royaume-Uni) Président Directeur Général et Administrateur : AMA SA (France) Administrateur et Directeur Général Délégué : Ubisoft Entertainment SA (France), Guillemot Corporation SA (France) Président et Administrateur : Advance Mobile Advertisement Inc. (Etats-Unis) Président et Directeur : Advanced Mobile Applications Ltd (Royaume-Uni) Président : SAS du Corps de Garde (France), Guillemot Brothers SAS (France), SC AMA Romania srl (Roumanie) Gérant : Guillemot Administration et Logistique SARL (France) Administrateur : Ubisoft Nordic A/S (Danemark), Guillemot Inc (Etats-Unis), Guillemot Limited (Royaume-Uni), Guillemot Corporation (HK) Limited (Hong Kong), Guillemot SA (Belgique), Guillemot Inc (Canada), Guillemot Recherche et Développement Inc (Canada)

2.4.4.2 Mandats et fonctions expirés au cours des cinq dernières années en dehors du Groupe

Gameloft

Membres	Mandats et fonctions exercés en dehors du Groupe Gameloft
Michel GUILLEMOT	Directeur Général Délégué et Administrateur : Guillemot Brothers SE (France) Administrateur : Chengdu Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)
Claude GUILLEMOT	Directeur Général Délégué et Administrateur : Guillemot Brothers SE (France) Administrateur : Ubisoft Sweden A/B (Suède) Administrateur suppléant : Ubisoft Norway A/S (Norvège) Membre suppléant du comité de liquidation et Président : Ubisoft Norway A/S (Norvège)
Yves GUILLEMOT	Président et Administrateur : Chengdu Ubi Computer Software Co. Ltd (Chine), Ubisoft Vancouver Inc. (Canada), Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis), Ubisoft Canada Inc (Canada), Ubisoft Arts Numériques Inc. (Canada), L'Atelier Ubi Inc. (Canada), Quazal Technologies Inc. (Canada), Ubisoft Musique Inc. (Canada), Studio Ubisoft Saint-Antoine Inc. (Canada), 9275-8309 Québec Inc. (Canada) Directeur Général Délégué et Administrateur : Guillemot Brothers SE (France) Président : Ludi Factory SAS (France), Ubisoft Books and Records SAS (France), Ubisoft Computing SAS (France), Ubisoft Design SAS (France), Ubisoft Development SAS (France), Ubisoft Editorial SAS (France), Ubisoft Graphics SAS (France), Ubisoft Manufacturing & Administration SAS (France), Ubisoft Marketing International SAS (France), Ubisoft Operational Marketing SAS (France), Ubisoft Organisation SAS (France), Ubisoft Support Studios SAS (France), Ubisoft World SAS (France), Tiwak SAS (France), Ubisoft Motion Pictures Far Cry SAS (France), Ubisoft Motion Ghost Recon SAS (France), Ubisoft LLC (Etats-Unis)

	Gérant : Ubisoft EMEA SARL (France), Ubisoft Art SARL (France), Ubisoft Castelnau SARL (France), Ubisoft Counsel & Acquisitions SARL (France), Ubisoft Gameplay SARL (France), Ubisoft Marketing France SARL (France), Ubisoft Market Research SARL (France), Ubisoft Paris Studios SARL (France), Ubisoft Production Annecy SARL (France), Ubisoft Production Internationale SARL (France), Ubisoft Studios Montpellier SARL (France), Ubisoft Production Montpellier SARL (France), Ubisoft Design Montpellier SARL (France), Ubisoft IT Project Management SARL (France), Ubisoft Innovation SARL (France), Ubisoft Créa SARL (France), Ubisoft Talent Management SARL (France), Ubisoft Services SARL (France), Max Design Entertainment Software Entwicklungs GmbH (Autriche), Ubisoft GmbH (Allemagne), Related Designs Software GmbH (Allemagne), Spieleentwicklungskombinat GmbH (Allemagne) Administrateur : Ubisoft Ltd (Irlande), Ubisoft Sweden AB (Suède) Membre suppléant du comité de liquidation et Président : Ubisoft Norway A/S (Norvège)
Gérard GUILLEMOT	Directeur Général Délégué et Administrateur : Guillemot Brothers SE (France) Président : Studios Longtail Quebec Inc. (Canada)
Christian GUILLEMOT	Président Directeur Général et Administrateur : Guillemot Brothers SE (France) Président : AMA Studios SA (Belgique), Studio AMA Bretagne SAS (France) Administrateur : Ubisoft Sweden A/B (Suède) Vice-Président : Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Co-gérant : Studio AMA Bretagne SARL (France)

2.4.5 Rémunération des dirigeants

En application de l'article L. 225-102-1, alinéa 1 et alinéa 2 du Code de commerce, il est présenté ci-dessous le détail de la rémunération totale et des avantages de toute nature versés durant l'exercice aux mandataires sociaux.

Les dirigeants mandataires sociaux bénéficiaires des plans d'options ou des plans d'actions attribuées gratuitement décrits ci-dessous devront conserver au nominatif cinq pourcent (5%) de la quantité d'actions issues des levées d'options ou attribuées gratuitement, jusqu'à la cessation de leurs fonctions.

La levée des options et l'attribution définitive des actions gratuites attribuées par le Conseil d'administration aux mandataires sociaux sont soumises à des conditions de performance fixées par le Conseil d'administration.

A l'issue de la période d'acquisition, les actions attribuées gratuitement seront incessibles et devront être conservées par les dirigeants mandataires sociaux durant une période minimum de deux ans à compter de la date d'attribution définitive.

Tableau de synthèse des rémunérations attribuées à chaque dirigeant social sur l'année 2015

Données en Euros	Rémunérations brutes cumulées	Jetons de Présence	Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice	Nombre d'actions gratuites attribuées	Juste valeur
Michel Guillemot	1 081 592	25 000	391 014	165 000	4,18
Claude Guillemot	31 248	25 000	51 474	20 625	4,35
Gérard Guillemot	43 711	24 826	39 578	20 625	4,43
Yves Guillemot	31 248	25 000	51 474	20 625	4,35
Christian Guillemot	31 248	25 000	51 474	20 625	4,35

TABLEAU DE SYNTHESE DES REMUNERATIONS ET DES OPTIONS ET ACTIONS ATTRIBUEES A CHAQUE DIRIGEANT MANDATAIRE SOCIAL		
Données en Euros	Exercice 2015	Exercice 2014
Michel Guillemot		
Rémunérations dues au titre de l'exercice (en €)	1 081 592	769 415

Jetons de présence (en €)	25 000	25 000
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice (en €)	-	-
Valorisation des actions attribuées gratuitement (en €)	689 700	341 550
Total	1 796 292	1 135 965
Claude Guillemot		
Rémunérations dues au titre de l'exercice (en €)	31 248	31 248
Jetons de présence (en €)	25 000	25 000
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice (en €)		
Valorisation des actions attribuées gratuitement (en €)	89 719	44 344
Total	145 967	100 592
Gérard Guillemot		
Rémunérations dues au titre de l'exercice (en €)	43 711	36 500
Jetons de présence (en €)	24 826	24 161
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice (en €)		
Valorisation des actions attribuées gratuitement (en €)	91 369	46 200
Total	159 906	106 861
Yves Guillemot		
Rémunérations dues au titre de l'exercice (en €)	31 248	31 248
Jetons de présence (en €)	25 000	25 000
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice (en €)		
Valorisation des actions attribuées gratuitement (en €)	89 719	44 344
Total	145 967	100 592
Christian Guillemot		
Rémunérations dues au titre de l'exercice (en €)	31 248	31 248
Jetons de présence (en €)	25 000	25 000
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice (en €)		
Valorisation des actions attribuées gratuitement (en €)	89 719	44 344
Total	145 967	100 592
TOTAL GLOBAL	2 394 099	1 544 602

2.4.5.1 Rémunérations et avantages de toute nature perçus par les dirigeants mandataires sociaux

La rémunération des dirigeants mandataires sociaux se compose d'une rémunération fixe. Les dirigeants mandataires sociaux ne bénéficient pas de rémunération variable. Ils peuvent bénéficier en outre de l'attribution de stock-options et d'actions de performance. L'ensemble est fixé par le conseil d'administration sur proposition du comité des rémunérations. À compter de 2009, les stock-options et les actions gratuites attribuées aux dirigeants mandataires sociaux sont assorties de conditions de performance.

Le tableau figurant ci-après intègre les rémunérations et les avantages de toute nature dus et/ou versés aux mandataires sociaux en lien avec le mandat par :

(i.) la société,

(ii.) les sociétés contrôlées, au sens de l'article L. 233-16 du Code de commerce, par la société dans laquelle le mandat est exercé,

(iii.) les sociétés contrôlées, au sens de l'article L. 233-16 du Code de commerce, par la ou les société(s) qui contrôle(nt) la société dans laquelle le mandat est exercé,

(iv.) la ou les société(s) qui contrôle(nt) au sens du même article, la société dans laquelle le mandat est exercé.

Le montant de la rémunération brute totale accordée aux dirigeants au cours de l'exercice par la société, par les sociétés contrôlées au sens de l'article L 233-16 du Code de commerce, et par la société contrôlant celle dans laquelle ils exercent leur mandat, a été de 1 344 K€, dont 254 K€ accordés par GAMELOFT SE.

TABLEAU RECAPITULATIF DES REMUNERATIONS DE CHAQUE DIRIGEANT MANDATAIRE SOCIAL								
Données en Euros	Exercice 2015				Exercice 2014			
	Montants dus En €		Montants versés En €		Montants dus En €		Montants versés En €	
	Gameloft SE	Autres sociétés	Gameloft SE	Autres sociétés	Gameloft SE	Autres sociétés	Gameloft SE	Autres sociétés
Michel Guillemot								
Rémunération fixe	60 000	1 021 592	60 000	1 021 592	60 000	709 415	60 000	709 415
Jetons de présence	25 000		25 000		25 000		25 000	
Avantages en nature	-	-	-	-	-	-	-	-
Total	85 000	1 021 592	85 000	1 021 592	85 000	709 415	85 000	709 415
Claude Guillemot								
Rémunération fixe	31 248	-	31 248	-	31 248	-	31 248	-
Jetons de présence	25 000	-	25 000	-	25 000	-	25 000	-
Avantages en nature								
Total	56 248	-	56 248	-	56 248	-	56 248	-
Gérard Guillemot								
Rémunération fixe	-	43 711	-	43 711	-	36 500	-	36 500
Jetons de présence	-	24 826	-	24 826	-	24 161	-	24 161
Avantages en nature								
Total	-	68 537	-	68 537	-	60 661	-	60 661
Yves Guillemot								
Rémunération fixe	31 248	-	31 248	-	31 248	-	31 248	-
Jetons de présence	25 000	-	25 000	-	25 000	-	25 000	-
Avantages en nature								
Total	56 248	-	56 248	-	56 248	-	56 248	-
Christian Guillemot								
Rémunération fixe	31 248	-	31 248	-	31 248	-	31 248	-
Jetons de présence	25 000	-	25 000	-	25 000	-	25 000	-
Avantages en nature								
Total	56 248	-	56 248	-	56 248	-	56 248	-
TOTAL GLOBAL	253 744	1 090 129	253 744	1 090 129	253 744	770 076	253 744	770 076

2.4.5.2 Jetons de présence et autres rémunérations perçus par les mandataires sociaux non dirigeants

En rétribution des responsabilités assumées mais aussi du temps passé à préparer les réunions du Conseil d'administration, ainsi que de la participation active des administrateurs aux séances, la société a été autorisée par l'assemblée générale du 18 juin 2014 à verser aux administrateurs un total de jetons de présence d'un montant maximum fixé à 175 000 euros par an à répartir entre les membres du Conseil d'Administration, et ce jusqu'à ce qu'il en soit décidé autrement.

TABLEAU SUR LES JETONS DE PRESENCE ET AUTRES REMUNERATIONS PERCUES PAR LES MANDATAIRES SOCIAUX NON DIRIGEANTS				
Données en Euros	Exercice 2015		Exercice 2014	
Mandataires sociaux non dirigeants	Jetons de présence	Autres rémunérations	Jetons de présence	Autres rémunérations
Marie-Thérèse Guiny	25 000	-	25 000	-
Odile Grandet	25 000	-	12 500	-
Total	50 000	-	37 500	-

2.4.5.3 Plan d'options d'achat et de souscription d'actions

Options de souscription ou d'achat d'actions attribuées durant l'exercice aux dirigeants mandataires sociaux par la Société

Au cours de l'exercice 2015, aucune option de souscription d'actions n'a été attribuée aux mandataires sociaux.

Options de souscription ou d'achat d'actions attribuées sur les exercices précédents aux dirigeants mandataires sociaux par la Société

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS ATTRIBUEES AUX DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX AU COURS DES EXERCICES PRECEDENTS	
	Plan n°9 du 14/05/2009
Date du Conseil d'administration	14/05/2009
Nombre total d'actions pouvant être souscrites par :	
- Monsieur Michel Guillemot	300 000
- Monsieur Christian Guillemot	
- Monsieur Yves Guillemot	
- Monsieur Claude Guillemot	
- Monsieur Gérard Guillemot	37 500
Point de départ d'exercice des options	14/05/2011
Date d'expiration	14/05/2015
Prix de souscription	2,36 €
Modalités d'exercice	50% à compter du 14/05/2011 jusqu'au 14/05/2015 et 50% à compter du 14/05/2013 jusqu'au 14/05/2015
Nombre d'actions souscrites au 31 décembre 2015	337 500
Nombre cumulé d'options de souscription d'actions annulées ou caduques	-
Options de souscription d'actions restantes en fin d'exercice	0

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS ATTRIBUEES AUX DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX AU COURS DES EXERCICES PRECEDENTS		
	Plan n°10 du 01/06/2010	Plan n°11 du 20/09/2011
Date du Conseil d'administration	01/06/2010	20/09/2011
Nombre total d'actions pouvant être souscrites par :		
- Monsieur Michel Guillemot	300 000	300 000
- Monsieur Gérard Guillemot	37 500	37 500
Point de départ d'exercice des options	01/06/2012	20/09/2013
Date d'expiration	01/06/2014	20/09/2015
Prix de souscription	3,82 €	3,87 €
Modalités d'exercice	50% à compter du 01/06/2012 jusqu'au 01/06/2014 et 50% à compter du 01/06/2013 jusqu'au 01/06/2014	50% à compter du 20/09/2013 jusqu'au 20/09/2015 et 50% à compter du 20/09/2014 jusqu'au 20/09/2015
Nombre d'actions souscrites au 31 décembre 2015	270 000	150 000
Nombre cumulé d'options de souscription d'actions	67 500	187 500

annulées ou caduques		
Options de souscription d'actions restantes en fin d'exercice	0	0

Options de souscription ou d'achat d'actions levées durant l'exercice par les dirigeants mandataires sociaux

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D' ACTIONS LEVEES DURANT L'EXERCICE PAR LES DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX						
Nom du dirigeant mandataire social	Nature de l'opération	N° et date du Plan	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix d'exercice	Montant de l'opération
Gérard Guillemot	Exercice de stock-options	Plan n°10 du 01/06/2010	04/05/2015	37 500	2,36 €	88 500,00 €

2.4.5.4 Attribution gratuite d'actions

Actions attribuées gratuitement durant l'exercice aux dirigeants mandataires sociaux par la Société

ATTRIBUTIONS D' ACTIONS GRATUITES AUX DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX DURANT L'EXERCICE						
Nom du dirigeant mandataire social :	Date du Plan	Nombre d'actions	Date d'acquisition	Juste Valeur de l'option	Date de disponibilité	Conditions de performance
Michel Guillemot	17/12/2015	165 000	17/12/2017	4,18 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
Yves Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
Christian Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
Gérard Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2019	4,43 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
Claude Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
TOTAL		247 500				

Actions attribuées gratuitement sur les exercices précédents aux dirigeants mandataires sociaux par la Société

Il est rappelé que l'attribution définitive des actions attribuées gratuitement par le Conseil d'administration aux dirigeants mandataires sociaux au cours des exercices précédents est soumise aux conditions d'acquisition fixées par le Conseil d'administration.

ATTRIBUTION D' ACTIONS GRATUITES AUX DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX AU COURS DES EXERCICES PRECEDENTS				
	Plan n°11		Plan n°10	
Date du Plan	20/09/2011		01/06/2010	
Nombre total d'actions	Attribuées	Attribuées définitivement	Attribuées	Attribuées définitivement
	2011	2013	2010	2012
- Monsieur Michel Guillemot	-	-	-	
- Monsieur Yves Guillemot	-	-	-	
- Monsieur Christian Guillemot	14 500	14 500	18 750	15 000
- Monsieur Gérard Guillemot	14 500	14 500	18 750	15 000
- Monsieur Claude Guillemot	14 500	14 500	18 750	15 000
TOTAL	43 500	43 500	56 250	45 000

Date d'acquisition	20/09/2013	19/06/2012
Juste valeur de l'option	2,40 €	2,44 €
Date de disponibilité	20/09/2015	20/06/2014
Conditions de performance	Conditions de performance interne et conditions de performance externe	Conditions de performance interne et conditions de performance externe

ATTRIBUTION D'ACTIONS GRATUITES AUX DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX AU COURS DES EXERCICES PRECEDENTS					
	Plan n°13			Plan n°12	
Date du Plan	19/09/2013			06/07/2012	
Nombre total d'actions		Attribuées	Attribuées définitivement	Attribuées	Attribuées définitivement
	Juste valeur de l'option	2013	2016	2012	2014
- Monsieur Michel Guillemot	4,16 €	165 000	-	94 000	94 000
- Monsieur Yves Guillemot	4,42 €	20 625	-	12 000	12 000
- Monsieur Christian Guillemot	4,42 €	20 625	-	12 000	12 000
- Monsieur Gérard Guillemot	4,16 €	20 625	-	12 000	12 000
- Monsieur Claude Guillemot	4,42 €	20 625	-	12 000	12 000
TOTAL		247 500	-	142 000	142 000
Date d'acquisition		19/09/2016		06/07/2014	
Juste valeur de l'option				3,24 €	
Date de disponibilité		19/09/2018		06/07/2016	
Conditions de performance		Conditions de performance interne et conditions de performance externe		Conditions de performance interne et conditions de performance externe	

ATTRIBUTION D'ACTIONS GRATUITES AUX DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX AU COURS DES EXERCICES PRECEDENTS						
	Plan n°14					
Date du Plan	16/12/2014					
Nombre total d'actions	Juste valeur de l'option	Date d'acquisition	Date de disponibilité	Attribuées	Attribuées définitivement	Attribuées définitivement
				2014	2016	2018
- Monsieur Michel Guillemot	2,07 €	16/12/2016	16/12/2018	165 000	-	
- Monsieur Yves Guillemot	2,15 €	16/12/2016	16/12/2018	20 625	-	
- Monsieur Christian Guillemot	2,15 €	16/12/2016	16/12/2018	20 625	-	
- Monsieur Gérard Guillemot	2,24 €	16/12/2018	16/12/2018	20 625		-
- Monsieur Claude Guillemot	2,15 €	16/12/2016	16/12/2018	20 625	-	
TOTAL				247 500	-	-
Conditions de performance	Conditions de performance interne					

Actions attribuées gratuitement devenues disponibles durant l'exercice pour chaque mandataire social

Actions attribuées gratuitement devenues disponibles pour chaque mandataire social	Date du Plan	Nombre d'actions devenues disponibles durant l'exercice	Conditions d'acquisition
Christian Guillemot	20/09/2011	14 500	L'acquisition définitive des actions gratuites est conditionnée à l'achat d'actions pour un volume égal à 1% du montant du gain net après impôt réalisé. La date de cette acquisition interviendra au moment où les actions deviendront disponibles.
Yves Guillemot	20/09/2011	14 500	L'acquisition définitive des actions gratuites est conditionnée à l'achat d'actions pour un volume égal à 1% du montant du gain net après impôt réalisé. La date de cette acquisition interviendra au moment où

			les actions deviendront disponibles.
Claude Guillemot	20/09/2011	14 500	L'acquisition définitive des actions gratuites est conditionnée à l'achat d'actions pour un volume égal à 1% du montant du gain net après impôt réalisé. La date de cette acquisition interviendra au moment où les actions deviendront disponibles.
Total		43 500	

2.4.5.5 Rémunérations et avantages dus à raison de la cessation des fonctions de mandataire social de la Société

Dirigeants mandataires sociaux	Contrat de travail		Régime de retraite supplémentaire		Indemnités ou avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la cessation ou du changement de fonctions		Indemnités relatives à une clause de non concurrence	
	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
Michel Guillemot		X		X		X		X
Christian Guillemot		X		X		X		X
Yves Guillemot		X		X		X		X
Claude Guillemot		X		X		X		X
Gérard Guillemot		X		X		X		X

Il n'existe aucun engagement pris au bénéfice des membres du Conseil d'administration correspondant à des éléments de rémunération, des contreparties financières ou des avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la cessation ou du changement des fonctions ou postérieurement à celles-ci.

2.4.6 Opérations mentionnées à l'article L. 621-18-2 du Code monétaire et financier et 223-26 du règlement général de l'AMF

Déclarant :		Monsieur Michel Guillemot.		
Qualité :		Administrateur et Président Directeur Général.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Acquisition	03/02/2015	30 000	3,36 €	100 800,00 €
Acquisition	04/02/2015	15 000	3,30 €	49 500,00 €
Acquisition	05/02/2015	34 759	3,33 €	115 747,47 €
Acquisition	06/02/2015	25 000	3,43 €	85 750,00 €
Acquisition	09/02/2015	30 241	3,38 €	102 214,58 €
Acquisition	11/02/2015	10 000	3,20 €	32 000,00 €
Acquisition	28/05/2015	16 051	4,48 €	71 908,48 €
Acquisition	29/05/2015	18 949	4,48 €	84 891,52 €
Acquisition	01/06/2015	15 000	4,52 €	67 800,00 €
Acquisition	04/06/2015	40 000	4,3776 €	175 104,00 €
Acquisition	05/06/2015	40 000	4,3011 €	172 044,00 €
Acquisition	08/06/2015	40 000	4,2065	168 260,00 €
Acquisition	09/06/2015	40 000	4,0627 €	162 508,00 €
Acquisition	10/06/2015	40 000	4,1656 €	166 624,00 €
Acquisition	11/06/2015	40 000	4,2051 €	168 204,00 €
Acquisition	18/06/2015	50 000	4,0022 €	200 110,00 €
Acquisition	19/06/2015	51 456	3,98 €	204 794,80 €

Acquisition	22/06/2015	50 000	4,0606 €	203 030,00 €
Acquisition	23/06/2015	46 849	4,0908 €	191 649,88 €
Acquisition	24/06/2015	26 087	4,0957€	106 844,52 €
Acquisition	25/06/2015	27 064	4,0859 €	110 580,79 €
Acquisition	26/06/2015	10 000	3,98 €	39 800,00 €
Acquisition	29/06/201	40 001	3,79 €	151 603,79 €
Acquisition	02/07/2015	5 000	3,70 €	18 500,00 €
Acquisition	03/07/2015	10 000	3,63 €	36 300,00 €
Acquisition	06/07/2015	596	3,50 €	2 086,00 €

Déclarant :		Monsieur Yves Guillemot.		
Qualité :		Administrateur et Directeur Général Délégué.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Cession	15/12/2015	55 000	5,7432 €	315 876,00 €

Déclarant :		Monsieur Gérard Guillemot.		
Qualité :		Administrateur et Directeur Général Délégué.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Exercice de stock-options	04/05/2015	37 500	2,36 €	88 500,00 €
Cession	04/05/2015	35 625	4,8362 €	172 289,62 €

Déclarant :		Guillemot Brothers Société Européenne		
Personne liée à :		Monsieur Christian Guillemot. Qualité : Administrateur et Président Directeur Général.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Acquisition	10/11/2015	9 941	5,1601 €	51 296,55 €
Acquisition	10/11/2015	100 000	5,2865 €	528 650,00 €
Acquisition	11/11/2015	30 000	5,2223 €	156 669,00 €
Acquisition	12/11/2015	55 059	5,2113 €	286 928,96 €
Acquisition	13/11/2015	5 000	5,192 €	25 960,00 €
Acquisition	13/11/2015	62 747	5,2949 €	332 239,09 €
Acquisition	16/11/2015	170 000	5,4229 €	921 893,00 €
Acquisition	16/11/2015	137 253	5,4263€	744 775,95 €
Acquisition	17/11/2015	164 000	5,5062 €	903 016,80 €
Acquisition	18/11/2015	200 000	5,5843 €	1 116 860,00 €
Acquisition	18/11/2015	166 000	5,5427 €	920 088,20 €
Acquisition	19/11/2015	230 000	5,462 €	1 256 260,00 €
Acquisition	20/11/2015	340 000	5,7381 €	1 950 954,00 €
Acquisition	23/11/2015	90 939	5,7158 €	519 789,13 €
Acquisition	24/11/2015	123 101	5,6699 €	697 970,35 €
Acquisition	25/11/2015	230 000	5,6188 €	1 292 324,00 €
Acquisition	25/11/2015	15 960	5,677 €	90 604,92 €
Acquisition	26/11/2015	215 000	5,6432 €	1 213 288,00 €
Acquisition	27/11/2015	13 414	5,75 €	77 130,50 €

Acquisition	30/11/2015	154 136	5,7893 €	892 339,54 €
Acquisition	03/12/2015	87 450	6,0772 €	531 451,14 €
Acquisition	03/12/2015	11 379	6,0076 €	68 360,48 €
Acquisition	04/12/2015	3 610	5,9911 €	21 627,87 €
Acquisition	07/12/2015	30 000	6,2419 €	187 257,00 €
Acquisition	14/12/2015	25 193	5,6694 €	142 829,19 €
Acquisition	14/12/2015	55 011	5,8127 €	319 762,44 €
Acquisition	18/12/2015	9 655	5,9452 €	57 400,90 €

3. ETATS FINANCIERS

3.1 Comptes consolidés au 31 décembre 2015

3.1.1 État de la situation financière consolidée au 31 décembre 2015 (En K€)

ACTIF	Notes	Net	Net
		Exercice de 12 mois	Exercice de 12 mois
		31.12.15	31.12.14
Immobilisations incorporelles	3.1.5.5.1	8 773	8 460
Immobilisations corporelles	3.1.5.5.2	17 933	22 868
Actifs financiers non courants	3.1.5.5.3	3 307	2 827
Actifs d'impôts différés	3.1.5.5.4	17 387	16 456
Autres créances non courantes	3.1.5.5.5	<u>2 333</u>	<u>3 056</u>
Actifs non courants		49 733	53 667
Clients et comptes rattachés	3.1.5.5.6	67 363	63 914
Autres actifs courants	3.1.5.5.7	24 121	27 067
Autres actifs financiers courants	3.1.5.5.8	209	191
Trésorerie et équivalents de trésorerie	3.1.5.5.10	<u>36 968</u>	<u>56 264</u>
Actifs courants		128 661	147 436
Total Actif		178 394	201 104

PASSIF	Notes	Exercice de 12 mois	Exercice de 12 mois
		31.12.15	31.12.14
Capital		4 273	4 281
Primes		90 575	91 165
Réserves consolidées et écarts de conversion		43 401	48 742
Résultat consolidé		<u>-24 177</u>	<u>-6 355</u>
Capitaux propres part du groupe	3.1.4	114 073	137 833
Intérêts non contrôlant			
Total des capitaux propres		114 073	137 833
Provisions pour risques et charges	3.1.5.5.12	1 184	541
Engagements envers le personnel	3.1.5.5.13	1 675	1 259
Dettes financières à long terme	3.1.5.5.15	1 187	1 506
Passif d'impôts différés	3.1.5.5.14	<u>3 148</u>	<u>5 256</u>
Passifs non courants		7 194	8 562
Dettes financières	3.1.5.5.15	325	3 558
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	3.1.5.5.16	35 385	33 591
Autres dettes & passifs courants	3.1.5.5.17	21 169	17 467
Autres passifs financiers courants	3.1.5.5.17	<u>249</u>	<u>93</u>
Passifs courants		57 127	54 709
Total Passif		178 394	201 104

3.1.2 État du résultat consolidé au 31 décembre 2015 (En K€)

3.1.2.1 Compte de résultat consolidé

	Notes	Exercice de 12 mois 31.12.15	Exercice de 12 mois 31.12.14 Retraité	Exercice de 12 mois 31.12.14 Publié
Chiffre d'affaires	3.1.5.5.18	256 175	227 279	227 279
Coût des ventes	3.1.5.5.19	-38 626	-40 105	-40 105
Frais de Recherche & Développement *	3.1.5.5.20	-154 352	-143 112	-119 933
Frais Commerciaux *	3.1.5.5.21	-44 867	-30 629	-41 602
Frais Administratifs *	3.1.5.5.22	-18 420	-16 926	-29 132
Dotations nettes aux provisions	3.1.5.5.23	-867	-398	-398
Autres produits d'exploitation	3.1.5.5.24	942	761	761
Autres charges d'exploitation	3.1.5.5.24	<u>-1 183</u>	<u>-1 066</u>	<u>-1 066</u>
Résultat opérationnel courant		-1 198	-4 195	-4 195
Autres charges opérationnelles	3.1.5.5.25	<u>-10 279</u>	<u>-682</u>	<u>-682</u>
Résultat opérationnel		-11 477	-4 877	-4 877
Coûts de l'endettement financier net		1 885	2 415	2 415
Autres Produits financiers		23 235	20 685	20 685
Autres Charges financières		<u>-29 247</u>	<u>-16 441</u>	<u>-16 441</u>
Résultat financier	3.1.5.5.26	-4 126	6 658	6 658
Charge d'impôt	3.1.5.5.27	-8 574	-8 136	-8 136
Résultat net de la période		-24 177	-6 355	-6 355
• Part attribuable aux intérêts non contrôlant		0	0	0
• Part attribuable aux actionnaires de Gameloft SE		-24 177	-6 355	-6 355
Résultat de base par action	3.1.5.3.2	-0,28	-0,08	-0,08
Résultat dilué par action		-0,28	-0,07	-0,07

* Suite à la réorganisation interne intervenue courant 2015, certaines données financières consolidées de l'exercice 2015 sont comparées à des données retraitées (« proforma ») à effet du 1er janvier 2014.

3.1.2.2 Etat du résultat net et des gains et pertes comptabilisés directement en capitaux propres

En milliers d'euros	31.12.15	31.12.14
Résultat net – Part du groupe	-24 177	-6 355
Autres éléments du résultat global		
<u>Éléments pouvant être recyclés ultérieurement en résultat net :</u>		
• Écarts de conversion, nets d'impôts	-2 620	2 961
• Réévaluation des instruments dérivés de couvertures		
• Autres, nets d'impôts	-35	-19
<u>Éléments non recyclés ultérieurement en résultat net :</u>		
• Gains et pertes actuariels liés aux provisions pour retraite, nets d'impôts	71	-473
Autres éléments du résultat global (passées en capitaux propres et nets d'impôts)	-2 584	2 469
• Dont part du groupe	-2 584	2 469
• Dont intérêts non contrôlant		
Résultat Global consolidé	-26 761	-3 886
• Part attribuable aux intérêts non contrôlant		
• Part attribuable aux actionnaires de Gameloft SE	-26 761	3 886

3.1.3 État des flux de trésorerie nette consolidé au 31 décembre 2015 (En K€)

En K€		Exercice de 12 mois	Exercice de 12 mois
	Notes	31.12.15	31.12.14
Flux d'exploitation			
Résultat net		-24 177	-6 355
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles		17 861	17 607
Variation des provisions		1 110	990
Variation des impôts différés		-3 036	-3 486
Paievements fondés en actions	3.1.5.5.22	3 273	3 100
Autres charges non décaissées		13	108
Plus ou moins-values de cession	3.1.5.5.24	1 451	122
Marge brute d'autofinancement		-3 506	12 086
Variation des créances d'exploitation		-1 465	-2 582
Variation des dettes d'exploitation		6 459	-831
Variation du BFR d'exploitation		4 994	-3 413
Total des flux nets des activités opérationnelles		1 488	8 674
Flux liés aux investissements			
Acquisitions d'immobilisations incorporelles		-2 247	-2 341
Acquisitions avances sur licences		-5 148	-3 810
Acquisitions d'immobilisations corporelles		-7 156	-15 019
Acquisitions d'autres immobilisations financières		-838	-1 381
Cessions des immobilisations		128	82
Remboursements des dépôts et cautionnement et autres immobilisations financières		456	1 122
Variation de périmètre		-140	
Autres flux		-35	26
Total des flux nets liés aux investissements		-14 980	-21 320
Flux des opérations de financement			
Augmentation de capital liée aux levées d'option par les salariés	3.1.5.5.11	2 284	4 598
Rachat d'actions propres		-3 544	-1 935
Nouveaux emprunts à MT ou LT		49	1 444
Total des flux nets des opérations de financement		-1 210	4 107
Incidence des écarts de conversion		-1 101	916
Variation de trésorerie nette		-15 804	-7 623
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice		52 706	60 329
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice		36 903	52 706
La trésorerie nette à la clôture s'analyse comme suit :			
		31.12.15	31.12.14
Trésorerie et équivalents de trésorerie		36 968	56 264
Découverts bancaires (inclus dans les dettes financières courantes)		-65	-3 558
Trésorerie nette		36 903	52 706

3.1.4 État des variations des capitaux propres consolidé au 31 décembre 2015 (En K€)

	Capital	Primes	Résultats consolidés	Réserves consolidées (hors réserves relatives aux stock-options)	Réserves consolidées stocks options	Ecart de conversion	Actions propres	Capitaux propres Part du Groupe	Intérêts minoritaires	Total des Capitaux Propres
Situation au 31 décembre 2013	4 201	88 553	7 525	18 568	27 200	-9 796	0	136 253	-	136 253
Résultat consolidé de l'exercice			-6 355					-6 355		-6 355
Autres éléments du résultat global				-492		2 961		2 469		2 469
Total Résultat Global			-6 355	-492	-	2 961		-3 886	-	-3 886
Augmentation de capital de l'entreprise consolidante	80	2 612						2 692		2 692
Affectation du résultat consolidé N-1			-7 526	7 526						0
Actions propres							-326	-326		-326
Avantages aux salariés sur souscription d'actions et actions gratuites					3 100			3 100		3 100
Situation au 31 décembre 2014	4 281	91 165	-6 355	25 601	30 301	-6 835	-326	137 833	-	137 833
Résultat consolidé de l'exercice			-24 177					-24 177		-24 177
Autres éléments du résultat global				36		-2 620		-2 584		-2 584
Total Résultat Global			-24 177	36	-	-2 620		-26 761	-	-26 761
Augmentation / Réduction de capital de l'entreprise consolidante	-8	-590						-598		-598
Affectation du résultat consolidé N-1			6 355	-6 355				0		0
Actions propres							326	326		326
Avantages aux salariés sur souscription d'actions et actions gratuites					3 273			3 273		3 273
Situation au 31 décembre 2015	4 273	90 575	-24 177	19 283	33 573	-9 455	0	114 073	-	114 073

La rubrique « écart de conversion » enregistre notamment les écarts de change provenant de la conversion des états financiers des filiales hors zone Euro.

Les variations des écarts de conversion sur l'exercice 2015 sont essentiellement constituées par :

Devises	Taux au 31/12/2014	Taux au 31/12/2015	Impact sur les capitaux propres (K€)
Dollar US	1,2141	1,0887	- 1 483
Dollar Canadien	1,4063	1,5116	1 041
Dong Vietnamien	25 794,77	24 436,00	- 169
Peso Argentin	10,39920	14,0471	875
Hryvnia Ukrainienne	19,232391	26,0877	136
Yuan Chinois	7,5358	7,0608	- 864
Livre Sterling	0,7789	0,7339	137
Réal Brésilien	3,2207	4,3117	230
Peso Mexicain	17,8679	18,9145	526
Yen Japonais	145,23	131,07	590

3.1.5 Annexe des comptes consolidés

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

3.1.5.1 Préambule

Gameloft SE est domiciliée en France.

Gameloft est cotée au CAC SMALL 90 de la Bourse de Paris (ISIN : FR0000079600, Bloomberg : GFT FP, Reuters : GFT).

Les états financiers consolidés du groupe Gameloft comprennent Gameloft SE et ses filiales et ont été arrêtés par le Conseil d'administration en date du 21 mars 2016.

3.1.5.2 Faits majeurs

- Augmentation de capital :

La société GAMELOFT a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options pour un montant de 3 273 K€, dont 3 231 K€ en prime d'émission et d'une réduction de capital par l'annulation d'actions propres pour 3 870 K€. Le capital social s'élève à 4 273 K€ à fin décembre 2015.

- Variation de périmètre :

Deux nouvelles sociétés ont été créées au cours de l'exercice 2015 : à Santiago au Chili (Gameloft Chile SpA) et à Minsk en Biélorussie (Gameloft LLC).

Gameloft Uruguay SA, en Uruguay, a été liquidée le 10 décembre 2015. Les sociétés Gameloft Partnerships SAS et Ludigames ont fait l'objet d'une TUP respectivement le 06 octobre 2015 et le 22 septembre 2015 par Gameloft SE.

Gameloft PT Indonesia a procédé à une augmentation de capital pour se mettre en conformité avec les dispositions locales.

- L'impact de l'évolution des monnaies sur le chiffre d'affaires :

Certaines monnaies telles que le Dollar américain, le Yuan chinois, la Livre britannique, le Dollar de Hong-Kong, ou la Roupie indienne se sont appréciées par rapport à l'Euro en 2015 comparé à 2014. Cette hausse a impacté les comptes consolidés du groupe notamment au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel positif de change s'élevant à 15 984 K€.

- Venezuela

La position du Venezuela s'est fortement dégradée au cours de l'année 2015. Les mesures prises par le gouvernement vénézuélien en février 2015 ont été notamment de créer un nouveau taux de change officiel, le SIMADI. Ce taux est plus en adéquation avec la réalité économique du pays et Gameloft a décidé de le retenir comme étant le nouveau taux de conversion en remplacement du taux du Bolivar Vénézuélien dans le cadre de la préparation des états financiers consolidés. Ce changement de taux a eu comme impact significatif une perte financière de 2 957 K€ des comptes consolidés au cours de l'exercice 2015. Au 31 décembre 2014, le taux officiel vénézuélien contre Euro était de 7,65 et le taux SIMADI contre Euro était 215,76.

- Activité de l'Argentine

Les mesures prises par le gouvernement argentin sur les opérations de contrôle des changes ont eu comme conséquence la dévaluation de sa propre monnaie le 24 janvier 2014 (20% de dévaluation à fin janvier 2014). Le contexte économique en Argentine a continué de se dégrader au cours des années 2014 et 2015. En

décembre 2015, avec le changement de gouvernement au sein du pays, la décision de lever le contrôle des changes a été prise. Ainsi le taux de change officiel pour la conversion des comptes de la filiale argentine au 31 décembre 2015 et le taux officieux de conversion convergent vers le même niveau. Le taux moyen annuel utilisé pour la conversion du compte de résultat de la filiale argentine prend en compte le taux de change officiel sous contrôle des changes jusqu'à la date de dévaluation et levée du contrôle, intervenue le 16 décembre 2015 (dévaluation de 40% du peso argentin contre le dollar américain).

En l'absence d'information fiable sur le taux officieux de conversion au titre de l'année 2015, le Groupe a continué à utiliser le taux de change officiel pour la conversion des comptes de la filiale argentine au 31 décembre 2015. L'impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion sur les principaux agrégats du Groupe au 31 décembre 2015 est présenté ci-dessous :

En K€	Impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion		
	-20%	-30%	-40%
Chiffre d'affaires	-2 059	-2 851	-3 529
Résultat net	-956	-1 324	-1 639

3.1.5.3 Principes et méthodes comptables

3.1.5.3.1 Principes Généraux – Référentiel comptable

3.1.5.3.1.1 Base de préparation des états financiers

Les états financiers consolidés du Groupe GAMELOFT au 31 décembre 2015 sont établis conformément aux normes comptables internationales IFRS (International Financial Reporting Standards) telles qu'adoptées par l'Union Européenne à la date d'arrêté des comptes consolidés.

Le référentiel IFRS tel qu'adopté par l'Union Européenne est consultable sur le site internet de la Commission Européenne : http://ec.europa.eu/internal_market/accounting/ias/index_fr.htm.

Le groupe n'a pas anticipé de normes, d'amendements et d'interprétations dont l'application n'est pas obligatoire au 1^{er} janvier 2015.

Les IFRS telles qu'adoptées par l'Union Européenne diffèrent sur certains aspects des IFRS publiées par l'IASB. Néanmoins, le Groupe s'est assuré que les informations financières présentées n'auraient pas été substantiellement différentes s'il avait appliqué les IFRS telles que publiées par l'IASB.

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

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

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

3.1.5.3.1.2 Effets des normes et interprétations IFRS applicables à compter du 1^{er} janvier 2015

Normes, amendements et interprétations, adoptés par l'Union Européenne, et d'application obligatoire au 31 décembre 2015

- Améliorations annuelles des normes internationales d'informations financières IFRS, cycle 2011-2013
- IFRIC 21 - Taxes

L'application de ces normes et interprétations, notamment IFRIC 21 relative à la comptabilisation des droits et des taxes, n'a pas eu d'impact significatif sur les comptes du Groupe.

Normes, amendements et interprétations adoptés par l'Union européenne et d'application optionnelle aux exercices ouverts à compter du 1^{er} janvier 2015

- Améliorations annuelles des IFRS – Cycle 2010-2012 (applicables aux exercices ouverts à compter du 1er février 2015) ;
- Amendements à IAS 19 – Régimes à prestations définies : cotisations des membres du personnel (applicables aux exercices ouverts à compter du 1er février 2015) ;
- Amendements à IAS 1 – Initiative informations à fournir (applicables aux exercices ouverts à compter du 1er janvier 2016) ;
- Amendements à IFRS 11 – Comptabilisation des acquisitions d'intérêts dans les entreprises communes (applicables aux exercices ouverts à compter du 1er janvier 2016) ;
- Amendements à IAS 16 et IAS 38 – Clarifications sur les modes d'amortissement acceptables (applicables aux exercices ouverts à compter du 1er janvier 2016) ;
- Améliorations annuelles des IFRS – Cycle 2012-2014 (applicables aux exercices ouverts à compter du 1er janvier 2016).

L'application de ces amendements ne devrait pas avoir d'impact significatif sur les comptes du Groupe.

Normes, amendements et interprétations publiés par l'IASB et non encore adoptés par l'Union Européenne au 1^{er} janvier 2015

- Norme IFRS 9 – Instruments financiers et les amendements à IFRS 9, IFRS 7 et IAS 39 – Comptabilité de couverture générale, d'application obligatoire à compter du 1er janvier 2018 selon l'IASB ;
- Norme IFRS 15 – Produits des activités ordinaires tirés des contrats avec les clients, d'application obligatoire à compter du 1er janvier 2018 selon l'IASB ;
- Norme IFRS 16 – Contrats de location, d'application obligatoire à compter du 1er janvier 2019 selon l'IASB ;
- Amendements à IAS 12 – Comptabilisation d'actifs d'impôt différé au titre de pertes latentes (d'application obligatoire à compter du 1er janvier 2017 selon l'IASB).
- Amendements à IAS 7 – Initiative informations à fournir (d'application obligatoire à compter du 1er janvier 2017 selon l'IASB).

3.1.5.3.1.3 Principes de consolidation

Les sociétés filiales du Groupe sont consolidées par intégration globale dès lors que le Groupe exerce son contrôle. Le contrôle est exercé lorsque le Groupe est exposé, ou à des droits sur des rendements variables, et qu'il a la capacité d'exercer son pouvoir afin d'influer sur ces rendements. Pour apprécier le contrôle, les droits de vote potentiels qui sont actuellement exerçables sont pris en considération, ainsi que le pouvoir de nommer ou révoquer les membres des organes de direction, de réunir la majorité des droits de vote dans ledit organe.

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

Les entités ad hoc sont consolidées si, sur la base d'une analyse en substance de la relation avec le groupe et des risques et avantages envisagés, le groupe conclut qu'il en a le contrôle.

Ne sont pas consolidées les sociétés n'ayant pas un caractère significatif pour le groupe. Au 31 décembre 2015, il n'y a aucune exclusion dans le périmètre de consolidation.

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

- Transactions éliminées dans les états financiers consolidés

Les soldes bilanciels, les pertes et gains latents, les produits et charges résultant des transactions intragroupes sont éliminés lors de la préparation des états financiers consolidés suivant les règles applicables en matière de consolidation.

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

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

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

Conversion en euros des opérations en monnaies étrangères :

Les charges et produits des opérations en monnaies étrangères sont convertis au cours de change en vigueur à la date de la transaction.

Les actifs et les passifs monétaires, hors dérivés, sont convertis au taux de clôture, et les écarts de change résultant de cette conversion sont enregistrés dans le compte de résultat.

Les instruments dérivés sont évalués et comptabilisés conformément aux modalités décrites dans la note sur les instruments financiers.

Conversion des états financiers des filiales étrangères :

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

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

Les actifs et passifs (y compris les goodwill quand il en existe et ajustements de valeur à la date d'acquisition) sont convertis sur la base des cours officiels de change en vigueur à la date de clôture.

Les produits et les charges de ces sociétés ainsi que leurs flux de trésorerie sont convertis au cours de change moyen de l'exercice. Les écarts qui découlent de la conversion sont comptabilisés directement dans les capitaux propres consolidés, dans une composante séparée.

Les capitaux propres sont conservés au taux historique. Les écarts de conversion sont portés dans les capitaux propres. Les écarts de conversion sont constatés en compte de résultat lors de la cession de la filiale.

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

3.1.5.3.1.4 Changement de méthode et / ou d'estimation

Durant le second semestre 2015, la société a décidé de faire évoluer la durée d'amortissements de ses serveurs de jeux, afin de mieux leur refléter leur durée d'utilité. Ce changement d'estimation conduit désormais le groupe à amortir ces actifs car une durée de 4 ans à compter du 1er juillet 2015, compte 3 ans auparavant.

Ce changement a eu un impact positif estimé à 1 510 K€ sur le compte de résultat consolidé cette année.

3.1.5.3.1.5 Estimations et Jugements

La préparation des états financiers consolidés selon les IFRS nécessite, de la part de la direction du groupe, d'effectuer des estimations et de faire des hypothèses qui ont un impact sur l'application des méthodes comptables et sur les montants comptabilisés dans les états financiers. Ces estimations et les hypothèses sous-jacentes sont établies et revues de manière constante à partir de l'expérience passée et d'autres facteurs considérés comme raisonnables au vu des circonstances. Elles servent ainsi de base à l'exercice du jugement rendu nécessaire à la détermination des valeurs comptables d'actifs et de passifs, qui ne peuvent être obtenues à partir d'autres sources. Les valeurs réelles peuvent être différentes des valeurs estimées. Les jugements significatifs exercés par la direction du Groupe pour appliquer les méthodes comptables et l'analyse des principales sources d'incertitudes relatives aux estimations sont identiques à ceux et celles décrits dans les états financiers de l'exercice clos au 31 décembre 2015. Les méthodes comptables exposées ci-dessous ont été appliquées d'une façon permanente à l'ensemble des périodes présentées dans les états financiers consolidés et de manière uniforme aux entités du groupe.

Tableau récapitulatif des principales estimations :

Note	Estimation	Nature de l'information communiquée
§ 3.1.5.3.2.1	Pertes de valeur	Principales hypothèses retenues pour déterminer la valeur recouvrable des actifs
§ 3.1.5.3.2.12 & Note 11	Paiement en actions	Modèle, hypothèses sous-jacentes à la détermination des justes valeurs
§ 3.1.5.3.2.12 & Note 13	Avantages du personnel	Hypothèses actuarielles, notamment taux d'actualisation, inflation, évolution des salaires.
§ 3.1.5.3.2.14 & Note 18	Chiffre d'affaires	Hypothèses retenues pour les contrats de prestations de services, basées sur des estimations faites par le groupe, notamment pour les contrats long terme.
§ 3.1.5.3.2.14 & Note 18	Chiffre d'affaires	Hypothèses retenues pour la reconnaissance du chiffre d'affaires en brut / net pour les activités de distribution.
§ 3.1.5.3.2.11 & Note 12	Provisions	Hypothèses sous-jacentes à l'appréciation et à l'estimation des risques
§ 3.1.5.3.2.1 et 2 & Note 1 et 2	Amortissements	Hypothèses retenues pour la durée d'utilité des actifs opérationnels
§ 3.1.5.3.2.3	Location financement	Hypothèses retenues pour la détermination des actifs et passifs résultant des contrats de location-financement
Note 27	Impôt sur les sociétés	Hypothèses retenues pour la reconnaissance des impôts différés actifs et notamment sur les pertes reportables

3.1.5.3.1.6 Informations sectorielles

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

Conformément à IFRS 8 « Secteurs opérationnels », l'information sectorielle, par secteur géographique, présentée en point 3.1.5.6 est l'information utilisée par le management du groupe et notamment son Président Directeur Général en vue de prendre des décisions en matière de ressources et d'évaluer les performances de la société.

3.1.5.3.2 Règles et méthodes d'évaluation appliquées par le groupe

3.1.5.3.2.1 Immobilisations incorporelles

Conformément à la norme IAS 38 «Immobilisations Incorporelles», seuls les éléments dont le coût peut être déterminé de façon fiable et pour lesquels il est probable que des avantages économiques futurs existent, sont comptabilisés en immobilisations.

Leurs évaluations se font au coût d'acquisition pour les immobilisations incorporelles acquises auprès d'un tiers et au coût de production pour les immobilisations générées en internes.

- Marques

Les marques acquises par le groupe font l'objet d'une évaluation à chaque arrêté sur la base de leur contribution à l'activité commerciale. Cette contribution est évaluée sur des critères comme la présence parmi les marques les plus vendues sur leur marché et le chiffre d'affaires susceptible d'être généré dans le futur.

À la clôture, en cas de valorisation inférieure à la valeur comptable, une dépréciation est comptabilisée.

Les dépenses des marques créées en interne sont comptabilisées en charges, il en est de même pour les dépenses de renouvellement de leur protection.

- Frais de développement :

GAMELOFT distingue deux axes au niveau de son activité concernant la comptabilisation de ses frais de développement :

- Sur jeux consoles, jeux PC et jeux TV :

Les frais de développement sur les consoles de jeux que ce soit sur PC ou TV sont portés à l'actif du bilan lorsque les critères prévus par IAS 38 sont remplis :

- 1) la faisabilité technique nécessaire à l'achèvement de l'immobilisation incorporelle en vue de sa mise en service ou de sa vente,
- 2) l'intention de l'entreprise d'achever l'immobilisation incorporelle et de la mettre en service ou de la vendre,
- 3) la capacité de l'entreprise à mettre en service ou à vendre l'immobilisation incorporelle,
- 4) la capacité de cette immobilisation incorporelle à générer des avantages économiques futurs,
- 5) le fait que l'entreprise dispose des ressources techniques, financières et autres, appropriées pour achever le développement et mettre en service ou vendre l'immobilisation incorporelle,
- 6) la capacité de l'entreprise à évaluer de façon fiable les dépenses attribuables à l'immobilisation incorporelle au cours de son développement.

Les frais de développement ne répondant pas à ces critères sont enregistrés en charges dans l'exercice au cours duquel ils sont encourus.

Leur évaluation est faite sur la base des charges directes de salaires majorés, d'une part des charges sociales en fonction de leurs temps passés sur les projets et, d'autre part de frais de fonctionnement tels que des frais de structures directement liés aux coûts de développement.

Les coûts de développement sont tout d'abord comptabilisés au poste immobilisations incorporelles en cours au fur et à mesure de l'avancement. Ensuite, ils sont transférés au compte autres immobilisations incorporelles lorsque le jeu est terminé.

Ces coûts sont amortis sur 18 mois en linéaire à compter de la commercialisation du produit. La faisabilité technique est déterminée produit par produit. A la clôture de l'exercice, et pour chaque logiciel, un test de

valeur est effectué et le montant restant à amortir est comparé avec les perspectives de ventes futures. Si ces perspectives de ventes ne sont pas suffisantes, une provision pour dépréciation est enregistrée en conséquence.

Les sociétés ne pratiquent pas de recherche fondamentale.

- Sur téléphones mobiles et tablettes :

GAMELOFT comptabilise aujourd'hui en charges les coûts de développement lors de leur engagement pour les jeux sur téléphones mobiles et tablettes. La société développe et met en ligne chaque année chez les opérateurs, les constructeurs et les plateformes de distribution numériques plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les 300 modèles différents de feature phones les 15 000 modèles de smartphones ainsi que les dix-sept langues supportées par la société. Cette extrême fragmentation, l'incertitude du succès du jeu lors de la commercialisation et la nature plus globale des informations reçues des distributeurs partenaires concernant les ventes font que GAMELOFT n'est pas en mesure d'appréhender de manière fiable pour les différentes versions les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et les avantages économiques futurs de chacune de ces versions, tant d'un point de vue technique (rattachement du chiffre d'affaires aux versions de jeux) que du point de vue de l'incertitude sur le succès des jeux commercialisés. Sur ces bases, le Groupe ne remplissant pas tous les critères d'activation de la norme IAS 38, les dépenses sont comptabilisées en charges.

- Licences

Les licences concernent des droits de diffusion et de reproduction acquis auprès d'éditeurs tiers. La signature de contrats de licence donne lieu au paiement de montants garantis. Ces montants sont comptabilisés dans un compte d'avances sur licences. Tous les engagements (montants garantis prévus par le contrat) sont comptabilisés dans les comptes. La durée d'utilité des licences est fonction de la durée de ces contrats (durée des droits d'utilisation).

Ces avances sont réduites en fonction du montant des royalties dus au titre des ventes, ou amortis en linéaire pour les flat fees (montant fixe).

À la clôture de l'exercice, la valeur nette comptable résiduelle est comparée avec les perspectives de ventes futures auxquelles sont appliquées les conditions du contrat. Si ces perspectives de ventes ne sont pas suffisantes, une provision pour dépréciation complémentaire est alors enregistrée en conséquence.

- Logiciels bureautique

Les logiciels de bureautique sont amortis en linéaire sur 12 mois.

3.1.5.3.2.2 Immobilisations corporelles

Les dépenses d'immobilisations corporelles sont comptabilisées à l'actif à leur coût d'acquisition dès lors que les critères suivants sont remplis :

- qu'il est probable que les avantages économiques futurs soient associés à cet actif
- que le prix d'acquisition peut être calculé de manière fiable.

Les immobilisations corporelles apparaissent au bilan à leur coût d'achat diminué du cumul des amortissements et du cumul éventuel des pertes de valeur. Les immobilisations figurent au bilan à leur coût d'acquisition, déduction faite des escomptes de règlement et des éventuelles subventions d'investissement accordées. Compte tenu de la nature des immobilisations détenues, aucun composant distinct des immobilisations principales n'a été relevé. Les valeurs résiduelles sont considérées comme nulles.

Les amortissements calculés, par application de taux homogènes au sein du Groupe, sont déterminés par référence aux modes et aux durées d'utilisation suivantes :

Nature	Durée d'amortissement
Agencements et aménagements	5 ans (linéaire)
Matériel de transport	5 ans (linéaire)
Matériels informatiques	Entre 2 et 4 ans (linéaire)
Mobilier	10 ans (linéaire)

Les valeurs résiduelles et les durées d'utilité des actifs sont revues et, le cas échéant, ajustées annuellement ou dès lors que surviennent des modifications durables des conditions d'exploitation.

3.1.5.3.2.3 Immobilisations acquises par voie de location financement

Les contrats de location qui transfèrent pratiquement tous les risques et avantages inhérents à la propriété de l'actif sont considérés comme des contrats de location financement.

Les immobilisations financées par voie de location financement font l'objet d'un retraitement dans les comptes consolidés afin de se placer dans la situation où la société aurait acquis directement les biens concernés et les aurait financés par emprunt.

Le montant comptabilisé à l'actif est égal à la juste valeur du bien loué ou si celle-ci est inférieure à la valeur actualisée des paiements minimaux au titre de la location, diminuée du coût des amortissements et du cumul des pertes de valeurs.

3.1.5.3.2.4 Actifs financiers non courants

Les titres de participation et les titres immobilisés sont classés dans la catégorie « sociétés non consolidés » car ils ne sont pas détenus dans le but de réaliser des profits à court terme. Ces actifs sont enregistrés au bilan pour leur juste valeur. Les variations de juste valeur sont enregistrées en capitaux propres.

Les autres titres financiers sont valorisés au coût historique, hors frais accessoires.

Les dépôts et cautionnements sont classés dans la catégorie « prêts et créances ».

3.1.5.3.2.5 Impôts différés et exigibles

L'impôt sur le résultat (charge ou produit) comprend la charge / le produit d'impôt exigible et la charge / le produit d'impôt différé. L'impôt est comptabilisé en résultat sauf s'il se rattache à des éléments qui sont comptabilisés directement en capitaux propres, auquel cas il est comptabilisé en capitaux propres.

L'impôt exigible est :

- le montant estimé de l'impôt dû au titre du bénéfice imposable d'une période, déterminé en utilisant les taux d'impôt qui ont été adoptés ou quasi adoptés à la date de clôture,
- tout ajustement du montant de l'impôt exigible au titre des périodes précédentes.

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

En France, les retenues à la source sont imputables sur l'impôt l'année de constatation de la retenue lorsqu'une convention fiscale existe entre les pays concernés. À compter de l'exercice 2012, la société a décidé d'appliquer la règle de classement suivante en fonction des cas de figure :

- existence d'une convention fiscale entre les deux pays : le montant payé aux autorités fiscales étrangères est assimilable à un impôt prépayé et est donc classé en charge d'impôt
- absence de convention fiscale entre les deux pays : le montant payé aux autorités fiscales étrangères

est assimilable à une taxe et doit être comptabilisé en charges opérationnelles.

Il est à noter qu'en ce qui concerne Gameloft, il existe une convention fiscale entre la France et les principaux pays dans lesquels le groupe est présent.

L'impôt différé est déterminé et comptabilisé selon l'approche bilancielle de la méthode du report variable pour toutes les différences temporelles entre la valeur comptable des actifs et passifs et leur base fiscale. Les éléments suivants ne donnent pas lieu à la constatation d'impôt différé :

- la comptabilisation initiale du goodwill,
- la comptabilisation initiale d'un actif ou d'un passif dans une transaction qui n'est pas un regroupement d'entreprises et qui n'affecte ni le bénéfice comptable, ni le bénéfice imposable.

Les actifs et passifs d'impôts différés sont évalués aux taux d'impôts dont l'application est attendue sur la période au cours de laquelle l'actif sera réalisé et le passif réglé, sur la base des réglementations fiscales qui ont été adoptées ou quasi adoptées à la date de clôture.

Un actif d'impôt différé n'est comptabilisé que dans la mesure où il est probable que le Groupe disposera de bénéfices futurs imposables sur lesquels la différence temporelle correspondante pourra être imputée. Les actifs d'impôts différés sont examinés à chaque date de clôture et sont réduits dans la proportion où il n'est plus désormais probable qu'un bénéfice imposable suffisant sera disponible.

Les impôts différés sont présentés au bilan séparément des actifs et passifs d'impôt exigibles et classés dans les éléments non courants.

L'activation d'impôts différés par le Groupe est fonction de la situation propre de l'entité ou du groupe d'entités (intégrations fiscales) dans chaque pays et de l'échéance d'expiration des pertes fiscales reportables et des crédits d'impôts. Ainsi, pertes fiscales et crédits d'impôts ne font l'objet d'une activation que dans la mesure où il est probable que les bénéfices imposables que dégageront les ensembles considérés permettront leur imputation dans un horizon raisonnable.

Selon IAS 12, §74 et §75, une entité doit compenser les actifs et passifs d'impôts différés si et seulement si :

- l'entité a un droit juridiquement exécutoire de compenser les actifs et passifs d'impôt exigible; et
- les actifs et passifs d'impôts différés concernent des impôts sur le résultat prélevé par la même autorité fiscale.

3.1.5.3.2.6 Autres créances non courantes

Les autres créances non courantes regroupent des crédits d'impôts Recherche et Développement d'exercices antérieurs. Ils sont comptabilisés lorsque leur acceptation est acquise auprès des organismes locaux et leur délai d'expiration est de 20 ans. Ces crédits d'impôts sont principalement des subventions d'exploitation.

3.1.5.3.2.7 Clients et comptes rattachés

Les clients et comptes rattachés ont été évalués à leur juste valeur lors de leur comptabilisation. Les créances étant d'une maturité inférieure à un an, elles ne sont pas actualisées. Ils font l'objet, le cas échéant, d'une provision pour dépréciation en fonction de l'espérance de recouvrabilité des créances à la clôture.

3.1.5.3.2.8 Instruments financiers

Le Groupe détient des instruments financiers dérivés uniquement dans le but de gérer son exposition aux risques de change, Gameloft couvre les risques de variations de change par des contrats d'achats ou ventes à terme et des swaps.

Les instruments dérivés sont enregistrés initialement à la juste valeur ; les coûts de transaction attribuables sont comptabilisés en résultat lorsqu'ils sont encourus. Après la comptabilisation initiale, les dérivés sont évalués à la juste valeur et les variations en résultant sont comptabilisées selon les modalités ci-dessous.

Couverture de flux de trésorerie :

Quand le Groupe peut documenter la couverture, il applique la comptabilité de couverture (modèle du Cash Flow Hedge) aux opérations remplissant les critères définis ci-après.

La comptabilité de couverture est applicable si :

- la relation de couverture est clairement définie et documentée à la date de sa mise en place,
- l'efficacité de la relation de couverture est démontrée dès son origine, et tant qu'elle perdure.

L'application de la comptabilité de couverture de flux de trésorerie a les conséquences suivantes :

- la partie efficace de la variation de juste valeur de l'instrument de couverture est enregistrée en autres éléments du résultat global, l'élément couvert n'étant pas enregistré au bilan,
- la partie inefficace de la variation de juste valeur est comptabilisée en résultat financier.

Lorsque l'instrument de couverture ne satisfait plus aux critères d'une comptabilité de couverture, arrive à échéance, est vendu, résilié ou exercé, le Groupe cesse de pratiquer la comptabilité de couverture à titre prospectif. Le profit ou la perte cumulé à cette date est maintenu en autres éléments du résultat global jusqu'à la réalisation de la transaction prévue. Lorsque l'élément couvert est un actif non financier, le profit ou la perte cumulé associé est sorti des autres éléments du résultat global et est inclus dans le coût initial. Dans les autres cas, les profits et pertes associés qui ont été comptabilisés directement en autres éléments du résultat global sont reclassés en résultat de la période au cours de laquelle l'élément couvert affecte le résultat.

Autres dérivés :

Les instruments dérivés, pour lesquels la documentation de la relation de couverture ne répond pas aux exigences de la norme IAS 39, ne sont pas désignés comptablement comme des instruments de couverture. Les variations de juste valeur de ces instruments sont comptabilisées en compte de résultat, conformément à la norme IAS 39. Il en va de même de certains types de dérivés (options) qui ne permettent pas de bénéficier de la comptabilité de couverture. La juste valeur des actifs, passifs et instruments dérivés est déterminée sur la base des cours de marché à la date de clôture.

3.1.5.3.2.9 Trésorerie et équivalents de trésorerie

La trésorerie est constituée des disponibilités, dépôts à vue et équivalents de trésorerie au sens de la norme IAS 7 : il s'agit des placements à court terme, aisément mobilisables ou cessibles à très court terme, convertibles en un montant de liquidités et non soumis à des risques significatifs de variation de valeur par le biais du résultat. Ils sont enregistrés pour leur juste valeur au bilan et les variations sont comptabilisées en résultat financier.

Les disponibilités et équivalents de trésorerie sont constitués de placements immédiatement disponibles et sans frais. Ces équivalents de trésorerie sont des dépôts à terme auprès de banques de premier rang détenus dans le but de faire face aux engagements de trésorerie à court terme, avec les caractéristiques suivantes :

- Le capital initial et les intérêts accumulés lors des trimestres passés sont garantis,
- Les dépôts à terme prévoient dès l'origine des options de sorties exerçables au maximum tous les 3 mois (en tenant compte de la période de préavis),
- Les options de sortie anticipée peuvent être exercées à tout moment sans pénalité autre qu'une rémunération diminuée sur le trimestre en cours en date de sortie.

3.1.5.3.2.10 Capital social

Actions ordinaires :

Les coûts accessoires directement attribuables à l'émission d'actions ordinaires ou d'options sur actions sont comptabilisés nets d'effets d'impôt en déduction des capitaux propres.

Actions d'autocontrôle :

Les actions de la société mère qui sont détenues par la société mère ou l'une de ses filiales intégrées sont comptabilisées en réduction des capitaux propres pour leur coût d'acquisition. Les variations de juste valeur au cours de la période de détention ne sont pas comptabilisées. Les résultats de cession de ces titres sont imputés nets d'effets d'impôt en capitaux propres.

3.1.5.3.2.11 Provisions pour risques et charges

Le jugement de la Direction du Groupe est requis pour l'analyse des risques et litiges, y compris l'estimation de la probabilité des dénouements des litiges en cours et à venir, qui sont, par leur nature, dépendants d'événements futurs nécessairement incertains.

Pour déterminer les dénouements possibles des litiges et risques, la Direction s'appuie sur l'évaluation réalisée par des conseils externes connaissant chaque dossier, ainsi que sur les jurisprudences connues.

Une provision est comptabilisée lorsque :

- l'entreprise a une obligation actuelle (juridique ou implicite) résultant d'un événement passé,
- il est probable qu'une sortie de ressources représentatives d'avantages économiques sera nécessaire pour régler l'obligation,
- le montant de l'obligation peut être estimé de façon fiable.

Si ces conditions ne sont pas réunies, aucune provision n'est comptabilisée.

3.1.5.3.2.12 Avantages du personnel

▪ Avantages postérieurs à l'emploi et indemnités de fin de carrière

Selon les lois et usages de chaque pays, GAMELOFT participe à des régimes de retraite, prévoyance et indemnités de fin de carrière, dont les prestations dépendent de différents facteurs tels que l'ancienneté, les salaires et les versements effectués à des régimes généraux obligatoires.

Ces régimes peuvent être à cotisations définies ou à prestations définies :

- dans le cadre des régimes à cotisations définies, le complément de retraite est fixé par le capital accumulé du fait des contributions versées par le salarié et l'entreprise à des fonds extérieurs, qui sont généralement des régimes publics de retraite ou des régimes spécifiques à cotisations définies. Les charges correspondent aux cotisations versées au cours de l'exercice. Il n'y a aucun engagement ultérieur du Groupe envers ses salariés. Pour Gameloft, il s'agit généralement de régimes publics de retraites, ou de régimes spécifiques à cotisations définies.

- dans le cadre des régimes (ou plans) à prestations définies, le salarié bénéficie de la part du Groupe d'une indemnité de fin de carrière fixée en fonction de paramètres tels que son âge, la durée de sa carrière, le montant de ses rémunérations. Au sein du Groupe, tel est le principalement le cas en France et au Mexique.

Sur la base du mode de fonctionnement de chaque régime et des données fournies par chaque pays, les obligations futures de l'employeur ont été évaluées selon un calcul actuariel appelé « méthode des unités de crédits projetées » (« projected unit credit method ») conformément aux dispositions de la norme IAS 19 révisée.

Cette méthode consiste à déterminer séparément pour chaque régime le montant des avantages futurs acquis par le personnel en échange des services rendus au cours de la période présente et des périodes antérieures en tenant compte des hypothèses actuarielles, notamment la rotation probable des bénéficiaires, les hausses de salaire, l'espérance de vie prévue et la durée d'emploi probable des salariés; ce montant est actualisé pour déterminer sa valeur actuelle.

Le Groupe comptabilise immédiatement en autres éléments du résultat global la totalité des écarts actuariels au titre de régimes à prestations définies.

Au sein du groupe GAMELOFT, les régimes à prestations définies ne font généralement l'objet d'aucun financement par des placements de différents instruments, de titres de capitaux propres ou de placements obligataires, à l'exception de la Corée. L'actif de couverture mis en place est investi dans une politique de placement sécuritaire, avec des dépôts financiers rémunérés à court terme.

La juste valeur des actifs du régime est, le cas échéant déduite du montant de l'engagement.

La provision pour indemnité de fin de contrat de travail des salariés, principalement au Vietnam, couvre les avantages cumulés acquis par les salariés au cours de leurs années de services. Les indemnités sont versées au départ du salarié et le groupe n'a plus de dettes envers le salarié une fois l'indemnité payée. Les droits sont réactualisés chaque année en fonction des dispositions applicables. Au sein du Groupe, les indemnités de départs volontaires sont comptabilisées en charges si le Groupe a effectué une offre encourageant les départs volontaires et si cette offre est acceptée de façon fiable par les salariés.

▪ Stock-options et Attribution d'actions gratuites

L'avantage accordé aux salariés lors de l'attribution de stock-options (valeur de l'option à la date de l'attribution) et d'actions gratuites constitue un complément de rémunération comptabilisé comme une charge de personnel, étalée sur la durée d'acquisition de l'avantage consenti :

Pour les plans de stock-options et d'actions gratuites, la charge comptable globale représente la valorisation des options à la date d'attribution de chaque plan. La juste valeur des options dépend donc de la date à laquelle elles sont attribuées au bénéficiaire. La comptabilisation en résultat de cette rémunération différée est étalée sur la durée d'acquisition des droits.

Les plans d'attribution d'actions gratuites et de stock-options sont évalués sur la base du cours de l'action Gameloft au jour du conseil d'administration qui a décidé de l'attribution de ces options ou actions gratuites en tenant compte de la période d'incessibilité de l'action après l'acquisition des droits et / ou du dividende attendu. La juste valeur de ces instruments, déterminée à la date d'attribution, est comptabilisée en charge, en contrepartie des capitaux propres, et réparties sur la période au cours de laquelle les bénéficiaires acquièrent leurs droits. L'évaluation de la charge prend en compte la probabilité de réalisation des conditions de performance et de présence.

Conformément à IFRS 2, seuls les plans accordés après le 7 novembre 2002 et dont les droits n'étaient pas acquis le 1^{er} janvier 2005, sont évalués et comptabilisés en charges de personnel. Les plans antérieurs ne sont pas évalués et restent non comptabilisés.

Les critères de volatilité ont été fixés par la détermination de la volatilité historique du cours se rapprochant de la durée de vie de l'option.

Les paramètres pris en comptes sont :

- Le taux sans risque, qui s'appuie sur le rendement d'une Obligation Assimilable du Trésor français à 3 ans, 5 ans ou 7 ans.
- Une hypothèse de rendement de l'action assis sur des distributions de dividendes

La méthode utilisée pour l'évaluation des stocks options et actions gratuites suit la méthode binomiale.

Les actions gratuites attribuées et les stocks options sont subordonnés à la satisfaction de conditions de performance interne et externe pour les dirigeants. Pour les salariés, l'exercice des stock-options nécessite que le contrat de travail soit toujours en vigueur au moment de la date d'exercice et pendant la durée des plans, et pour l'attribution gratuite des actions, le salarié doit avoir un contrat de travail en vigueur et ininterrompu avec la société pendant la période d'incessibilité de deux années suivant la date d'attribution. Cette contrainte est intégrée dans la valorisation de l'option par le biais d'une valorisation à partir du coût du montage financier correspondant à un emprunt de crédit de trésorerie dans le but de couvrir l'absence de liquidité de l'action sur cette période, conformément au communiqué de décembre 2004 du CNC.

Plans en vigueur au 31 décembre 2015 :

	Plan de Stock-options et d'actions gratuites 2010	Plans de stock-options et d'actions gratuites 2011	Plans de stock-options et d'actions gratuites 2012
Volatilité	55% (1)	53,8 % (2)	45,8 % (3)
Taux de rotation lié au départ du groupe	6% par an pour la France 8% par an pour le reste du Monde	6 % par an pour la France 8% par an pour le reste du Monde	6 % par an pour la France 8% par an pour le reste du Monde
Hypothèses sur les distributions de dividendes	Nulles	Nulles	Nulles
Taux sans risque	Moyenne entre le taux TEC 3 (Taux à échéance constante) et le taux TEC 5	Moyenne entre le taux TEC 3 (Taux à échéance constante) et le taux TEC 5	Moyenne entre le taux TEC 3 (Taux à échéance constante) et le taux TEC 5
	1,36 %	1,52 %	1,094 %

(1) La volatilité a été déterminée en prenant l'historique du cours de l'action GAMELOFT de juin 2007 à juin 2010

(2) La volatilité a été déterminée en prenant l'historique du cours de l'action GAMELOFT de septembre 2008 à septembre 2011

(3) La volatilité a été déterminée en prenant l'historique du cours de l'action GAMELOFT de juillet 2008 à juillet 2012

	Plans d'actions gratuites 2013	Plans d'actions gratuites 2014			Plans d'actions gratuites 2015	
Volatilité	29,5% (4)	29,2 % (5)			39,7 % (6)	33,8 % (7)
Taux de rotation lié au départ du groupe	6 % par an pour la France 8% par an pour le reste du Monde	7,54 % par an pour la France 11,16% par an pour le reste du Monde			7,52 % par an pour la France 11,15% par an pour le reste du Monde	
Hypothèses sur les distributions de dividendes	1,9%	Nulles			Nulles	
Taux sans risque	le taux TEC 3 (Taux à échéance constante)	TEC 2	TEC 2	Moyenne entre le TEC 3 ans et TEC 5 ans	TEC 2	Moyenne entre le TEC 3 ans et TEC 5 ans
	0,61%	0 %	0 %	0,16 %	0 %	0 %

(4) La volatilité a été déterminée en prenant l'historique du cours de l'action GAMELOFT de septembre 2010 à septembre 2013

(5) La volatilité a été déterminée en prenant l'historique du cours de l'action GAMELOFT de décembre 2011 à décembre 2014

(6) La volatilité a été déterminée en prenant l'historique du cours de l'action GAMELOFT de décembre 2013 à décembre 2015

(7) La volatilité a été déterminée en prenant l'historique du cours de l'action GAMELOFT de décembre 2011 à décembre 2015

3.1.5.3.2.13 Dettes fournisseurs et comptes rattachés

Les fournisseurs et comptes rattachés sont valorisés au coût amorti.

3.1.5.3.2.14 Chiffres d'affaires

Distribution et vente de jeux

Selon IAS 18-7 / 18-8, l'entreprise qui agit en tant que principal dans la transaction reconnaît en chiffre d'affaires les montants facturés aux clients finaux. Afin de déterminer si l'entreprise agit en tant que principal

ou au contraire en tant qu'agent, il convient d'évaluer les risques et responsabilités pris par l'entreprise pour livrer les biens ou rendre les services. Dans cette optique, Gameloft s'est référé au paragraphe 21 de l'annexe à la norme IAS 18, dans le cadre de l'application des IFRS, qui donne une liste d'indicateurs pour déterminer si l'entreprise agit en tant que principal ou agent.

Les revenus de l'activité jeux mobiles sont le cœur d'activité de la société grâce notamment aux innovations apportées par les constructeurs de téléphones historiques et l'arrivée de nouveaux entrants dynamiques. Le chiffre d'affaires est déterminé via notre réseau de distribution (opérateurs, affiliés, constructeurs....) indiquant le nombre de téléchargements de nos jeux sur leurs différents serveurs et par rapport aux conditions du contrat.

Les revenus consoles rassemblent les services de téléchargement de jeux sur consoles (Xbox Live Arcade, sur 3DS, PS Vita et PS3 Network), sur la dernière génération de box triple-play et sur les télévisions dites connectées. Sur ce chiffre d'affaires, nous avons la même méthode de comptabilisation que l'activité mobile.

Pour chaque contrat conclu, Gameloft s'interroge sur les caractéristiques afin de déterminer s'il convient de reconnaître le chiffre d'affaires brut ou net du coût des services rendus par les agents :

- Responsabilité dans la transaction
- Risque de stockage
- Liberté de détermination du prix
- Détermination des spécifications du bien
- Risque de crédit

Sur la base de ces critères, et conformément à la norme IAS 18, l'ensemble du chiffre d'affaires est évalué à la juste valeur de la contrepartie reçue ou à recevoir, net de TVA et autres taxes.

Contrat de prestations de services

Le revenu correspondant aux prestations de développement et d'édition effectuées pour le compte de tiers comprend les redevances et autres rémunérations perçues, qui sont considérées comme acquises et comptabilisées en chiffre d'affaires au fur et à mesure que le service est rendu.

L'état d'avancement est déterminé selon les contrats par des jalons attestant de l'exécution en termes physiques, ou bien à l'avancement des coûts budgétés pour le contrat.

La norme IFRS 15 dont la date d'application est attendue pour le 1^{er} janvier 2018, sous réserve de son adoption par l'Union Européenne, est en cours d'analyse par la société.

3.1.5.3.2.15 Coûts des ventes

Le coût des ventes inclut les coûts de production des cartouches de jeux consoles hors variation de stocks, les redevances de royalties ainsi que les frais liés à la vente des jeux sur les différentes options de téléchargements.

3.1.5.3.2.16 Résultat opérationnel courant et résultat opérationnel

Le résultat opérationnel courant est défini par différence entre l'ensemble des charges et produits ne résultant pas des activités financières, des sociétés mises en équivalence, des activités arrêtées ou en cours de cession et de l'impôt.

Le résultat opérationnel intègre le résultat opérationnel courant et les autres produits et charges opérationnels.

Les autres produits et charges opérationnels sont des éléments peu nombreux qui correspondent à des litiges, et événements très inhabituels, anormaux et peu fréquents et d'un montant significatif.

Sont notamment compris dans la définition ci-avant les plus ou moins-values de cession et dépréciations importantes et inhabituelles d'actifs non courants, qu'ils soient corporels ou incorporels, les charges afférentes aux plans de restructuration ayant fait l'objet d'une communication formelle, et d'autres charges et produits opérationnels tels que des provisions relatives à des litiges d'une matérialité très significative.

Le groupe estime que le sous total « Résultat opérationnel courant » présenté de manière distincte dans le compte de résultat, facilite la compréhension de la performance opérationnelle récurrente, et permet aux utilisateurs des états financiers de disposer d'éléments utiles pour analyser cette dernière.

3.1.5.3.2.17 Coût du financement et autres charges et produits financiers

Le résultat financier est composé du coût de l'endettement financier net et des autres produits et charges financiers.

Le coût de l'endettement financier net comprend :

- les produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie qui incluent les résultats de cession des valeurs mobilières de placement et les intérêts créditeurs,
- le coût de l'endettement financier brut qui inclut l'ensemble des charges d'intérêt sur les opérations de financement.

Les autres produits et charges financiers comprennent les résultats sur les cessions de titres non consolidés, les variations de juste valeur des instruments financiers (actifs, passifs et dérivés), les résultats de change et les autres produits et charges financiers.

3.1.5.3.2.18 Tableau des flux de trésorerie

Le tableau des flux de trésorerie est présenté selon la méthode indirecte (en partant du résultat net) en conformité avec la norme IAS 7.

Les flux de trésorerie de l'exercice sont ventilés entre les flux générés par les activités opérationnelles, par les opérations d'investissement et par les opérations de financement.

L'incidence nette des variations de périmètre est présentée dans une rubrique spécifique aux flux liés aux opérations d'investissement. Les encaissements liés aux différentes subventions sont reconnus en variation du besoin en fonds de roulement d'exploitation en corrélation avec la nature de charge qu'elles sont destinées à financer.

La trésorerie présentée au tableau de flux de trésorerie inclut la trésorerie, les valeurs mobilières de placement, les équivalents de trésorerie et les concours bancaires courants.

Aucun dividende de la société mère n'a été versé au 31 décembre 2015 au titre du résultat 2014.

3.1.5.3.2.19 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.

3.1.5.3.2.20 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.

Les résultats nets par action de base et après dilution sont calculés à partir du nombre moyen pondéré d'actions en circulation, déduction faite du nombre moyen pondéré des éléments dilutifs.

Le calcul du résultat par action après dilution tient compte de l'impact potentiel de l'exercice de l'ensemble des instruments dilutifs (tels que les options d'achat et de souscription d'actions, les emprunts convertibles, etc.) sur le nombre théorique d'actions. Lorsque les fonds sont recueillis à la date de l'exercice des droits rattachés aux instruments dilutifs, la méthode dite « du rachat d'actions » est utilisée pour déterminer le nombre théorique d'actions à prendre en compte.

- Résultat de base 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 réalisé 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.

	31.12.15	31.12.14
Résultat net part du groupe (€) – A	-24 177 172	-6 354 703
Nombre d'actions ordinaires pondérés – B	85 247 762	84 730 832
Résultat de base par action – C = A/B	-0,2836	-0,075
Nombre d'actions ordinaires pondéré après intégration des instruments potentiellement dilutifs – D	86 796 113	87 636 627
Résultat net (€) –E	-24 177 172	-6 354 703
Résultat net par action dilué – F= E / D	-0,2785	-0,073
Résultat opérationnel courant (€)	-1 197 525	-4 194 925
Résultat opérationnel courant par action	-0,0140	-0,050
Résultat opérationnel courant par action dilué	-0,0138	-0,048

Le nombre d'actions dilutives liées aux plans de stock-options est de 124 137 actions et le nombre d'actions dilutives liées aux plans d'attribution d'actions gratuites est de 1 424 214 actions.

3.1.5.4 Périmètre de consolidation

3.1.5.4.1 Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 31 décembre 2015

Seules les entités significatives sont présentées dans le tableau ci-dessous. Le caractère significatif s'apprécie au regard de la contribution aux frais de recherche et développement et de la contribution au chiffre d'affaires du groupe. Les autres filiales dont la contribution est non significative ne sont pas reprises dans cette liste.

Société	Pays	Date acquisition / création	Activité	Pourcentage d'intérêt	Pourcentage de contrôle	Méthode d'intégration
GAMELOFT SE 429 338 130	France	1999	Distribution / Production	-	Société mère	Intégration Globale

GAMELOFT INC	USA	2000	Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT INC DIVERTISSEMENT	Canada	2000	Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Ltd	Royaume- Uni	2001	Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT IBERICA SA	Espagne	2001	Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SRL	Italie	2001	Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SRL	Roumanie	2001	Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SOFTWARE BEIJING Ltd	Chine	2003	Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT KK	Japon	2004	Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT LTD VIETNAM	Vietnam	2004	Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT BULGARIE EOOD	Bulgarie	2004	Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT S. de R.L. de C.V.	Mexique	2005	Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT PRIVATED LTD	Inde	2005	Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Co, Ltd	Corée	2005	Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Argentina	Argentine	2005	Distribution	95,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Do BRASIL Ltda	Brésil	2007	Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT LLC	Ukraine	2007	Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Australia Pty Ltd	Australie	2007	Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Philippines	Philippines	2009	Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT PT Indonesia	Indonésie	2010	Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Toronto	Canada	2011	Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT New Zealand	Nouvelle Zélande	2012	Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT MADRID	Espagne	2014	Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
LLC GAMELOFT	Biélorussie	2015	Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale

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

3.1.5.4.2 Variations du périmètre

Le périmètre de consolidation retenu pour l'exercice 2015 diffère de celui de l'exercice 2014 avec l'entrée dans le périmètre de consolidation de deux nouvelles filiales créées sur l'exercice, LLC Gameloft en Biélorussie et Gameloft Chile SPA au Chili, et la sortie de périmètre de Gameloft Uruguay qui a été liquidée le 10 décembre

2015, et Gameloft Partnerships SAS et Ludigames qui ont fait l'objet d'une TUP respectivement le 06 octobre 2015 et le 22 septembre 2015 par Gameloft SE.

3.1.5.5 Notes sur le bilan et le compte de résultat

Bilan

1. IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

Les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 31 décembre 2015 :

Immobilisations	Au 31.12.14 cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Écart de change	Au 31.12.15 cumulé
Logiciels	4 147	827	-706	-149		-71	4 048
Développements commercialisés	30 700	749	-13	242			31 678
Avances sur licences	34 798	4 957	-8 280			558	32 034
Développement en cours de production	79	664		-242			501
TOTAL Bruts	69 724	7 197	-8 999	-149		487	68 260
Amortissements	Au 31.12.14 Cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Écart de change	Au 31.12.15 Cumulé
Logiciels	3 712	740	-617	-96		-43	3 695
Développements commercialisés	29 040	1 462		66			30 569
Avances sur licences	26 436	4 788	-8 280			458	23 402
Sous Total	59 188	6 990	-8 897	-30		415	57 666
Provisions							
Développements commercialisés	340	133		-66			407
Développement en cours de production	2	44					46
Avances sur licences	1 733	832	-1 212			15	1 368
Sous Total	2 076	1 009	-1 212	-66		15	1 821
TOTAL des dépréciations et amortissements	61 264						59 487
Immobilisations incorporelles nettes	8 460						8 773

Les frais de développements sont les coûts de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles que les consoles, sur les TV connectées et box et les autres plateformes.

L'augmentation des frais de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles sur les TV connectées ou encore les boxes Internet est de 749 K€ sur l'année 2015.

Les développements en cours de production sont des coûts de développement de jeux non encore terminés à la date d'arrêté des comptes. Au titre du l'année 2015, les coûts de développement en cours ont représenté 664 K€, et 242 K€ ont été transférés en développements commercialisés sur la période. La production immobilisée est de 1 413 K€.

Au cours de l'année 2015, GAMELOFT a effectué une revue de ses projets en cours. Au regard de ces analyses, la société a comptabilisé une charge de 13 K€ au titre de développements abandonnés.

Les avances sur licences concernent des contrats signés avec divers constructeurs automobiles, la FIFPRO (International Federation of Professional Footballers).

Sur l'année 2015, de nouveaux jeux sont sortis suite à la signature de contrats de licences principalement avec Fox pour le jeu Ice Age Avalanche, le jeu Trivial Pursuit & Friends avec Hasbro, le jeu CSI : Slots avec CBS Interactive ou à sortir avec la licence Disney pour le jeu Disney Magic Kingdoms etc... Aussi sur cette période, Gameloft a réitéré sa volonté de travailler avec des partenaires prestigieux en renouvelant des contrats de licences comme Uno de Mattel, My Little Pony et Littlest Pet Shop d'Hasbro.

Ces contrats sont dans la continuité de ceux des années précédentes avec :

- Captain America 2 (Marvel),
- Amazing Spider-Man (licences de Spider-Man Merchandising),
- Ice Age Adventures (Fox),
- Iron Man 3 (Marvel),
- Fast & Furious 6 (Universal) film sorti en mai 2013,
- Moi, Moche et Méchant 2 (Despicable me) d'Universal, film sorti en juin 2013,
- Playmobil,
- Men In Black 3 (Sony Pictures) film sorti en avril 2012,
- Ice Age (Fox) sorti également en avril 2012,
- DC Comics pour le jeu : « The Dark of Knights Rises »,
- les films et jeux sortis en 2011 : avec Tintin (Paramount) en octobre, The Avengers (Marvel), avec Epic Games-Unreal, Where's Waldo (Classic Media) et Spiderman (Marvel).

Gameloft a signé aussi des contrats ou des renouvellements de contrats pour des licences de jeux de société, séries et jeux télévisés tels que Uno, CSI.

L'augmentation des amortissements sur les développements commercialisés et en cours de production est de 1 528 K€. Les amortissements correspondent à un plan d'amortissement sur 18 mois des coûts de développements dès la commercialisation du jeu. Des tests de pertes de valeur ont été réalisés sur tous les développements commercialisés et en cours à la clôture de la période qui ont donné lieu à l'enregistrement d'une dépréciation de 176 K€ et d'une reprise de provision de 66 K€.

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 pour 4 788 K€, et une diminution de 8 280 K€ liée à l'extinction de la durée d'utilisations des contrats de licences avec nos différents partenaires.

Compte tenu de la perspective de ventes insuffisantes sur différentes licences, une dépréciation complémentaire de 832 K€ a été comptabilisée au 31 décembre 2015.

En comparaison, les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 31 décembre 2014 :

Immobilisations	Au 31.12.13 cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.14 cumulé
Logiciels	3 725	810	-520	36		96	4 147
Développements commercialisés	29 125	1350		226			30 700
Avances sur licences	30 783	6 021	-2 571			566	34 798
Développement en cours de production	224	81		-226			79
TOTAL Bruts	63 857	8 262	-3 091	36		662	69 724

Amortissements	Au 31.12.13 Cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.14 Cumulé
Logiciels	3 379	742	-451	8		35	3 712
Développements commercialisés	27 485	1 555					29 040
Avances sur licences Développement en cours de production	23 126	5 468	-2 569			411	26 436
Sous Total	53 990	7 765	-3 020	8	-	446	59 188
Provisions							
Développements commercialisés	319	59	-100	63			340
Développement en cours de production	86	48	-69	-63			2
Avances sur licences	1 316	802	-399			14	1 733
Sous Total	1 721	909	-568	-	-	14	2 076
TOTAL des dépréciations et amortissements	55 711	8 674	-3 588	8	-	460	61 264
Immobilisations incorporelles nettes	8 146						8 460

2. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

Immobilisations	Au 31.12.14 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Écart de change	Au 31.12.15 Cumulés
Installations techniques	5 189	34	-2 466	2 096		-122	4 731
Matériel de transport							
Matériel informatique et mobilier	42 945	7 091	-8 568	201	-16	-699	40 954
Matériel informatique financé par crédit-bail	85	101	-14	106		-13	264
Immo. Corporelles en cours	1 749	41		-1 935		149	4
TOTAL	49 968	7 267	-11 048	468	-16	-685	45 953
Amortissements	Au 31.12.14 Cumulé	Augmenta- tions	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Écart de change	Au 31.12.14 Cumulé
Installations techniques	2 100	1 700	-2 294	474		-88	1 892
Matériel de transport							
Matériel informatique et mobilier	24 871	9 088	-7 247	-13	-16	-636	26 047
Matériel informatique financé par crédit-bail	84	16	-14			-5	81
Immo. Corporelles en cours	45			-49		4	-
TOTAL des dépréciations et amortissements	27 100	10 804	-9 555	412	-16	-725	28 020
Immobilisations corporelles nettes	22 868						17 933

L'augmentation des immobilisations corporelles est la conséquence :

- des agencements de nouveaux locaux de différents studios, notamment ceux de New York,
- des achats de serveurs dédiés au téléchargement et à l'hébergement de jeux.
- du développement des différents studios de production avec le renouvellement de certains matériels,
- des achats de téléphones portables dédiés à la création des jeux ...

Les diminutions du matériel informatique sont liées à des cessions et des mises au rebut liées en partie aux restructurations et aux matériels devenus obsolètes.

Les diminutions d'installations générales sont principalement dues à des mises au rebut lié à des relocations suite à différentes restructurations, notamment celles du studio de New York.

Aucun coût d'emprunt n'est incorporé aux coûts des immobilisations.

En comparaison, les immobilisations corporelles se répartissent comme suit au 31 décembre 2014 :

Immobilisations	Au 31.12.13 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Écart de change	Au 31.12.14 Cumulés
Installations techniques	4 458	1 641	-1 272	80		283	5 189
Matériel de transport							
Matériel informatique et mobilier	32 381	11 566	-2 572	4		1 566	42 945
Matériel informatique financé par crédit-bail	81					4	85
Immo. Corporelles en cours	219	1 796		-402		136	1 749
TOTAL	37 139	15 003	-3 844	-318		1 989	49 968

Amortissements	Au 31.12.13 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Écart de change	Au 31.12.14 Cumulés
Installations techniques	2 705	718	-1 295	-161		132	2 100
Matériel de transport							
Matériel informatique et mobilier	17 909	8 871	-2 377	-18		485	24 871
Matériel informatique financé par crédit-bail	79	1				4	84
Immo. Corporelles en cours	-	41				4	45
TOTAL	20 694	9 631	-3 672	-178		625	27 100
Immobilisations corporelles nettes	16 445						22 868

3. ACTIFS FINANCIERS NON COURANTS

Immobilisations	Au 31.12.14 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Variation de périmètre	Écart de change	Au 31.12.15 Cumulés
Dépôts et cautionnements	2 827	902	-456	-69	-4	107	3 307
TOTAL	2 827	902	-456	-69	-4	107	3 307

Les augmentations des dépôts et cautionnements concernent principalement GAMELOFT UK pour 299 K€, GAMELOFT France pour 141 K€, GAMELOFT Bulgarie pour 86 K€, GAMELOFT New York pour 79 K€, GAMELOFT Corée pour 74 K€ et Beijing WSHT pour 46 K€.

Les diminutions concernent principalement GAMELOFT New York pour 116 K€, GAMELOFT France pour 71 K€, GAMELOFT Cheng Du pour 61 K€, GAMELOFT Australie pour 61 K€, GAMELOFT UK pour 38 K€ et GAMELOFT Shen Zen pour 37 K€.

En comparaison, les actifs financiers non courants se répartissent comme suit au 31 décembre 2014 :

Immobilisations	Au 31.12.13 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Variation de périmètre	Écart de change	Au 31.12.14 Cumulés
Dépôts et cautionnements	2 573	1 376	-1 122	-169		170	2 827
TOTAL	2 573	1 376	-1 122	-169		170	2 827

4. ACTIFS D'IMPOTS DIFFERES

	31.12.15	31.12.14
Déficits activés	11 322	11 340
Différences temporaires fiscales	6 065	5 116
TOTAL	17 387	16 456

Les actifs d'impôts différés 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. La période de prévision retenue pour déterminer les montants d'impôts sur les déficits activés est à horizon 5 ans, horizon jugé raisonnable par la direction.

Au 31 décembre 2015, les déficits activés s'élèvent à 11 322 K€ dont Gameloft SE pour 10 826 K€.

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

L'impôt sur déficits activés et non activés sur les différentes filiales du Groupe se présente comme suit:

	31.12.15		31.12.14	
En K€	déficits activés	déficits non activés	déficits activés	déficits non activés
GAMELOFT Beijing	260			
GAMELOFT Hong Kong		316		349
GAMELOFT Iberica				76
GAMELOFT AUSTRALIA				55
GAMELOFT SE	10 826	10 624	10 828	3 872
GAMELOFT Singapore		155		171
GAMELOFT Divertissement Live		24		
GAMELOFT Finlande		35		
GAMELOFT TORONTO	214		512	
GAMELOFT LTD UK		573		510
GAMELOFT LTD, Co		576		534
GAMELOFT GMBH		641		642
GAMELOFT Russie	22			
GAMELOFT SHENZHEN		160		90
GAMELOFT Inde				180

GAMELOFT KK		2 829		1 685
GAMELOFT Xing Fu		89		78
TOTAL	11 322	16 022	11 340	8 243

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

- 5 ans : 260 K€
- 10 ans : 22 K€
- 20 ans : 214 K€
- illimités : 10 826 K€

Les échéances d'expiration des déficits fiscaux non activés se décomposent ainsi :

- A 5 ans : 249 K€
- A 9 ans : 2 829 K€
- A 10 ans : 611 K€
- A 99 ans : 641 K€
- Illimités : 11 692 K€

5. AUTRES CREANCES NON COURANTES

	31.12.15	31.12.14
Crédits d'impôts R&D	2 331	3 054
Autres	2	2
TOTAL	2 333	3 056

Les crédits d'impôts Recherche et Développement correspondent à des créances fiscales détenues par les filiales canadiennes au titre des années 2010 à 2015 imputables sur l'impôt pendant 20 ans.

6. CLIENTS ET COMPTES RATTACHES

	31.12.15	31.12.14
Clients et comptes rattachés	68 760	64 803
Dépréciation clients et comptes rattachés	1 397	-889
Total	67 363	63 914

Le délai de règlement moyen des clients du groupe GAMELOFT est de 91 jours, soit une amélioration de la durée de 4 jours par rapport à celui de 2014 qui était de 95 jours.

La plupart des créances clients sont à moins d'un an, l'impact de l'actualisation serait non significatif et non comptabilisé.

Le poste clients nets est en hausse par rapport au 31 décembre 2014 de 5,4 %, lié à l'augmentation du chiffre d'affaires.

7. AUTRES ACTIFS COURANTS

Les autres actifs se décomposent ainsi :

	31.12.15	31.12.14
TVA	4 045	3 866
Autres créances fiscales et sociales	16 308	19 513
Fournisseurs débiteurs & Avoirs à recevoir	562	711
Autres créances	514	447
Charges constatées d'avance	1 705	2 530
Capital souscrit appelé non versé	988	-
TOTAL	24 121	27 067

La quasi-totalité des autres créances a une échéance à moins d'un an.

Les créances fiscales d'un montant de 16 246 K€ se composent principalement de subventions dues aux filiales canadiennes et américaine, pour 11 556 K€ (exercices 2014 et 2015).

Les créances sociales représentent 62 K€.

8. AUTRES ACTIFS FINANCIERS COURANTS

	31.12.15	31.12.14
Instruments dérivés sur opérations de change courants	209	191
TOTAL	209	191

Les autres actifs financiers courants sont composés d'instruments dérivés, pour lesquels la valeur de marché à la clôture est positive. Ils sont comptabilisés à la juste valeur (niveau 2 dans la hiérarchie IFRS 7), cf. note 3.1.6 §6.

9. ETAT DES CREANCES ECHUES / NON ECHUES

ETAT DES CREANCES	Montant net	0 à 3 mois	3 à 6 mois	6 à 1 an	à + 1 an
Créances de l'actif circulant					
Clients et comptes rattachés	67 363	63 662	1 777	1 259	665
TVA	4 045	2 944	325	556	220
Autres créances fiscales et sociales	16 308	6 402	2 381	5 856	1 669
Fournisseurs débiteurs & Avoirs à recevoir	562	301	80	89	92
Autres créances	514	339	28	66	80
Charges constatées d'avance	1 705	1 078	166	386	75
Capital souscrit appelé non versé	988	988			
	91 485	75 714	4 758	8 212	2 801

Le groupe déprécie ses créances en fonction d'une analyse de leur antériorité.

10. TRESORERIE ET EQUIVALENTS DE TRESORERIE

Le poste trésorerie et équivalents de trésorerie comprend des soldes de comptes de banque et de placements pour 36 968 K€ au 31 décembre 2015 contre 56 264 K€ au 31 décembre 2014.

La variation de la trésorerie nette se décompose ainsi :

Détail trésorerie	31.12.15	31.12.14
Disponibilités	33 262	16 939
Equivalents de trésorerie	3 706	39 326
TOTAL Trésorerie Brute	36 968	56 264
Découverts bancaires et crédits courts termes	-65	-3 558
TOTAL Trésorerie Nette	36 903	52 706
<i>Dont trésorerie dont l'utilisation est limitée(1)</i>	<i>3 984</i>	<i>11 032</i>

(1) Compte tenu des restrictions actuelles en Argentine, au Venezuela et en Biélorussie pour rapatrier la trésorerie ou effectuer des paiements internationaux, l'utilisation de la trésorerie disponible au niveau de la filiale est limitée aux paiements locaux.

Au 31 décembre 2015, il existe un excédent net financier de 36 903 K€ contre 52 706 K€ au 31 décembre 2014.

Les postes disponibilités et équivalents de trésorerie se rapportent essentiellement aux pays suivants :

- France pour un montant de 19 435 K€,
- Argentine pour un montant de 3 848 K€,
- Inde pour un montant de 3 558 K€,
- Vietnam pour un montant de 2 116 K€,
- New York pour un montant de 1 050 K€,

- Indonésie pour 849 K€ et,
- Malaisie pour 518 K€.

11. CAPITAUX PROPRES

Capital

Le capital de la société GAMELOFT S.E. est composé au 31 décembre 2015 de 85 465 122 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 4 273 256,10 euros.

La société a bénéficié d'une augmentation de capital par levées de stocks options et attribution d'actions gratuites pour 3 273 K€ et d'une réduction par annulation d'actions propres pour 3 870 K€. Les capitaux propres sont positifs à hauteur de 114 073 K€ contre 137 833 K€ en 2014.

Au titre de l'exercice 2015, le montant net encaissé sur les augmentations de capital est de 2 284 K€.

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 depuis 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, bénéfices 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.E.

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
Au 31/12/11	0.05	77 105 980	3 855
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	394 795	20
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	286 200	14
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	1 170 794	59
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	729 165	37
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 200	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	508 255	25
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	441 885	22
Levée d'options du 01/06/2010	0.05	479 750	24
Création d'Actions Gratuites du 01/06/2010	0.05	603 500	30
Au 31/12/12	0.05	81 818 524	4 091
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	44 600	2
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	147 550	7
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 800	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	536 145	27
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	644 078	32
Levée d'options W du 01/06/2010	0.05	913 000	46
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	463 000	23
Création d'Actions Gratuites du 20/09/2011	0.05	480 600	24
Annulation Actions Propres	0.05	-1 117 473	- 56
Au 31/12/13	0.05	84 028 824	4 201
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	44 500	2

Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	25 300	1
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	79 800	4
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	250 550	13
Levée d'options W du 01/06/2010	0.05	455 000	23
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	250 000	13
Levée d'options W du 06/07/2012	0.05	119 000	6
Création d'Actions Gratuites du 06/07/2012	0.05	672 425	34
Annulation Actions Propres	0.05	-300 302	- 15
Au 31/12/14	0.05	85 625 097	4 281
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	183 640	9
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	373 000	19
Levée d'options W du 06/07/2012	0.05	286 000	14
Annulation Actions Propres	0.05	- 1 002 615	-50
Au 31/12/2015	0.05	85 465 122	4 273

Stocks options et Actions gratuites

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

Stock-options	14/05/2009	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 208 500	2 130 900	2 003 800	1 539 800	1 093 990	441 312	190 762	0
Nombre d'actions annulées :		77 600	204 700	315 200	319 125	327 725	327 725	334 847
Nombre de personnes concernées :	189							
dont dirigeants	2							
Début d'exercice	14/05/2011							
Fin d'exercice	14/05/2015							
Prix de souscription	2,36 euros							

Stock-options	20/09/2011	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 245 000	2 235 000	2 155 000	1 539 500	1 236 250	0
Nombre d'actions annulées :		10 000	90 000	242 500	295 750	1 159 000
Nombre de personnes concernées :	170					
dont dirigeants	2					
Début d'exercice	20/09/2013					
Fin d'exercice	20/09/2015					
Prix de souscription	3,87 euros					

Stock-options	06/07/2012	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 606 000	1 590 900	1 385 400	1 174 400	710 400
Nombre d'actions annulées :		15 100	220 600	312 600	490 600
Nombre de personnes concernées :	147				
dont dirigeants	0				
Début d'exercice	06/07/2014				
Fin d'exercice	06/07/2016				
Prix de souscription	4,88 euros				

Attributions d'Actions Gratuites	20/09/2011	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	20/09/2011					
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 20/09/2013					
Fin de période de conservation	2 ans – 20/09/2015					
Nombres d'instruments attribués	548 900	527 400	494 300	0	0	0
Nombre d'actions annulées :	-	21 500	54 600	68 300	68 300	68 300
Nombre de personnes concernées :	47					
dont dirigeants	3					

Attributions d'Actions Gratuites	06/07/2012	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	06/07/2012				
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 06/07/2014				
Fin de période de conservation	2 ans – 06/07/2016				
Nombres d'instruments attribués	750 000	745 300	732 500	0	0
Nombre d'actions annulées :	-	4 700	17 500	77 575	77 575
Nombre de personnes concernées :	51				
dont dirigeants	5				

Attributions d'Actions Gratuites	19/09/2013	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	19/09/2013			
Maturité – Période d'acquisition	3 ans – 19/09/2016			
Fin de période de conservation	2 ans – 19/09/2018			
Nombres d'instruments attribués	1 600 000	1 594 000	1 421 000	1 285 500
Nombre d'actions annulées :	-	6 000	179 000	314 500
Nombre de personnes concernées :	180			
dont dirigeants	5			

Attributions d'Actions Gratuites	16/12/2014	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	16/12/2014		
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 16/12/2016		
Fin de période de conservation	2 ans – 16/12/2018		
Nombres d'instruments attribués	1 025 375	845 375	1 011 375
Nombre d'actions annulées :	-	-	14 000
Nombre de personnes concernées :	72		
dont dirigeants	4		

Attributions d'Actions Gratuites	16/12/2014	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	16/12/2014		
Maturité – Période d'acquisition	4 ans – 16/12/2018		
Fin de période de conservation	4 ans – 16/12/2018		
Nombres d'instruments attribués	657 125	672 125	551 125
Nombre d'actions annulées :	-	-	106 000
Nombre de personnes concernées :	98		
dont dirigeants	1		

Attributions d'Actions Gratuites	17/12/2015	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	17/12/2015	
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 17/12/2017	
Fin de période de conservation	2 ans – 17/12/2019	
Nombres d'instruments attribués	1 144 875	1 144 875
Nombre d'actions annulées :	-	-
Nombre de personnes concernées :	90	
dont dirigeants	4	

Attributions d'Actions Gratuites	17/12/2015	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	17/12/2015	
Maturité – Période d'acquisition	4 ans – 17/12/2019	
Fin de période de conservation	4 ans – 17/12/2019	
Nombres d'instruments attribués	545 625	545 625
Nombre d'actions annulées :	-	-
Nombre de personnes concernées :	65	
dont dirigeants	1	

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. Le conseil d'administration, en date du 30 octobre 2015, a décidé d'octroyer le droit à deux salariés du Groupe sur les plans du 16 décembre 2014 de réduire leur période d'acquisition à 2 ans et non plus 4 ans comme au préalable.

Au total, au 31 décembre 2015, le nombre maximum d'actions à créer est de 710 400 actions par exercice des stocks options et de 4 538 500 actions par attribution d'actions gratuites.

Les annulations enregistrées au cours de l'année 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 SE a mis en place un plan de rachat d'actions depuis avril 2013 et a annulé sur le 1^{er} semestre 2015 1 002 615 actions propres pour un montant de 3 870 K€.

12. PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES

Provisions pour risques et charges	Au 31.12.14	Dotations exercice	Reprises exercice	Écart de change	Au 31.12.15
			utilisée non utilisée		
Risques fiscaux	491	393		29	913
Autres risques	50	314	-40	-53	271
Total	541	707	-40	-24	1 184

Dans le cadre de son activité courante, le Groupe peut faire l'objet de procédures judiciaires et de contrôles fiscaux ou administratifs, et est soumis aux évolutions réglementaires en matière de droit de la propriété intellectuelle, de la concurrence ainsi qu'en matière fiscale.

Le jugement de la Direction du Groupe est requis pour l'analyse des risques et litiges, y compris l'estimation de la probabilité des dénouements des litiges en cours et à venir, qui sont, par leur nature, dépendants d'événements futurs nécessairement incertains.

Pour déterminer les dénouements possibles des litiges et risques, la Direction s'appuie sur l'évaluation réalisée par des conseils externes connaissant chaque dossier, ainsi que sur les jurisprudences connues.

Risques fiscaux :

Au cours de l'exercice 2015 et des exercices précédents, des sociétés du Groupe ont fait l'objet de contrôles fiscaux, et parfois de propositions de rectifications. Les conséquences financières de ces rappels d'impôts et taxes sont comptabilisées pour les montants notifiés et acceptés, ou considérés comme présentant une sortie de ressources probable et pouvant être déterminés de manière fiable.

Le Groupe revoit périodiquement l'estimation de ce risque au regard de l'évolution des contrôles et des contentieux et estime qu'aucun contrôle en cours n'aura d'impact significatif sur sa situation financière ou sa liquidité.

Des procédures de redressement fiscal sont en cours sur deux filiales du groupe en Inde et Indonésie.

En Inde elle est liée à l'impôt sur les sociétés et aux retenues à la source. Compte tenu de l'état d'avancement de la procédure, une provision de 822 K€, dont 414 K€ en dépréciation de créances fiscales, a été constatée à fin 2015, correspondant à une meilleure estimation du risque du groupe. A la fin du premier trimestre 2016, un avis de redressement a été reçu pour un montant complémentaire se rapportant à l'année fiscale 2012-2013, pour un total de 440K€. Compte-tenu de l'avancement de la procédure, Gameloft n'a pas constaté de provision dans ses comptes 2015.

En Indonésie, le redressement est lié principalement à la TVA sur les opérations étrangères. Une provision de 465 K€ a été constatée sur la base notamment de l'appréciation des risques par les conseils locaux du Groupe.

Autres risques

Les autres risques concernent notamment des litiges avec des salariés, pour 271 K€.

Faisant suites aux restructurations intervenues au cours de l'année 2015, la société a identifié un risque potentiel prud'homal concernant trois salariés dont les deux anciens directeurs d'une filiale. Leurs revendications s'élèvent au global à 1,1M€ à ce stade.

Une provision de 136 K€ a été comptabilisée à la clôture de décembre 2015 sur la base notamment de l'appréciation des risques par les conseils locaux du Groupe.

La société a reçu en juillet 2015 une assignation en justice de la part d'un client pour contrefaçon de brevet, relatif à un mécanisme d'achat et facturation « d'items in-app ». Gameloft considère que ce brevet a été développé en interne et sans référence à la technologie de ce client. Les demandes de dédommagement s'élèvent au total à 5 M€. La Direction du Groupe a procédé à un examen approfondi du risque associé à cette procédure en liaison avec ses conseils, et reste confiante quant à l'absence de risque significatif, mais n'est pas en mesure de se prononcer sur l'issue de cette assignation à ce stade.

Au regard de l'analyse de ce contentieux et en application des critères de la norme IAS 37, aucune provision n'est constatée dans les comptes au 31 décembre 2015.

Il n'existe pas d'autres procédures gouvernementales, judiciaires, prud'homales ou d'arbitrage en cours susceptible d'avoir ou ayant eu au cours des 12 derniers mois des effets significatifs sur la situation financière ou la rentabilité de la société et/ou du Groupe.

13. ENGAGEMENTS ENVERS LE PERSONNEL

Les hypothèses retenues au 31 décembre 2015 sont les suivantes :

	France	Philippines	Indonésie	Mexique	Corée
Taux d'évolution des salaires	5 %	6,50 %	6 %	5 %	4,67 %
Base de calcul	Salaire annuel	Salaire annuel	Salaire annuel	Salaire annuel	Salaire mensuel
Conditions spécifiques de calcul	-			-	-
Taux d'actualisation	2,05 %	5,40 %	8,85 %	6,50 %	2,97 %
Départ en retraite à l'initiative du salarié	65 ans	60 ans	55 ans	65 ans	55 ans

L'hypothèse de l'évolution des effectifs repose sur la table de survie prospective établie par l'INSEE pour la France, et sur un taux de rotation résultant de l'observation statistique.

Le montant de la provision comptabilisée au passif du bilan correspond à la valeur de dette actuelle au titre des régimes à prestations définies, minorée de la valeur de marché de des actifs venant en couverture de ces engagements.

Variation de la dette actuarielle	Avantages postérieurs à l'emploi	Indemnités de fin de carrière	Engagements bruts
Au 31.12.14	513	1 064	1 577
Coût des services rendus	70	1 028	1 098
Charges d'intérêts	16	21	37
Prestations/cotisations versées	-10	-930	-940
Pertes/gains actuariels	-46	-34	-80
Écarts de change	4	18	22
Reclassements	36		36
Au 31.12.15	583	1 167	1 750

Variation des actifs de couverture	Avantages postérieurs à l'emploi	Indemnités de fin de carrière	Actifs de couverture
Au 31.12.14	0	318	318
Coût des services rendus			
Charges d'intérêts		12	12
Cotisations versées par l'employeur		73	73
Prestations payées par les actifs de couverture		-332	-332
Pertes/gains actuariels		-8	-8
Écarts de change		11	11
Au 31.12.15	0	74	74

La provision pour avantages postérieurs à l'emploi au 31 décembre 2015 concerne principalement la France pour 333 K€ et l'Indonésie pour 124 K€.

Les engagements nets pour indemnités de fin de carrières concernent principalement les pays suivants :

- le Vietnam pour 503 K€,
- le Mexique pour 495 K€,
- Hong Kong pour 77 K€,
- la Corée pour 92 K€.

En Corée, le Groupe a recours à un actif de couverture dont la juste valeur est de 74 k€ à fin 2015 et pour lequel le rendement attendu en 2015 est de 13 K€.

14. PASSIF D'IMPOTS DIFFERES

	31.12.15	31.12.14
Subventions à recevoir	3 063	5 220
Divers	85	36
TOTAL	3 148	5 256

Les filiales canadiennes bénéficient de crédits multimédias. Ces crédits étant imposables l'année de leur encaissement mais comptabilisés sur la base de l'exercice auxquels ils se rattachent, la société doit comptabiliser un passif d'impôt différé.

15. DETTES FINANCIERES

Les dettes financières du groupe GAMELOFT se décomposent comme suit :

	31.12.15	31.12.14
Dettes financières non courantes	1 187	1 506
Dettes financières à long terme	1 187	1 506
Dettes financières court terme	260	-
Découverts bancaires	65	3 558
Dettes financières courantes	325	3 558

	à - 1 an	+ 1 an et - 5 ans	+ 5 ans
Échéances restant à payer au 31.12.15	325	1 187	-

Gameloft Divertissement a contracté auprès d'un organisme public au Canada un emprunt, visant à financer les acquisitions de serveurs.

Les dettes financières court-terme sont composées de la portion de l'emprunt du Canada qui sera remboursée au cours de l'exercice 2016.

Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie.

16. DETTES FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHES

	31.12.15	31.12.14
Dettes fournisseurs	28 516	26 823
Dettes fournisseurs sur immobilisations	6 869	6 768
Total	35 385	33 591

La plupart des dettes fournisseurs sont à moins d'un an et compte tenu de leur courte échéance, elles ne sont pas exposées à un risque de taux significatif.

17. AUTRES DETTES, PASSIFS COURANTS & AUTRES PASSIFS FINANCIERS COURANT

Les autres dettes et passifs courants se décomposent de la manière suivante :

	31.12.15	31.12.14
Clients créditeurs et acomptes reçus	495	197
Autres dettes	311	640
Produits constatés d'avance	1 220	1 285
Dettes Sociales	10 904	8 057
Dettes Fiscales	8 238	7 288
TOTAL	21 169	17 467

Les produits constatés d'avance sont principalement liés à des avances reçues sur des subventions de la filiale américaine.

Les dettes sociales concernent principalement GAMELOFT Divertissement Inc pour 1 809 K€, GAMELOFT Srl Roumanie pour 1 519 K€, GAMELOFT SE pour 1 487 K€, GAMELOFT Vietnam pour 1 323 K€, GAMELOFT Beijing pour 802 K€, GAMELOFT Distribution pour 738 K€, et GAMELOFT Rich Games pour 594 K€.

Les dettes fiscales concernent principalement GAMELOFT Argentina pour 1 535 K€, GAMELOFT Inc pour 1 251 K€, GAMELOFT S. de R.L. de C.V pour 1 015 K€, GAMELOFT Inde pour 676 K€, GAMELOFT Divertissement Inc pour 654 K€ et GAMELOFT SE pour 476 K€.

Les autres passifs financiers courants se décomposent de la manière suivante :

	31.12.15	31.12.14
Autres passifs financiers courants	249	93
TOTAL	249	93

Les autres passifs financiers courants sont composés d'instruments financiers (swap et ventes à terme), pour lesquels la valeur de marché à la clôture dégage une moins-value. Ils sont comptabilisés à la juste valeur (niveau 2 dans la hiérarchie IFRS 7), cf. note 3.1.6.6.

COMPTE DE RESULTAT

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.

18. CHIFFRE D'AFFAIRES

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

Exercice de 12 mois	31.12.2015		31.12.2014	
	K€	%	K€	%
EMEA	76 992	30 %	74 169	32 %
Amérique du Nord	65 005	25 %	63 030	28 %
APAC	75 633	30 %	49 710	19 %
LATAM	38 545	15 %	40 371	21 %
Total	256 175	100 %	227 279	100 %

L'Amérique du Nord a représenté 25% du chiffre d'affaires annuel, la zone EMEA 30%, l'Asie-Pacifique 30% et l'Amérique Latine 15%.

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

Exercice de 12 mois	31.12.2015		31.12.2014	
	K€	K€	K€	%
Mobile	253 361	99 %	223 742	98 %
TV	2 814	1 %	3 537	2 %
Total Chiffre d'affaires	256 175	100 %	227 279	100 %

Sur l'ensemble de l'exercice 2015, le chiffre d'affaires consolidé atteint 256,2 M€. L'activité du Groupe est déterminée par le succès massif rencontré par les jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes tactiles qui représente 99% de son chiffre d'affaires total.

19. COÛTS DES VENTES

Les coûts des ventes regroupent les frais de commissions supportés lors des téléchargements de nos jeux, les coûts de licences relatifs à certains jeux ainsi que l'amortissement de licences et les éventuelles dépréciations de licences. Ils se décomposent ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Frais sur coûts des ventes	10 805	11 881
Coûts des royalties	23 413	22 354
Dotations aux amortissements	4 788	5 468
Dotations nettes aux provisions sur licences	- 380	402
TOTAL	38 626	40 105

Les frais sur coûts des ventes représentent tous les coûts liés à la vente des jeux sur les différentes options de téléchargements.

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

Les dotations aux provisions pour dépréciation d'actifs représentent 832 K€ sur les dépréciations de licences déterminées en fonction de la rentabilité des jeux à recouper les montants garantis avant l'expiration des différents contrats. Les reprises de provisions sur licences représentent 1 212 K€ sur l'année et concernent les licences dont les contrats sont échus en 2015.

20. FRAIS DE RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

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

	31.12.15	31.12.14	31.12.14
		Retraité	Publié
Autres charges externes	27 758	25 036	18 774
Production R&D immobilisée	-1 413	-1 538	-1 538
Rémunérations du personnel	104 165	96 111	86 586
Subvention d'exploitation	-10 268	-9 236	-8 471
Charges sociales	21 444	20 663	18 535
Impôts et Taxes	733	719	600
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	11 823	11 420	5 509
Dotations nettes aux provisions sur R&D immobilisée	110	-63	-63
TOTAL	154 352	143 112	119 932

Le plan stratégique 2015, s'est traduit par une réorganisation globale des équipes – afin de mieux s'adapter au marché et dans un objectif d'optimisation des coûts. Ainsi les frais de recherche et développement comprennent désormais les coûts de développement des jeux et de suivi des joueurs à travers les différents services ainsi que les activités d'e-commerce et de business intelligence. Pour comparaison, les chiffres de 2014 ont été retraités en conséquence.

L'effectif atteignait 5 572 employés au 31 décembre 2015 pour le secteur R&D. Le 1^{er} juillet 2015, lors de la réorganisation interne 375 personnes ont été réaffectées au département R&D, dont 220 personnes venant du département Ventes & Marketing et 155 personnes venant de l'Administration et les départements E-

Commerce et Business Intelligence ont été rattachés au département R&D. A titre de comparaison, les coûts sont donnés pour l'année complète de 2015 et de 2014.

Les postes rémunérations et charges sociales ont augmenté de 8% par rapport à l'année 2014 retraitée. Le poste rémunération de personnel comprend aussi la charge de personnel liées aux stock-options et AGA pour 1 420 K€ au 31 décembre 2015.

Le montant des subventions perçues au Canada, aux Etats Unis et en Nouvelle Zélande est calculé sur la base de la masse salariale des employés du département R&D de Gameloft Canada et Gameloft Nouvelle-Zélande.

Les dotations aux amortissements sur immobilisations augmentent suite à la réorganisation des équipes administratives comprenant la mise en place et le maintien des serveurs pour le téléchargement et l'hébergement de nos jeux.

Les dotations nettes aux 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, jeux télévisés ou set-top box. Au 31 décembre 2015, les dotations aux provisions représentent 176 K€ et les reprises de provisions sont de 66 K€, soit une dotation nette aux provisions de 110 K€ sur les dépréciations des développements commercialisés et encours de production contre -63 K€ en décembre 2014.

21. FRAIS COMMERCIAUX

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

	31.12.15	31.12.14 Retraité	31.12.14 Publié
Autres charges externes	25 208	16 515	17 782
Rémunération du personnel	15 662	11 449	19 232
Subvention d'exploitation	-201	-194	-462
Charges sociales	2 931	2 265	4 063
Impôts et Taxes	587	212	327
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	679	382	660
TOTAL	44 867	30 629	41 602

Suite à la réorganisation décrite ci-avant, les frais de Ventes & Marketing comprennent désormais la force de ventes, le marketing, les équipes d'acquisition (achats d'espaces publicitaires) et l'équipe licences.

L'effectif du département Sales & Marketing atteignait 286 salariés au 31 décembre 2015. Cette baisse résulte de l'affectation des équipes E-Commerce (120 personnes), Business Intelligence (76 personnes) et 220 personnes des équipes S&M, au département R&D. A titre de comparaison, le département Ventes & Marketing retraité aurait été de 353 personnes au 31 décembre 2014.

Les dépenses de publicité, de marketing et de conférence de l'année 2015 s'élèvent à 17 771 k€ contre 10 591 K€ en 2014. Ces dépenses représentent 6,94 % du chiffre d'affaires 2015 contre 4,66 % en 2014. Cette augmentation est en lien avec la politique stratégique du groupe.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 35% par rapport à l'année 2014 retraitée. Le poste rémunérations de personnel comprend aussi la charge de personnel liées aux stock-options et AGA pour 820 K€ au 31 décembre 2015.

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

22. FRAIS ADMINISTRATIFS

Les frais administratifs se décomposent de la façon suivante :

	31.12.15	31.12.14	31.12.14
		Retraité	Publié
Autres charges externes	6 016	5 380	10 374
Rémunération du personnel	9 580	8 869	10 611
Subvention d'exploitation	-267	-253	-751
Charges sociales	2 021	2 070	2 400
Impôts et Taxes	584	522	527
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	486	338	5 971
TOTAL	18 420	16 926	29 132

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

L'effectif du secteur administratif est de 309 salariés au 31 décembre 2015. Au 1^{er} juillet 2015, 155 personnes ont été réaffectées du département Administration vers le département Recherche et Développement.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 6% par rapport à l'année 2014 retraitée. Le poste rémunération de personnel comprend aussi la charge de personnel liées aux stock-options et AGA pour 1 032 K€ au 31 décembre 2015.

Les subventions d'exploitation sont des crédits multimédias accordés par le gouvernement canadien sur une certaine catégorie de postes y compris pour la fonction administrative. Ces subventions sont comptabilisées au compte de résultat au fur et à mesure que les dépenses de salaires sont engagées et le calcul est affecté au niveau de chaque employé afin de déterminer le pourcentage de subvention.

Les dotations aux amortissements baissent en lien avec la réaffectation des effectifs administratifs et de l'amortissement des serveurs reclassés dans les frais de recherche & développement.

Informations sur les retraites et avantages assimilés et les rémunérations en actions :

	31.12.15	31.12.14
Retraites et avantages assimilés	1 088	360
Rémunérations en actions	3 273	3 100

23. DOTATIONS NETTES AUX PROVISIONS

	31.12.15	31.12.14
Dotations aux provisions sur actifs courants	757	483
Dotations aux provisions	1 248	369
Reprises aux provisions sur actifs courants	-237	-264
Reprise aux provisions	-900	-189
TOTAL	867	398

Les dotations et reprises aux dépréciations sur actif courant concernent principalement la comptabilisation de provisions sur créances clients pour 757 K€ et une reprise de 237 K€.

Les dotations et reprises aux provisions regroupent la comptabilisation des engagements de retraites & d'indemnités de fin de contrats pour 1 088 K€ et une reprise de 860 K€ ainsi qu'une provision pour risques liée

à des litiges salariaux pour 125 K€ et une reprise de 40 K€, et une dotation aux provisions pour impôts pour 34 K€ suite au contrôle fiscale des années 2012 et 2013 sur Gameloft SE.

24. AUTRES CHARGES ET PRODUITS D'EXPLOITATION

Les autres produits et charges d'exploitation se décomposent ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Résultat de cession des immobilisations	-133	-122
Autres produits	814	679
Autres charges	-922	-862
TOTAL	-241	-305

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

Les autres produits comprennent principalement des remboursements de TVA locale pour 339 K€.

Les autres charges sont liées à des créances irrécouvrables pour 286 K€ et aux jetons de présence pour 175 K€.

25. AUTRES CHARGES ET PRODUITS OPERATIONNELS

Les autres charges opérationnelles sont exclusivement liées aux frais de restructurations en Argentine, en Chine, aux États-Unis, au Mexique, en Finlande, en Corée, aux Philippines, au Japon, en Nouvelle-Zélande et en France pour un total de 10 279 K€.

En 2014, les autres charges opérationnelles concernaient majoritairement des frais de restructuration de filiales aux Philippines, en Corée et en Chine pour un total de 682K€.

26. RESULTAT FINANCIER

Le résultat financier se décompose ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Coût de l'endettement net financier	1 885	2 415
<i>Intérêts sur opération de financement</i>	-113	-110
<i>Autres charges financières</i>	-	-361
<i>Produits de trésorerie et équivalents de trésorerie</i>	1 998	2 886
Produits financiers	23 235	20 685
<i>Gains de change</i>	23 235	20 316
<i>Autres produits financiers</i>	-	368
Charges financières	29 247	16 441
<i>Pertes de change</i>	29 247	16 441
TOTAL	- 4 126	6 658

La société a des dettes financières en euros et en dollars canadiens.

Les produits de trésorerie sont les revenus de placement sur les différents comptes rémunérés dont 532 K€ sur les placements en Argentine, 78 K€ sur les placements au Brésil, 383 K€ sur les placements au Vietnam et 412 K€ sur les comptes rémunérés en France.

Le poste intérêts sur opération de financement comprend pour 74 K€ les charges financières liées à l'emprunt à court terme financé par la banque HSBC au Canada pour subvenir aux besoins ponctuels de GAMELOFT Divertissements Inc.

Le résultat financier est déficitaire par rapport à 2014 suite à :

- la forte appréciation de certaines monnaies étrangères (le Dollar US, le Yuan Chinois, le Dollar de Hong Kong, la Livre Britannique, etc.) par rapport à l'Euro sur les positions latentes de change sur les créances et dettes intragroupes,
- le rapatriement de trésorerie depuis l'Argentine effectué en juin et juillet 2015 (à hauteur de 7 365 k€) pour 2 789 K€ de pertes de changes,
- et des pertes de changes de 2 957 K€ liées à l'instabilité monétaire au Venezuela (voir 3.1.5.2 «Faits majeurs »).

27. IMPOTS SUR LES RESULTATS

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	31.12.14	31.12.14
Impôts exigibles	11 610	11 636
Impôts différés	-3 036	-3 500
Total	8 574	8 136

Les impôts exigibles concernent principalement les filiales suivantes :

- GAMELOFT Argentina pour 1 629 K€,
- GAMELOFT Brésil pour 848 K€,
- GAMELOFT Canada pour 1 801 K€,
- GAMELOFT SE pour 4 612 K€,
- GAMELOFT Mexique pour 864 K€,
- GAMELOFT Vietnam pour 327 K€.

Depuis le 1^{er} janvier 2009, une convention d'intégration fiscale entre les sociétés françaises est en place.

Preuve d'impôt :

	31.12.2015	31.12.2014
Résultat avant impôts	-15 603	1 782
Charges d'impôt théorique calculé au taux d'impôts de la maison mère	-5 201	594
Effet des déficits fiscaux		
Déficits utilisés au cours de l'exercice et non activés antérieurement	-650	-111
Imposition différée non constatée sur les déficits de la période	7 862	5 252
Effet des écarts de taux d'impôts	-673	-1 120
Différences entre les résultats sociaux et le résultat consolidé	7 237	3 522
<i>Dont paiement fondés en actions</i>	<i>1 029</i>	<i>851</i>
<i>Dont provisions intragroupes</i>	<i>287</i>	<i>22</i>
<i>Dont retenues à la source non utilisées</i>	<i>4 772</i>	<i>1 521</i>
<i>Dont provision pour litiges fiscaux</i>	<i>470</i>	<i>732</i>
<i>Autres différences</i>	<i>221</i>	<i>-49</i>
Charge d'impôt réel	8 574	8 136

La différence d'impôt liée aux provisions intragroupes est l'effet des reprises de provisions sur les créances intragroupes qui ne sont pas déductibles fiscalement pour 287 K€.

Les déficits de l'exercice n'ayant pas fait l'objet d'une activation en 2015 sont essentiellement portés par le groupe d'intégration fiscale en France (6 603 k€) et au Japon (1 014 K€).

Les retenues à la source constatées dans les différentes filiales du Groupe sont définitivement perdues lorsque les bénéfices fiscaux ne sont pas suffisants pour les absorber. En 2015, la charge d'impôts liée aux retenues à la source non utilisées est de 4 772 K€.

3.1.5.6 Informations Sectorielles

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.

La société Gameloft est organisée en trois départements : R&D, Sales & Marketing et Administration. Le suivi des coûts de la société est organisé depuis l'exercice 2006 par fonction, c'est-à-dire par rapport à ces trois départements. Ces coûts par département sont détaillés à chaque clôture semestrielle et permettent de suivre précisément l'évolution de la rentabilité de la société et des priorités stratégiques du moment. La société n'est pas organisée en revanche selon les technologies du marché.

- Ces technologies évoluent tellement rapidement qu'une organisation de la société par plateforme technologique serait déstabilisatrice et destructrice de valeur.
- Chacun des trois départements intervient par ailleurs de façon transversale sur l'ensemble des plateformes technologiques sur lesquelles Gameloft commercialise ses productions. De nombreuses équipes de R&D, Ventes & Marketing et d'Administration sont ainsi régulièrement appelées à travailler sur des projets transversaux qui concernent à la fois les feature phones, les smartphones et les télévisions. Cela rend une distinction des coûts par plateforme technologique peu fiable voire tout simplement impossible dans la plupart des cas.
- Enfin, comme annoncé par le passé, il devient difficile de faire la distinction entre feature phones et smartphones. La société a donc choisi de ne plus communiquer sur ces deux activités dès 2014 afin de suivre l'évolution du marché. Ainsi Gameloft travaille aujourd'hui sur plus de 15 000 modèles de smartphones et 300 modèles de feature phones différents. Avec l'arrivée d'un côté de smartphones entrée de gamme fabriqués par des constructeurs chinois et de l'autre côté le lancement de modèles de feature phones de plus en plus sophistiqués, la distinction feature phones-smartphones perd progressivement de son sens.

Une analyse par secteur géographique peut cependant être menée comme suit :

K€	Chiffre d'affaires	
	31.12.15	31.12.14
EMEA	76 992	74 169
Amérique du Nord	65 005	63 030
LATAM	38 546	40 371
APAC	75 633	49 710
Total	256 175	227 279

Concernant les produits des activités ordinaires, sur la base des informations disponibles auprès des opérateurs et constructeurs de téléphones, la société n'est pas en mesure d'en distinguer l'origine pour les pays significatifs.

Par ailleurs, Gameloft a maintenant deux clients 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			
	31.12.15		31.12.14	
	Montants	%	Montants	%
Apple	85 243	33,28 %	71 371	31,40 %
Google	44 892	17,52 %	41 061	18,07 %
Total	130 136	50,80 %	112 432	49,47 %

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.

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

Les actifs non-courants dans le pays d'origine et par pays significatif sont les suivants :

K€	Actifs non courants	
	31.12.15	31.12.14
Canada	9 946	14 638
France	9 571	8 278
États-Unis	818	3 490
Chine	3 548	2 339
Hong Kong	1 595	1 774
Espagne	1 204	1 252
Vietnam	828	899
Roumanie	778	873
Mexique	451	554
Corée	539	544
Indonésie	365	389
Japon	268	360
Autres	2 435	1 821
Total	32 346	37 211

3.1.6 Informations diverses

1. Engagements hors bilan

Cautions données : néant

Sûretés réelles consenties : néant

Engagements hors bilan :

Engagements hors bilan donnés liés aux activités opérationnelles	Caractéristiques		Au 31.12.15
	Nature	Date Fin d'Engagement	
Engagements liés à l'exécution de contrats d'exploitation	Baux Commerciaux		33 351 K€
	Engagement du gouvernement de l'Ontario dans le cadre de la signature d'un accord de subvention au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc mais conditionné à la réalisation d'embauches et de dépenses sur 5 ans.		1,725 M CAD
	Caution au profit de Gameloft Toronto pour un contrat de financement de marge de crédit auprès de la banque HSBC.		1 M CAD
	Caution au profit de Gameloft Divertissements Inc pour un contrat de financement de marge de crédit auprès de la banque HSBC.		2,15 M CAD
Engagements donnés en gage, hypothèque,			

Découverts autorisés : Gameloft Divertissements Inc a négocié un contrat de financement de marge de crédit de 2,15 M CAD auprès de la banque HSBC.

Autorisation de facilités de crédit faite au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc, par la banque HSBC Bank Canada à concurrence de 1 M CAD.

Effets escomptés non échus : néant

Crédit-bail : néant

Engagements hors bilan vis-à-vis de collaborateurs clés :

A la date du présent document, des accords ont ainsi été conclus avec des salariés du groupe, afin de prévoir le versement d'une indemnité en cas (i) de rupture du contrat de travail à l'initiative de la société, y compris pour faute grave³⁸, et sauf licenciement pour faute lourde, dans un délai de vingt-quatre mois suivant la survenance d'un changement de contrôle de la société ou (ii) de rupture du contrat de travail (de quelque manière que ce soit) y compris en cas de prise d'acte de la rupture ou de demande de résiliation judiciaire du contrat de travail, y compris en raison d'une démission résultant d'un désaccord du salarié avec la direction de la société quant à la stratégie du groupe dans un délai de douze mois suivant la survenance d'un changement de contrôle. Le montant de l'indemnité de départ est fixé à deux fois le total de la rémunération brute annuelle perçue au cours des douze derniers mois, ou si elle se révèle plus favorable, des trois derniers mois, précédant la survenance d'un changement de contrôle. Un « changement de contrôle » de la société est défini comme (i) l'acquisition du contrôle (au sens de l'article L. 233-3 du Code de commerce) de la société par toute personne autre qu'une personne agréée par le Conseil d'administration de la société et/ou (ii) le remplacement de plus de la moitié des membres du conseil d'administration de la société au cours d'une période de douze mois par des personnes non agréées par le Conseil d'administration actuel de la société. Ces accords concernent, à la date du présent document 14 salariés et représentent un montant brut estimé (hors charges patronales et sociales) de 7,9 millions d'euros.

³⁸ L'absence d'exclusion de la faute grave permet à la société de s'assurer que les salariés concernés ne modifieront pas leurs comportements par crainte de voir leurs actes requalifiés ultérieurement en faute grave menant à la perte de leur droit à indemnité.

Par ailleurs, certains de ces salariés sous contrat de travail auprès d'une des filiales étrangères de la société bénéficient d'un engagement de réintégration au sein de la société en cas de rupture de leur contrat de travail pour quelque cause que ce soit.

Enfin, toujours afin d'assurer la pérennité de la présence de certains salariés au sein du groupe, dans une période où le risque de changement de contrôle de la Société est accru et où le départ non planifié de ces salariés risque de causer un préjudice à la Société et au groupe, certaines filiales étrangères du groupe ont décidé, après discussions avec les salariés concernés, de conclure des avenants aux contrats de travail existants desdits salariés afin de prévoir le versement d'une indemnité de départ en cas (i) de rupture du contrat de travail à l'initiative de l'employeur dans un délai de vingt-quatre mois suivant la survenance d'un changement de contrôle de la Société ou (ii) de rupture du contrat de travail du fait du salarié dans un délai de six mois suivant la survenance d'un changement de contrôle. Le montant net de l'indemnité de départ est fixé à une fois le montant de la rémunération brute annuelle. Un « changement de contrôle » de la Société est défini comme (i) la perte ou l'acquisition du contrôle (entendu comme le pouvoir de diriger les affaires d'une société, soit par la détention d'actions ou de droits de vote, soit en conséquence des pouvoirs conférés par les statuts ou tout autre document similaire) par une personne et/ou (ii) le remplacement de plus de la moitié des membres du conseil d'administration de la Société, y compris son président, au cours d'une période de douze mois par des personnes non agréées par le conseil d'administration actuel de la Société.

Ces avenants prévoient également un préavis de trois mois en cas de rupture du contrat de travail à l'initiative de l'employeur ou du salarié.

Ces avenants ont été conclus, avec effet au 26 avril 2016, avec 13 salariés de filiales étrangères de la Société, et représentent à ce jour un montant brut estimé (hors charges patronales et sociales) de 2,3 millions d'euros.

Autres engagements :

Il n'existe pas d'autre investissement futur ayant déjà fait l'objet d'engagement ferme de la part des dirigeants de la société.

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

2. Événements postérieurs à la clôture

Lors de ce début d'année 2016, la société a décidé de fermer sa filiale en Nouvelle-Zélande. Des dépréciations d'actifs ont été comptabilisées sur 2015 pour 1 123 K€, et des coûts de restructurations liés à la fermeture de la filiale locale seront comptabilisés en 2016 pour environ 1 M€.

Le groupe fait l'objet d'une offre publique d'achat hostile lancée par le Groupe Vivendi le 18 février 2016. (voir la partie 2.3.2.2.1 du document de référence).

3. Rémunération des dirigeants du Groupe

Le montant de la rémunération brute accordée au cours de l'année 2015, par la société ainsi que ses filiales, aux dirigeants a été de 1 929 K€, dont 585 K€ au titre des paiements fondés sur des actions en application de la norme IFRS2.

Au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2015, la société, Gameloft SE, a décidé de rémunérer ses administrateurs par l'octroi de jetons de présence.

	2015	2014
Salaires, charges et avantages divers	1 344 K€	1 024 K€
Paielements fondés sur les actions	585 K€	509 K€
Cumul des retraites et autres avantages postérieurs à l'emploi		
Indemnités de rupture		
Rémunérations totales	1 929 K€	1 533 K€
Options de souscriptions d'actions et des actions gratuites accordées sur l'année	247 500	247 500

4. Prêts accordés aux dirigeants du Groupe

Au 31 décembre 2015, aucune avance ou crédit n'a été alloué aux dirigeants du groupe conformément à l'article L225-43 du code de commerce.

5. Effectifs

Les effectifs au 31 décembre 2015 se répartissent comme suit :

a) Répartition par zone géographique :

	31.12.2015	31.12.2014 Retraité	31.12.2014 Publié	31.12.2013
EMEA	2 399	2 322	2 322	1 972
Amérique du Nord	653	737	737	720
LATAM	335	414	414	468
APAC	2 780	3 244	3 244	3 231
Total	6 167	6 717	6 717	6 391

b) Répartition par département :

	31.12.2015	31.12.2014 Retraité	31.12.2014 Publié	31.12.2013
Administration	306	305	454	438
Sales & Marketing	281	353	776	739
Recherche & Développement	5 580	6 059	5 487	5 214
Total	6 167	6 717	6 717	6 391

c) Effectif moyen

	31.12.2015	31.12.2014 Retraité	31.12.2014 Publié	31.12.2013
Administration	307	371	446	421
Sales & Marketing	319	546	758	693
Recherche & Développement	5 815	5 638	5 351	5 046
Total	6 441	6 555	6 555	6 160

6. Risques financiers et IFRS 7 Instruments financiers

Dans le cadre de son activité, le Groupe peut être plus ou moins exposé aux risques de taux d'intérêt, de de liquidité et financement, de change, ainsi qu'aux risques de contrepartie et de crédit. Le Groupe a mis en place une politique de gestion de ces risques décrite ci-dessous pour chacun des risques.

Risque de taux d'intérêt

Le groupe ne fait pas appel à des organismes de crédit pour se financer, mais dispose de moyens de financement à court et moyen terme portant intérêt fixe et place sa trésorerie disponible sur des supports de placement rémunérés 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.

Risque de liquidités

Dans le cadre de son activité opérationnelle, le groupe n'a pas recours à un endettement récurrent ni significatif. Les flux d'exploitation sont suffisants depuis l'exercice 2009 pour autofinancer l'activité opérationnelle et la croissance organique. Cependant, le groupe peut être amené à augmenter son endettement par recours à des lignes de crédit pour financer des opérations de croissance. 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.

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 à taux et capital garanti. Par ailleurs, le Groupe court certains risques de liquidité associés aux activités commerciales menées sur le plan international, notamment les risques relatifs aux contrôles de capital et d'échange, et des restrictions imposées aux rapatriements de fonds.

Risque de change

Compte tenu de sa présence internationale, le Groupe peut être exposé aux fluctuations des taux de change dans les trois cas suivants :

- dans le cadre de son activité opérationnelle : les ventes et les charges d'exploitation des filiales du Groupe sont principalement libellées dans la devise de leur pays. Cependant, certaines transactions comme les contrats de distribution, les facturations de prestations entre sociétés peuvent être libellées dans une autre devise. La marge opérationnelle des filiales concernées peut donc être exposée aux fluctuations des taux de change par rapport à leur devise fonctionnelle ;
- dans le cadre de son activité de financement: en application de sa politique de centralisation des risques, le Groupe est amené à gérer des financements et trésorerie multidevises ;
- lors du processus de conversion en euros des comptes libellés en devise étrangère de ses filiales. Le résultat opérationnel courant peut être réalisé dans des devises autres que l'euro. En conséquence, les fluctuations des cours de change des devises étrangères peuvent avoir un impact sur le compte de résultat du Groupe. Ces fluctuations font également varier la valeur comptable des actifs et passifs libellés en devises figurant dans le bilan consolidé.

Variation des taux de change des principales devises du Groupe :

	31.12.15		31.12.14	
	Taux moyen	Taux clôture	Taux moyen	Taux de clôture
Dollar US	1,109	1,089	1,329	1,214
Dollar canadien	1,418	1,512	1,467	1,406
Livre Sterling	0,726	0,734	0,806	0,779
Yens japonais	134,286	131,07	140,377	145,230
Pesos argentin	10,279	14,047	10,783	10,3992
Pesos mexicain	17,599	18,915	17,662	17,868
Real brésilien	3,692	4,312	3,123	3,221

Wong coréen	1 255,741	1 280,78	1 399,030	1 324,80
Dollars australien	1,476	1,489	1,472	1,483

Risque sur le résultat

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

En K€	31.12.15	31.12.14
Dollars américains	+4 195	-3 123
Roupiés indiennes	+1 220	-66
Pesos mexicains	+708	-343
Yuan chinois	+496	-21
Livres Sterling	+157	+90
Dollars Hong-kongais	+95	+5
Roupiés indonésiennes	+78	-142
Ringgit malais	-68	-27
Hryvnia Ukrainienne	-102	-75
Pesos argentins	-136	-3 700
Roubles russes	-197	0
Real brésiliens	-1 142	-764

Risque sur positions bilancielle

Le groupe détient des actifs, perçoit des revenus et encourt des dépenses et engagements directement et par l'intermédiaire de nos filiales dans un grand nombre de devises. Les comptes sont présentés en euros. Par conséquent, lorsque nous préparons nos comptes, la valeur de nos actifs, passifs, revenus et dépenses présentés dans d'autres devises sont convertis en euros 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, même si leur valeur n'a pas changé dans leur devise d'origine.

Le Groupe protège uniquement ses positions concernant ses flux d'exploitation dans les principales monnaies significatives (Dollar US, Dollar canadien). La stratégie est de couvrir un seul exercice à la fois, l'horizon de couverture n'excède donc pas 12 mois.

Les instruments dérivés pour lesquels la documentation de la relation de couverture ne répond pas aux exigences de la norme IAS 39, ne sont pas désignés comptablement comme des instruments de couverture. Les engagements de couverture sont réalisés par le service trésorerie en France. Aucune couverture n'est contractée dans les filiales qu'elles soient françaises ou étrangères.

Le Groupe met en place des dérivés de change évalués à la juste valeur dans ces comptes qu'avec ses établissements bancaires usuels. Ceux-ci sont des établissements bancaires de premier rang. De plus compte tenu de la saisonnalité de l'activité, les positions ouvertes à la date de clôture sont limitées. En conséquence la « Debit Value Adjustment » (risque propre de l'entité) est jugée non significative.

A la clôture, la juste valeur des dérivés de change se traduit de la façon suivante :

	31 décembre 2015					31 décembre 2014			
Données en K€	USD	CAD	AUD	GBP	CNY	USD	CAD	GBP	CNY
Swap									
Options de change nettes									
Dérivés de changes qualifiés de couverture									

Swap	161					87			
Options de change nettes		-204	2	-	-		2	12	-3
Dérivés de changes non qualifiés de couverture	161	-204	2	-	-	87	2	12	-3

Exposition de l'actif et du passif d'exploitation dans les principales devises :

31.12.15 Devises	Actif (1) (K€)	Passif (2) (K€)	Exposition nette avant couverture (K€)	Instruments de couverture de change (3)	Exposition nette après couverture (K€)
Euro	44 063	34 629	9 433		9 433
\$US	9 874	4 871	5 003		5 003
\$CAD	9 966	4 853	5 113		5 113
Pesos argentin	5 367	1 655	3 712		3 712
MYR	1 077	16	1 060		1 060
Pesos mexicain	3 608	1 773	1 835		1 835
Roupie Indienne	7 462	786	6 675		6 675
\$Hong Kong	1 163	127	1 036		1 036
RMB	2 257	1 144	1 113		1 113
Pesos Brésilien	1 278	423	854		854
GBP	911	203	708		708
Autres devises	4 458	6 072	-1 610		-1 610
Total	91 484	56 552	34 932		34 932

- (1) L'actif d'exploitation regroupe les créances clients nettes de provisions ainsi que les autres créances
- (2) Le passif d'exploitation regroupe les dettes fournisseurs, les dettes fiscales et sociales et les autres dettes
- (3) Les instruments contractualisés par le groupe et décrits ci-avant n'ont pas été qualifiés comptablement en couverture de change à fin décembre 2015.

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	31.12.15	31.12.14
Euros	63	256
Pesos argentins	2	1
Dollars canadiens	0	3 265
Dollars australiens	0	37
Dettes financières	65	3 558

Sensibilité du risque de change sur les placements de la société :

Absence de placements significatifs en devises à fin 2015.

Risque de crédit et contrepartie

Le risque de crédit représente le risque de perte financière pour le Groupe dans le cas où un client ou une contrepartie à un actif financier viendrait à manquer à ses obligations de paiement.

Compte tenu du nombre important de clients répartis dans de nombreux pays et du profil des principaux clients distributeurs (Apple, Google, Amazon), la société considère le risque de contrepartie lié aux comptes clients limité.

Au 31 décembre 2015, le montant des créances clients en retard de paiement et non encore dépréciées n'est pas significatif :

31/12/2015					Montant des actifs par échéance non dépréciés				
	Note	Valeur comptable	Provision	Valeur nette comptable	Montant des actifs non échus	0-3 mois	3-6 mois	6 mois-1 an	Plus d'un an
En K€									
Actifs financiers opérationnels non courants et courants									
Créances clients	6	68 760	1 398	67 363		63 662	1 777	1 259	665
Autres créances d'exploitation courantes	7	24 318	197	24 121		12 052	2 980	6 953	2 137
Autres actifs financiers en prêts et créances									
PRETS ET CREANCES									
Autres actifs financiers non courants									
Autres actifs financiers courants									
		93 078	1 595	91 484		75 714	4 757	8 212	2 802

En ce qui concerne les placements, la crise financière de ces dernières années a modifié sensiblement le paysage bancaire et nécessite un contrôle accru et dynamique du risque sur la politique de placement du groupe. La grande majorité des flux de trésorerie du groupe passe par HSBC, reconnue sur le marché pour sa solidité financière. Toutes les disponibilités doivent rester rapidement mobilisables en limitant au maximum la prise de risque sur le capital. Elles ont vocation à être investies sur des produits présentant un degré élevé de sécurité et une très faible volatilité.

Au 31 décembre 2015, les placements financiers étaient constitués de comptes rémunérés.

Risque sur les actions de la Société

En fonction de sa politique de rachat d'actions et dans le cadre des autorisations données par l'Assemblée Générale, la Société peut être amenée à acheter ses propres actions. La fluctuation du cours des actions propres ainsi achetées n'a aucune incidence sur les résultats du Groupe.

Au 31 décembre 2015, la société ne détient plus d'actions propres. Les actions propres sont présentées en déduction des capitaux propres à hauteur de leur coût de revient.

Présentation des actifs et passifs financiers par classe et catégorie comptable

Le tableau ci-dessous détaille la valeur nette comptable par catégorie et la juste valeur des instruments financiers (au sens des définitions données par IAS 32) du groupe au 31 décembre 2015 et 31 décembre 2014 :

ACTIFS		Catégorie Juste valeur	Déc-15		Déc-14	
en K€	Catégorie IAS 39		Valeur comptable	Juste valeur	Valeur comptable	Juste valeur
Actifs financiers non courants (hors titres)	Prêts et créances au coût amorti	Niv 2	3 307		2 827	
Actifs financiers non courants (titres)	Actifs disponibles à la vente à la juste valeur par capitaux propres					
Autres créances non courantes	Prêts et créances au coût amorti	Niv 2	2 333		3 056	
Clients et comptes rattachés	Prêts et créances au coût amorti	Niv 2	67 363		63 914	
Autres créances et comptes de régularisation	Prêts et créances au coût amorti	Niv 2	24 121		27 067	
Autres actifs financiers courants	Actifs financiers à la juste valeur par résultat	Niv 2	209	209	191	191
Trésorerie et équivalents de trésorerie	Actifs financiers à la juste valeur par résultat	Niv 1	36 968	36 968	56 264	56 264

PASSIFS		Catégorie Juste valeur	Déc-15		Déc-14	
en K€	Catégorie IAS 39		Valeur comptable	Juste valeur	Valeur comptable	Juste valeur
Dettes financières non courantes	Passifs financiers au coût amorti		1 187		1 506	
Dettes financières	Passifs financiers – Juste valeur par résultat	Niv 1	65	65	3 558	3 558
	Passifs financiers au coût amorti		260			
Fournisseurs	Passifs financiers au coût amorti		35 385		33 591	
Autres dettes & Passifs courants	Passifs financiers au coût amorti		21 131		17 467	
Autres passifs financiers courants	Passifs financiers – Juste valeur par résultat	Niv 2	249	249	93	93

Conformément à l'amendement d'IFRS 7 – "Instruments financiers : informations à fournir", le tableau ci-dessous présente, pour les actifs et passifs financiers évalués à leur juste valeur, la répartition entre les trois niveaux de hiérarchie demandés :

- niveau 1 : pour les actifs financiers cotés sur un marché actif, la juste valeur correspond au prix coté ;
- niveau 2 : pour les actifs financiers non cotés sur un marché actif et pour lesquels des données observables de marché existent sur lesquelles le Groupe peut s'appuyer pour en évaluer la juste valeur ;
- niveau 3 : pour les actifs financiers non cotés sur un marché actif et pour lesquels il n'existe pas de données de marché observables pour en évaluer la juste valeur.

Pour mémoire, les autres instruments financiers valorisés au coût amorti ne sont pas repris dans le tableau ci-dessous :

Rubrique	31/12/2015			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Total
Actifs financiers non courants (titres)				
Autres actifs financiers courants		209		209
Trésorerie et équivalents de trésorerie	36 968			36 968
Total actifs à la juste valeur	36 968	209		37 177
Autres passifs financiers courants		249		287
Dettes financières	65			65
Total passifs à la juste valeur	65	249		352

Rubrique	31/12/2014			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Total
Actifs financiers non courants (titres)				0
Autres actifs financiers courants		191		191
Trésorerie et équivalents de trésorerie	56 264			56 264
Total actifs à la juste valeur	56 264	191		56 455
Autres passifs financiers courants		93		93
Dettes financières	3 558			3 558
Total passifs à la juste valeur	3 558	93		3 651

7. Informations relatives aux parties liées

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

En application de la norme IAS 24.16, il est présenté ci-dessous le détail de la rémunération totale et des avantages de toute nature accordés durant l'exercice aux mandataires sociaux.

I. Rémunérations et avantages de toute nature perçus par les dirigeants mandataires sociaux

La rémunération des dirigeants mandataires sociaux se compose d'une rémunération fixe. Les dirigeants mandataires sociaux ne bénéficient pas de rémunération variable. Ils peuvent bénéficier en outre de l'attribution de stock-options et d'actions gratuites. L'ensemble est fixé par le conseil d'administration sur proposition du comité des rémunérations. À compter de 2009, les stock-options et les actions gratuites attribuées aux dirigeants mandataires sociaux sont assorties de conditions de performance.

Le montant de la rémunération brute totale accordée aux dirigeants au cours de l'exercice par la société, par les sociétés contrôlées au sens d'IAS 24.16, et par la société contrôlant celle dans laquelle ils exercent leur mandat, a été de 1 929 K€, dont 839 K€ accordés par GAMELOFT SE.

Données en Euros		Michel Guillemot	Claude Guillemot	Gérard Guillemot	Yves Guillemot	Christian Guillemot	TOTAL Rémunération au titre de 2015
GAMELOFT SE	Rémunération brute fixe	60 000	31 248		31 248	31 248	153 744
	Jetons de présence	25 000	25 000		25 000	25 000	100 000
	Paiements fondés en actions	391 014	51 474	39 578	51 474	51 474	585 014

GAMELOFT Inc.	Rémunération brute fixe			43 711			43 711
	Jetons de présence			24 826			24 826
GAMELOFT Ltd.	Rémunération brute fixe	243 910					243 910
GAMELOFT HK	Rémunération brute fixe	287 644					287 644
GAMELOFT Dubaï	Rémunération brute fixe	404 012					404 012
GAMELOFT PTE	Rémunération brute fixe	86 026					86 026
Total		1 497 606	107 722	108 115	107 722	107 722	1 928 887

Au titre de 2015, le montant global des rémunérations brutes accordées et provisionnées au profit des dirigeants mandataires sociaux s'est élevé à 1 928 887 euros.

II. Attribution gratuite d'actions

ATTRIBUTIONS D' ACTIONS GRATUITES AUX DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX DURANT L'EXERCICE						
Nom du dirigeant mandataire social	Date du Plan	Nombre d'actions	Date d'acquisition	Juste Valeur de l'option	Date de disponibilité	Conditions de performance
Michel Guillemot	17/12/2015	165 000	17/12/2017	4,18 €	17/12/2019	Conditions de performance interne
Yves Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne
Christian Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne
Gérard Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2019	4,43 €	17/12/2019	Conditions de performance interne
Claude Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne
TOTAL		247 500				

III. Rémunérations et avantages dus à raison de la cessation des fonctions de mandataire social de la Société

Dirigeants mandataires sociaux	Contrat de travail		Régime de retraite supplémentaire		Indemnités ou avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la cessation ou du changement de fonctions		Indemnités relatives à une clause de non concurrence	
	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
Michel Guillemot		X		X		X		X
Christian Guillemot		X		X		X		X
Yves Guillemot		X		X		X		X
Claude Guillemot		X		X		X		X
Gérard Guillemot		X		X		X		X

Il n'existe aucun engagement pris au bénéfice des membres du Conseil d'administration correspondant à des éléments de rémunération, des contreparties financières ou des avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la cessation ou du changement des fonctions ou postérieurement à celles-ci.

IV. Les transactions réalisées avec des sociétés détenues par des dirigeants communs:

a) avec le Groupe Ubisoft :

Charges d'exploitations :

Refacturation de services réalisés pour le compte de GAMELOFT SE par Ubisoft Nordics pour 87 K€, par Ubisoft Sweden pour 48 K€, par Ubisoft BV pour 2K€, par Ubisoft EMEA pour le compte de GAMELOFT SE pour 1 K€,

Refacturation de services réalisés par Ubisoft Divertissements pour le compte de GAMELOFT Divertissements Inc. pour 5 K€,

La redevance dans le cadre d'un contrat de licence avec Ubisoft Entertainment afin de permettre l'exploitation de leur marque par GAMELOFT SE s'élève à 359 K€ au titre de l'année 2015 contre 574 K€ en 2014.

Produits d'exploitations :

Refacturation de services réalisés par GAMELOFT SE pour le compte de Ubisoft Entertainment pour 46 K€ en 2015 contre 106 K€ en 2014.

b) avec AMA :

Les transactions concernent la refacturation de redevance pour la commercialisation de jeux AMA pour 2 508 K€ en 2015 contre 685 K€ en 2014.

	31.12.15	31.12.14
Actif (en K€)		
Titres de participation		
Clients et comptes rattachés	6	-
Dettes (en K€)		
Fournisseurs et comptes rattachés	1 128	672
Clients créditeurs		
Résultat d'exploitation (en K€)	-2 966	-1 332
Produits d'exploitation	46	106
Charges d'exploitation	-3 012	-1 438

8. Risques de marché

Risque de taux : Les dettes de GAMELOFT SE sont à taux fixe mis à part les besoins ponctuels de trésorerie donc la sensibilité du résultat aux variations des taux est donc nulle.

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

3.1.7 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes consolidés

Aux Actionnaires,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre Assemblée Générale, nous vous présentons notre rapport relatif à l'exercice clos le 31 décembre 2015, sur :

- le contrôle des comptes consolidés de la Société GAMELOFT SE, tels qu'ils sont joints au présent rapport,
- la justification de nos appréciations,
- la vérification spécifique prévue par la loi.

Les comptes consolidés ont été arrêtés par le Conseil d'Administration. Il nous appartient, sur la base de notre audit, d'exprimer une opinion sur ces comptes.

I - Opinion sur les comptes consolidés

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences permettant d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes consolidés ne comportent pas d'anomalies significatives. Un audit consiste à vérifier par sondages ou au moyen d'autres méthodes de sélection, les éléments justifiant des montants et informations figurant dans les comptes consolidés. Il consiste également à apprécier les principes comptables suivis, les estimations significatives retenues et la présentation d'ensemble des comptes. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Nous certifions que les comptes consolidés sont, au regard du référentiel IFRS, tel qu'adopté dans l'Union européenne, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière, ainsi que du résultat de l'ensemble constitué par les personnes et entités comprises dans la consolidation.

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur le paragraphe 4 de la note 3.1.5.2 "Faits majeurs" qui présente la situation économique en Argentine et notamment les impacts de l'écart entre l'utilisation du taux officiel et du taux officieux de conversion sur les principaux agrégats de la filiale Argentine de Gameloft dans les comptes consolidés du groupe.

II - Justification des appréciations

En application des dispositions de l'article L. 823-9 du code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les éléments suivants :

- Comme indiqué dans la note 3.1.5.3.2.1 et le paragraphe 1 de la note 3.1.5.5 des comptes consolidés, les immobilisations incorporelles comprennent notamment des frais de développement commercialisés ou en cours et des licences. Ces immobilisations incorporelles font l'objet de tests de dépréciation à chaque clôture. Nous avons apprécié les modalités d'inscription à l'actif des frais de développement et licences, examiné les modalités de mise en œuvre des tests de dépréciation et apprécié le caractère

raisonnable des prévisions et hypothèses utilisées. Nous avons également vérifié que les états financiers donnent une information appropriée.

- Comme précisé au paragraphe 4 “Actifs d’impôts différés” de la note 3.1.5.5 des comptes consolidés, votre société constate des impôts différés actifs relatifs aux déficits fiscaux reportables dès lors que des bénéfices imposables sont attendus au cours de la période de validité de ces actifs d’impôts différés. Nous avons apprécié le caractère raisonnable des estimations retenues et vérifié que les états financiers donnent une information appropriée.
- Comme détaillé au paragraphe 12 “Provisions pour risques et charges” de la note 3.1.5.5, des provisions sont constituées pour couvrir les risques et réclamations, et sont comptabilisées conformément aux règles et méthodes comptables du groupe. Nous avons examiné, sur la base des éléments disponibles à ce jour, les modalités de détermination des provisions pour litiges et réclamations et nous avons vérifié que les états financiers donnent une information appropriée.

Les appréciations ainsi portées s’inscrivent dans le cadre de notre démarche d’audit des comptes consolidés, pris dans leur ensemble, et ont donc contribué à la formation de notre opinion exprimée dans la première partie de ce rapport.

III - Vérification spécifique

Nous avons également procédé, conformément aux normes d’exercice professionnel applicables en France, à la vérification spécifique prévue par la loi des informations données relatives au groupe, données dans le rapport sur la gestion du groupe.

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

Fait à Paris La Défense et à Rennes, le 28 avril 2016

Les Commissaires aux comptes

MAZARS

AUDIT AMLD

Simon Beillevaire

Eric Moulois

3.2 Comptes sociaux au 31 Décembre 2015

3.2.1 Bilan au 31 Décembre 2015 (En K€) (Exercice de 12 mois)

ACTIF		31.12. 15	31.12. 15	31.12. 15	31.12. 14
	Notes	Brut K€	Amort/dep K€	Exercice de 12 mois Net K€	Exercice de 12 mois Net K€
Immobilisations incorporelles	3.2.3.5.1	61 550	53 235	8 315	6 859
Immobilisations corporelles	3.2.3.5.2	3 453	2 546	907	1 140
Immobilisations financières	3.2.3.5.3	13 467	4 079	9 388	10 832
Actif immobilisé		78 470	59 860	18 610	18 831
Clients et comptes rattachés	3.2.3.5.4	100 188	4 034	96 154	132 620
Autres créances	3.2.3.5.5	39 152	6 586	32 566	69 878
Disponibilités	3.2.3.5.9	19 490		19 490	16 808
Actif circulant		158 830	10 620	148 210	219 306
Comptes de régularisation	3.2.3.5.10	4 013	-	4 013	7 027
Total Actif		241 313	70 480	170 833	245 163

PASSIF		31.12.15	31.12.14
	Notes	Exercice de 12 mois K€	Exercice de 12 mois K€
Capital social		4 273	4 281
Primes d'émission et de fusion		90 575	91 165
Réserves		4 395	4 395
Report à nouveau déficitaire		-23 164	
Résultat de l'exercice		- 22 079	-23 164
Capitaux propres	3.2.3.5.11	54 000	76 677
Provisions pour risques et charges	3.2.3.5.14	4 149	6 465
Dettes financières diverses (1)	3.2.3.5.15	55	871
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	3.2.3.5.16	87 385	136 340
Dettes fiscales et sociales	3.2.3.5.17	1 963	1 201
Dettes sur immobilisations	3.2.3.5.18	8 153	5 467
Autres dettes	3.2.3.5.19	11 989	14 221
Total des dettes		109 545	158 100
Comptes de régularisation	3.2.3.5.20	3 139	3 921
Total Passif		170 833	245 163
(1) dont comptes courants du groupe		-	628

3.2.2 Compte de résultat au 31 Décembre 2015 (En K€)

	Notes	Exercice de 12 mois Clos le 31.12.15	Exercice de 12 mois Clos le 31.12.14
Production vendue de l'exercice	3.2.3.5.21	209 080	183 552
Production immobilisée de l'exercice	3.2.3.5.21	1 413	1 538
Autres produits d'exploitation et transferts de charges	3.2.3.5.22	<u>3 825</u>	<u>1 803</u>
Total produits d'exploitation		214 318	186 893
Achats et autres approvisionnements	3.2.3.5.23	174 861	151 457
Autres achats et charges externes d'exploitation	3.2.3.5.24	46 305	44 496
Impôts et taxes		717	448
Charges de personnel	3.2.3.5.25	4 430	5 128
Autres charges		4 288	2 019
Dotations aux amortissements et aux provisions	3.2.3.5.26	<u>8 925</u>	<u>9 314</u>
Total charges d'exploitation		239 526	212 862
Résultat d'exploitation		-25 208	-25 969
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé (1)		9 699	4 061
Autres intérêts et produits assimilés (1)		1 471	1 019
Reprises sur provisions (1)		6 910	7 919
Différences positives de change		<u>10 607</u>	<u>4 943</u>
Total produits financiers		28 687	17 942
Dotations aux provisions (2)		9 688	8 754
Autres intérêts et charges assimilées (2)		43	362
Différences négatives de change		<u>19 888</u>	<u>5 643</u>
Total charges financières		29 619	14 759
Résultat financier	3.2.3.5.27	-932	3 183
Résultat courant		-26 140	-22 786
Résultat exceptionnel	3.2.3.5.28	4 954	-11
Résultat avant impôts		-21 186	-22 797
Impôts sur les bénéfices	3.2.3.5.29	-892	-367
Résultat net de l'exercice		- 22 079	-23 164
(1) dont produits concernant les entreprises liées :		10 980	4 768
(2) dont charges concernant les entreprises liées :		5 941	2 532

3.2.3 Annexe aux comptes sociaux

Les notes et tableaux ci-après, présentés en milliers d'euros, font partie intégrante des comptes annuels clos le 31 Décembre 2015 et constituent l'annexe au bilan avant répartition, dont le total est de 170,8 millions d'euros, et au compte de résultat dégageant une perte de 22,1 millions d'euros. L'exercice a une durée de 12 mois couvrant la période du 1^{er} janvier 2015 au 31 décembre 2015.

3.2.3.1 Faits marquants de l'exercice

- Création et augmentation de capital des filiales :

Deux nouvelles sociétés ont été créées au cours de l'exercice 2015 : à Santiago au Chili (Gameloft Chile SpA) et à Minsk en Biélorussie (Gameloft LLC).

Gameloft Uruguay SA, en Uruguay, a été liquidée le 10 décembre 2015. Les sociétés Gameloft Partnerships SAS et Ludigames ont fait l'objet d'une TUP respectivement le 06 octobre 2015 et le 22 septembre 2015 par Gameloft SE.

Gameloft PT Indonesia a procédé à une augmentation de capital pour être conforme aux normes locales.

- Augmentation et réduction de capital :

La société GAMELOFT a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options pour un montant de 3 273 K€, dont 3 231 K€ en prime d'émission et d'une réduction de capital par l'annulation d'actions propres pour 3 870 K€. Le capital social s'élève à 4 273 K€ à fin décembre 2015.

3.2.3.2 Comparabilité des comptes et changement d'estimation

Aucun reclassement n'a été réalisé sur les comptes sociaux du 31 décembre 2015.

3.2.3.3 Principes comptables

Les conventions générales comptables ont été appliquées dans le respect du principe de prudence conformément aux règles de base :

- continuité de l'exploitation,
- permanence des méthodes comptables d'un exercice à l'autre,
- image fidèle, régularité, sincérité,
- indépendance des exercices,

et conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes annuels.

La méthode de base retenue pour l'évaluation des éléments inscrits en comptabilité est la méthode des coûts historiques.

Les méthodes comptables pratiquées sont conformes aux pratiques du secteur et aucun changement futur de méthode n'est envisagé à ce jour.

Les comptes annuels de GAMELOFT SE sont établis conformément au plan comptable général et dans le respect des textes légaux et réglementaires en vigueur en France, le règlement 2000-06 sur les passifs, adopté par le comité de réglementation comptable (CRC) ainsi que le règlement sur les actifs R 2002-10 appliqué à compter du 1^{er} janvier 2003 et le règlement CRC 2004-06 relatif à la définition, la comptabilisation et l'évaluation des actifs.

GAMELOFT SE applique la méthode préférentielle de comptabilisation des coûts de développement à l'actif sur ses développements de jeux sur de nouvelles plateformes telles que le Mac d'Apple, les Télévisions connectées et la nouvelle génération de box Internet.

La société Gameloft SE est la société tête du groupe de consolidation.

3.2.3.4 Règles et méthodes comptables

3.2.3.4.1 Immobilisations incorporelles

- **Marques**

Les marques acquises par la société font l'objet d'une évaluation à chaque arrêté sur la base de leur contribution à l'activité commerciale. Cette contribution est évaluée sur des critères comme la présence parmi les marques les plus vendues sur leur marché et le chiffre d'affaires susceptible d'être généré dans le futur.

A la clôture, en cas de valorisation inférieure à la valeur comptable, une provision pour dépréciation est comptabilisée.

Les dépenses des marques créées en interne sont comptabilisées en charges, il en est de même pour les dépenses de renouvellement de leur protection.

Leurs évaluations se font au coût d'acquisition pour les immobilisations incorporelles acquises auprès d'un tiers et au coût de production pour les immobilisations générées en internes.

- **Frais de développement :**

Gameloft distingue deux axes au niveau de son activité concernant la comptabilisation de ses frais de développement :

- Sur jeux consoles, jeux PC et jeux TV:

Les conditions d'immobilisation des logiciels commerciaux sont les suivantes en norme françaises :

Selon le PCG (art. 311-3.2), les critères cumulés suivants doivent être réunis :

- 1) la faisabilité technique nécessaire à l'achèvement de l'immobilisation incorporelle en vue de sa mise en service ou de sa vente,
- 2) l'intention d'achever l'immobilisation incorporelle et de l'utiliser ou de la vendre,
- 3) la capacité à utiliser ou à vendre l'immobilisation incorporelle,
- 4) la capacité de l'immobilisation à générer des avantages économiques futurs probables,
- 5) la disponibilité des ressources (techniques, financières ou autres) appropriées pour achever le développement et utiliser ou vendre l'immobilisation incorporelle,
- 6) la capacité à évaluer de façon fiable les dépenses attribuables à l'immobilisation incorporelle au cours de son développement.

Les frais de développement ne répondant pas à ces critères et dont Gameloft ne peut évaluer le succès futur du jeu sont enregistrés en charges dans l'exercice au cours duquel ils sont encourus.

Leur évaluation est faite sur la base des charges directes de salaires majorés, d'une part des charges sociales et, d'autre part de frais de fonctionnement tels que des frais de structures.

Les coûts de développement sont tout d'abord comptabilisés au poste immobilisations incorporelles en cours au fur et à mesure de l'avancement. Ensuite, ils sont transférés au compte autres immobilisations incorporelles lorsque le jeu est commercialisé.

Ces coûts sont amortis sur 18 mois en linéaire à compter de la commercialisation du produit. La faisabilité technique est déterminée produit par produit. A la clôture de l'exercice, et pour chaque logiciel, un test de valeur est effectué et le montant restant à amortir est comparé avec les perspectives de ventes futures. Si ces perspectives de ventes ne sont pas suffisantes, une dépréciation complémentaire est pratiquée en conséquence.

La société ne pratique pas de recherche fondamentale.

- Sur téléphones mobiles et tablettes :

GAMELOFT comptabilise aujourd'hui en charges les coûts de développement lors de leur engagement pour les jeux sur téléphones mobiles.

La société développe et met en ligne chaque année chez les opérateurs, les constructeurs et les plateformes de distribution numériques plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les 300 modèles différents de feature phones les 15 000 modèles de smartphones ainsi que les dix-sept langues supportées par la société. Cette extrême fragmentation et l'incertitude du succès du jeu lors de la commercialisation et la nature plus globale des informations reçues des distributeurs partenaires concernant les ventes font que GAMELOFT n'est pas en mesure d'appréhender de manière fiable pour les différentes versions les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et les avantages économiques futurs de chacune de ces versions. Sur ces bases, le groupe ne remplissant pas tous les critères d'activation de l'article 311-3.2 du PCG, les dépenses sont comptabilisées en charges.

- Licences

Les licences concernent des droits de diffusion et de reproduction acquis auprès d'éditeurs tiers. La signature de contrats de licences donne lieu au paiement de montants garantis. Ces montants sont comptabilisés dans un compte d'avances sur licences. Tous les engagements (montants garantis prévus par le contrat) sont comptabilisés dans les comptes.

Ces avances sont réduites en fonction du montant des royalties dues au titre des ventes, ou amortis en linéaire pour les minimums garantis (montant fixe).

A la clôture de l'exercice, la valeur nette comptable est comparée avec les perspectives de ventes futures auxquelles sont appliquées les conditions du contrat. Si ces perspectives de ventes ne sont pas suffisantes, une dépréciation complémentaire est alors pratiquée en conséquence.

- Logiciels bureautique

Les logiciels de bureautique sont amortis en linéaire sur 12 mois.

3.2.3.4.2 Immobilisations corporelles

Les dépenses d'immobilisations corporelles sont comptabilisées à l'actif à leur coût d'acquisition dès lors que les critères suivants sont remplis :

- qu'il est probable que les avantages économiques futurs soient associés à cet actif
- que le prix d'acquisition peut être calculé de manière fiable.

Elles sont comptabilisées à leur coût historique.

L'actif immobilisé doit être identifiable et être utilisé de manière durable. Les immobilisations figurent au bilan à leur coût d'acquisition, déduction faite des escomptes de règlement et des éventuelles subventions d'investissement accordées. Compte tenu de la nature des immobilisations détenues, aucun composant distinct des immobilisations principales n'a été relevé. La société considère les durées pratiquées comme les durées d'utilités des biens.

Les taux d'amortissement pratiqués sont les suivants :

- Agencements et aménagements : 5 ans (linéaire)
- Matériel de transport : 5 ans (linéaire)
- Matériels informatiques et de téléphonie : entre 2 ans et 4 ans (linéaire)
- Mobilier : 10 ans (linéaire)

Les valeurs résiduelles et les durées d'utilité des actifs sont revues et, le cas échéant, ajustées annuellement ou dès lors que surviennent des modifications durables des conditions d'exploitation.

3.2.3.4.3 Immobilisations financières

Les titres de participation sont comptabilisés au coût historique, hors frais accessoires.

Si cette valeur est inférieure à la valeur d'usage, une dépréciation est constituée pour la différence. Une provision sur les comptes courants et prêts est constituée en cas de situation nette négative. Par ailleurs, une provision sur créances clients et / ou pour risques est constituée pour l'excédent de situation nette négative résiduelle.

La valeur d'usage prend en compte la quote-part de capitaux propres que les titres représentent, ajustée pour tenir compte des perspectives de développement et de résultat pour les filiales de distribution et de production.

Les actions propres non affectées sont comptabilisées en immobilisations financières, et valorisées selon les règles du PCG en la matière.

3.2.3.4.4 Clients et chiffre d'affaires

Les comptes clients sont évalués à leur valeur nominale. Les créances sont dépréciées, le cas échéant, par voie de provision pour dépréciation en fonction de leur probabilité de recouvrement à la clôture.

La reconnaissance du chiffre d'affaires est effectuée selon la nature de la prestation conduite :

Distribution et vente de jeux

Pour chaque contrat conclu, Gameloft s'interroge sur les caractéristiques afin de déterminer s'il convient de reconnaître le chiffre d'affaires brut ou net du coût des services rendus par les agents :

- Responsabilité dans la transaction
- Risque de stockage
- Liberté de détermination du prix
- Détermination des spécifications du bien
- Risque de crédit

Sur la base de ces critères, l'ensemble du chiffre d'affaires est évalué à la juste valeur de la contrepartie reçue ou à recevoir, net de TVA et autres taxes.

Contrat de prestations de services

Le revenu correspondant aux prestations de développement et d'édition effectuées pour le compte de tiers comprend les redevances et autres rémunérations perçues, qui sont considérées comme acquises et comptabilisées en chiffre d'affaires au fur et à mesure que le service est rendu.

L'état d'avancement est déterminé selon les contrats par des jalons attestant de l'exécution en termes physiques, ou bien à l'avancement des coûts budgétés pour le contrat.

3.2.3.4.5 Opérations en devises

Les produits et charges en devises sont comptabilisés sur la base de taux de change mensuels.

Les créances, dettes et disponibilités en devises sont converties en euros aux taux en vigueur au 31 Décembre 2015. Les gains et pertes latentes sur les créances et dettes à long terme sont comptabilisés au bilan en écarts de conversion. Les pertes latentes non couvertes font l'objet d'une provision pour pertes de change.

Les différences de conversion sur les disponibilités et les comptes courants en devises sont immédiatement comptabilisées en résultat de change.

3.2.3.4.6 Autres créances

Ce sont principalement les avances en comptes courants consenties aux filiales du groupe. Ces avances font l'objet d'une provision si la situation nette réévaluée, ramenée au pourcentage détenu, de la filiale devenait négative. La provision serait alors égale au montant négatif obtenu.

3.2.3.4.7 Disponibilités

Les disponibilités sont constituées des comptes de banque et de dépôts à terme débloqués à tout moment.

3.2.3.4.8 Provisions pour risques et charges

Une provision est comptabilisée lorsque :

- L'entreprise a une obligation actuelle (juridique ou implicite) résultant d'un événement passé,
- Il est probable qu'une sortie de ressources représentatives d'avantages économiques sera nécessaire pour régler l'obligation,
- Le montant de l'obligation peut être estimé de façon fiable.

Si ces conditions ne sont pas réunies, aucune provision n'est comptabilisée.

Au 31 décembre 2015, les provisions pour risques et charges concernent :

- Des risques de change liés à l'actualisation des créances et dettes libellées en monnaies étrangères,
- Des risques de change liés à l'actualisation des positions latentes de trésorerie,
- Des risques de litiges prud'homaux envers d'anciens salariés,
- Des provisions pour impôts liées au contrôle fiscal sur les années 2012 et 2013,
- Des provisions pour indemnités de départ à la retraite.

Les obligations futures de l'employeur ont été évaluées selon un calcul actuariel appelé « méthode des unités de crédits projetées » (« projected unit credit method »). Cette méthode consiste à déterminer la valeur des prestations futures probables et actualisées de chaque salarié au moment de son départ en fin de carrière. La provision est comptabilisée selon les recommandations ANC 2013-02.

Les hypothèses retenues au 31 décembre 2015 sont les suivantes :

	France
Taux d'évolution des salaires	5%
Taux d'actualisation	2,05%
Départ en retraite à l'initiative du salarié	65 ans

L'hypothèse de l'évolution des effectifs repose sur la table de survie prospective établie par l'INSEE, TG 2005, et sur un taux de rotation résultant de l'observation statistique.

3.2.3.4.9 Résultat exceptionnel

Les produits et charges relevant du résultat exceptionnel incluent les éléments extraordinaires, ainsi que les éléments qualifiés d'exceptionnels dans leur nature par le droit comptable (cession d'éléments d'actif, perte ou boni sur cessions d'actions propres, ...).

3.2.3.4.10 Crédit d'impôt compétitivité emploi

Le crédit d'impôt compétitivité et emploi (CICE) est comptabilisé en réduction des charges de personnel, soit 13K€ au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2015.

3.2.3.5 Notes sur le bilan et sur le compte de résultat

Bilan

1. Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi :

Immobilisations

	Au 31.12.14 Brut	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Ecart de change	Au 31.12.15 Brut
Logiciels	623	168				791
Marques	1 829					1 829
Frais de développement	30 700	749	-13	242		31 678
Frais de développement en cours	79	664		-242		501
Avances sur licences	29 933	4 880	-8 062			26 751
TOTAL	63 164	6 461	-8 075	-		61 550

Amortissements et provisions

Amortissements	Au 31.12.14 Brut	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Ecart de change	Au 31.12.15 Brut
Logiciels	564	136				700
Frais de développement	29 040	1 462		66		30 569
Avances sur licences	22 959	3 384	-8 062		35	18 316
Sous Total	52 563	4 982	-8 062	66	35	49 585

Provisions	Au 31.12.14 Brut	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Ecart de change	Au 31.12.15 Brut
Marques	1 829					1 829
Frais de développement	342	176		-66		453
Avances sur licences	1 568	832	-1 032			1 368
Sous - Total	3 740	1 008	-1 032	-66		3 650
TOTAL	56 304					53 235
Immobilisations incorporelles nettes	6 859					8 315

Les frais de développements sont les coûts de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles que les consoles, sur les TV connectées et box et les autres plateformes.

L'augmentation des frais de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles sur les TV connectées ou encore les boxes Internet est de 749 K€ sur l'année 2015.

Les développements en cours de production sont des coûts de développement de jeux non encore terminés à la date d'arrêté des comptes. Au titre de l'année 2015, les coûts de développement en cours ont représenté 664 K€, et 242 K€ ont été transférés en développements commercialisés sur la période. La production immobilisée est de 1 413 K€.

Au cours de l'année 2015, GAMELOFT a effectué une revue de ses projets en cours. Au regard de ces analyses, la société a comptabilisé 13 K€ de développements abandonnés.

Les avances sur licences concernent des contrats signés avec divers constructeurs automobiles, la FIFPRO (International Federation of Professional Footballers).

Sur l'année 2015, de nouveaux jeux sont sortis suite à la signature de contrats de licences principalement avec Fox pour le jeu Ice Age Avalanche, le jeu Trivial Pursuit & Friends avec Hasbro, le jeu CSI : Slots avec CBS Interactive ... ou à sortir avec la licence Disney pour le jeu Magic Kingdoms... Aussi sur cette période, Gameloft a réitéré son envie de travailler avec des partenaires prestigieux en renouvelant des contrats de licences comme Uno de Mattel, My Little Pony et Littlest Pet Shop d'Hasbro.

Ces contrats sont dans la continuité de ceux des années précédentes avec :

- Captain America 2 (Marvel),
- Amazing Spider-Man (licences de Spider-Man Merchandising),
- Ice Age Adventures (Fox),
- Iron Man 3 (Marvel),
- Fast & Furious 6 (Universal) film sorti en mai 2013,
- Moi, Moche et Méchant 2 (Despicable me) d'Universal, film sorti en juin 2013,
- Playmobil,
- Men In Black 3 (Sony Pictures) film sorti en avril 2012,
- Ice Age (Fox) sorti également en avril 2012,
- DC Comics pour le jeu : « The Dark of Knights Rises »,
- les films et jeux sortis en 2011 : avec Tintin (Paramount) en octobre, The Avengers (Marvel), avec Epic Games-Unreal, Where's Waldo (Classic Media) et Spiderman (Marvel).

Gameloft a signé aussi des contrats ou des renouvellements de contrats pour des licences de jeux de société, séries et jeux télévisés tels que Uno ou CSI.

L'augmentation des amortissements sur les développements commercialisés et en cours de production est de 1 528 K€. Les amortissements correspondent à un plan d'amortissement sur 18 mois des coûts de développements dès la commercialisation du jeu. Des tests de pertes de valeur ont été réalisés sur tous les développements commercialisés et en cours à la clôture de la période qui ont donné lieu à l'enregistrement d'une dépréciation de 176 K€ et d'une reprise de provision de 66 K€.

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 pour 3 384 K€, et une diminution de 8 062 K€ liée à l'extinction de la durée d'utilisations des contrats de licences avec nos différents partenaires.

Compte tenu de la perspective de ventes insuffisantes sur différentes licences, une dépréciation complémentaire de 832 K€ a été comptabilisée au 31 décembre 2015 et une reprise de provision de 1 032 K suite à la fin du terme des contrats de licences.

Pour mémoire, les immobilisations incorporelles se composaient de la façon suivante au 31 décembre 2014 :

Immobilisations

	Au 31.12.13 Brut	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Ecart de change	Au 31.12.14 Brut
Logiciels	527	96				623
Marques	1 829					1 829
Frais de développement	29 125	1 350		226		30 700
Frais de développement en cours	224	188	-107	-226		79
Avances sur licences	26 934	5 570	-2 571			29 933
TOTAL	58 639	7 204	-2 678	-		63 164

Amortissements et provisions

Amortissements	Au 31.12.13 Brut	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Ecart de change	Au 31.12.14 Brut
Logiciels	466	98				564
Frais de développement	27 485	1 455		100		29 040
Avances sur licences	22 683	2 751	-2 569		94	22 959
Sous Total	50 634	4 304	-2 569	100	94	52 563

Provisions	Au 31.12.13 Brut	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Ecart de change	Au 31.12.14 Brut
Marques	1 829					1 829
Frais de développement	405	107	-69	-100		342
Avances sur licences	1 316	651	-399			1 568
Sous - Total	3 550	758	-468	-100	-	3 740
TOTAL	54 184	5 062	-3 037	-	94	56 304
Immobilisations incorporelles nettes	4 455					6 859

2. Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles se décomposent ainsi :

Immobilisations

	Au 31.12.14 Brut	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Au 31.12.15 Brut
Installations techniques	383				383
Matériel informatique et mobilier	6 849	602	-4 381		3 070
TOTAL	7 232	602	-4381		3 453

Amortissements

	Au 31.12.14 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Au 31.12.15 Cumulés
Installations techniques	189	77			266
Matériel informatique et mobilier	5 903	754	-4 377		2 280
TOTAL	6 092	831	-4 377		2 546
Immobilisations corporelles nettes	1 140				907

Les augmentations d'immobilisations corporelles sont liées à l'achat de téléphones mobiles, au renouvellement de matériels informatiques.

Les diminutions de matériels informatiques et mobiliers sont des mises au rebut d'anciens matériels devenus obsolètes et au renouvellement du matériel.

Pour mémoire, les immobilisations corporelles se composaient de la façon suivante au 31 décembre 2014 :

Immobilisations

	Au 31.12.13 Brut	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Au 31.12.14 Brut
Installations techniques	383				383
Matériel informatique et mobilier	6 039	824	-13		6 849
TOTAL	6 422	824	-13		7 232
Amortissements					
	Au 31.12.13 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Au 31.12.14 Cumulés
Installations techniques	113	76			189
Matériel informatique et mobilier	5 149	760	-6		5 903
TOTAL	5 262	836	-6		6 092
Immobilisations corporelles nettes	1 160				1 140

3. Immobilisations financières

Les immobilisations financières se décomposent ainsi :

Immobilisations

	Brut Au 31.12.14	Augmentations	Diminutions	Brut Au 31.12.15
Titres de participation	12 860	184	-75	12 969
Autres titres immobilisés	476		-326	150
Dépôts et cautionnements	278	141	-71	348
TOTAL	13 614	325	-472	13 467
Provisions				
	Au 31.12.14 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Au 31.12.15 Cumulés
Titres de participation	2 782	1 362	-65	4 079
TOTAL Provisions	2 782	1 362	-65	4 079
Immobilisations financières nettes	10 832			9 388

L'augmentation des titres de participation est due à la création de deux sociétés au cours de l'exercice 2015 à Santiago au Chili (Gameloft Chile SpA) pour 10K€ et à Minsk en Biélorussie (Gameloft LLC) pour 5K€ et de Gameloft PT Indonesia qui a procédé à une augmentation de capital pour être conforme aux normes locales pour 169 K€.

La diminution des titres de participations est liée à la liquidation de Gameloft Uruguay SA pour 1 K€ et de deux sociétés françaises, Gameloft Partnerships SAS pour 37 K€ et Ludigames pour 37 K€.

La diminution des autres titres immobilisés sont les actions propres que Gameloft SE détenait à la clôture 2014.

Au 31 décembre 2015, Gameloft ne détient plus d'actions propres. Elle a annulé durant la période 1 002 615 actions pour un montant de 3 870 K€, dont 902 138 actions acquises au cours de l'exercice 2015.

L'augmentation des dépôts de garantie est principalement due à l'indexation du loyer de Gameloft SE et de garantie contractuelle auprès d'un de nos fournisseurs.

Les dotations aux provisions concernent les titres de la société Gameloft Corée pour 1 362 K€.

Les reprises de provisions concernent les titres de participation de la société Ludigames suite à sa liquidation le 22 Septembre 2015 pour 10 K€, de Gameloft Singapore pour 54 K€ et de Gameloft Hong Kong pour 1 K€.

Pour mémoire, les immobilisations financières se composaient de la façon suivante au 31 décembre 2014 :

Immobilisations

	Brut Au 31.12.13	Augmentations	Diminutions	Brut Au 31.12.14
Titres de participation	12 796	73	-9	12 860
Autres titres immobilisés	150	326		476
Dépôts et cautionnements	304	35	-61	278
TOTAL	13 250	434	-70	13 614
Provisions				
	Au 31.12.13 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Au 31.12.14 Cumulés
Titres de participation	1 277	1 523	-17	2 782
TOTAL Provisions	1 277	1 523	-17	2 782
Immobilisations financières nettes	11 973			10 832

Tableau des filiales et participations :

En K€	Filiales		Participations	
	Françaises	Etrangères	Françaises	Etrangères
Valeur comptable des titres détenus :				
- brute	45	12 924	-	-
- nette	45	8 845	-	-
Montants des prêts et avances accordés		27 512	-	-
Montant des dividendes encaissés		9 699	-	-

Tableau des filiales et participations :

	Devises	Capital En devises	CP autres que le capital En devises	Quote- part du capital détenue (%)	Valeur comptable des titres (brute en €)	Valeur comptable des titres (nette en €)	Montant des prêts et avances accordés En €	Montants des cautions et avals En devises	Chiffre d'affaires au 31.12.15 En devises	Résultats au 31.12.15 En devises	Dividendes distribués En €
FILIALES CAPITAL DETENU AU MOINS A 50%											
GAMELOFT INC Divertissement (Canada)	\$ CAD	3 971 142	15 570 761	100.00%	2 855 807	2 855 807	12 393 377	2 774 658 CAD	47 292 144	4 133 132	
GAMELOFT INC (USA)	\$ US	2 001 000	13 309 328	99.99%	2 316 726	2 316 726			84 299 492	3 216 639	
GAMELOFT Ltd	£	1 000	-1 790 715	99.50%	1 666	-	1 469 396		1 444 866	-45 602	
GAMELOFT GMBH	€	25 000	-2 068 985	100.00%	25 000	-	1 468 875		749 237	5 188	
GAMELOFT IBERICA SA (Espagne)	€	560 161	809 383	100.00%	560 162	560 162	95 280		13 936 098	185 775	
GAMELOFT SRL (Roumanie)	RON	191 600	10 626 640	100.00%	106 259	106 259			102 792 802	3 178 369	
GAMELOFT SRL (Italie)	€	96 900	535 440	99.74%	97 870	97 870			2 906 103	27 053	
GAMELOFT SOFTWARE BEIJING Ltd	CNY	1 655 360	80 544 772	100.00%	173 340	173 340			115 263 852	-7 602 648	
GAMELOFT KK	YENS	10 000 000	-1 081 067 571	100.00%	78 720	-	3 424 974		155 564 253	-369 469 313	
GAMELOFT SOFTWARE CHENG DU	CNY	1 603 220	-2 362 665	100.00%	155 678	155 678			49 097 955	2 417 209	
GAMELOFT Ltd (Vietnam)	VND	1 051 800 000	101 941 640 813	100.00%	40 318	40 318	101 038		390 523 550 093	20 315 423 274	
GAMELOFT EOOD (Bulgarie)	€	52 510	927 195	100.00%	53 000	53 000			6 608 062	281 952	
GAMELOFT S. de R.L. de C.V.	\$ PESO	1 997 000	157 708 344	99.95%	140 028	140 028			326 316 797	38 460 350	
GAMELOFT PRIVATED LTD	INR	100 000	-15 047 456	100.00%	1 977	1 977			748 347 729	524 501	
GAMELOFT Co, Ltd	KRW	5 875 987 490	-8 414 751 214	100.00%	3 973 597	-	3 006 327		1 740 447 794	-558 278	
GAMELOFT Argentina	ARS	1 200 000	33 817 181	95.00%	939 037	939 037			127 404 398	25 315 937	9 699 461
GAMELOFT LLC (Ukraine)	UAH	2 921 164	11 766 368	100.00%	280 000	280 000			132 507 930	6 005 378	
GAMELOFT Do Brasil Ltda	BRL	478 918	2 890 956	99.00%	163 350	163 350			24 717 381	871 516	
GAMELOFT Australia Pty Ltd	\$ AUD	5 000	-90 210	100.00%	2 936	2 936			4 696 293	106 718	
GAMELOFT LLC (Russia)	RUB	900 000	-8 371 777	100.00%	19 028	19 028	405 898		39 503 552	-12 133 538	
GAMELOFT SINGAPORE LTD	SGD	100 000	-167 635	100.00%	56 436	56 436	509 418		202 525	8 778	
GAMELOFT VENEZUELA	VEF	275 392	20 425 804	100.00%	78 104	78 104			10 880 185	20 853 164	

FILIALES - CAPITAL DETENU AU MOINS A 50%	Devises	Capital En devises	CP autres que le capital En devises	Quote- part du capital détenue (%)	Valeur comptable des titres (brute en €)	Valeur comptable des titres (nette en €)	Montant des prêts et avances accordés En €	Montants des cautions et avals En devises	Chiffre d'affaires au 31.12.15 En devises	Résultats au 31.12.15 En devises	Dividendes distribués En €
GAMELOFT PHILIPPINES INC	PHP	9 000 000	6 563 271	100.00%	141 975	141 975			90 702 383	3 856 240	
GAMELOFT HONG KONG LTD	HKD	10 000	-8 976 694	100.00%	869	869	3 310 748		23 009 044	212 023	
GAMELOFT PT INDONESIA	IDR	3 430 296 000	7 348 818 002	99.00%	241 933	241 933			73 469 942 977	2 397 039 187	
GAMELOFT SHENZHEN	CNY	1 347 560	-5 973 580	100.00%	157 518	157 518			9 186 528	-1 972 027	
GAMELOFT Developpements LIVE INC	CAD	150 000	467 093	100.00%	94 215	94 215			1 079 020	111 294	
GAMELOFT TORONTO	CAD	10 000	1 525 892	100.00%	7 483	7 483		2 725 000 CAD	8 163 900	453 700	
GAMELOFT Hungary	HUF	500 000	26 903 987	100.00%	1 756	1 756			515 720 125	13 653 689	
GAMELOFT NEW ZELAND	NZD	100	1 426 589	100.00%	63	-			15 500 673	298 952	
GAMELOFT FFZ DUBAI	AED	50 000	-804 980	100.00%	10 295	10 295	1138 520		5 749 398	-394 449	
GAMELOFT SDN BHD - MALAISIE	MYR	350 000	-183 207	100.00%	81 426	81 426	3 272		9 678 607	-241 877	
GAMELOFT Oy (Finlande)	€	2 500	121 085	100.00%	2 500	2 500			1 352 494	95 807	
GAMELOFT Madrid	€	50 000	209 577	100.00%	50 000	50 000			5 417 528	149 713	
GAMELOFT CHILE	CLP	7 500 000	-1 324 932	100.00%	10 426	10 426	185 245		102 804 893	-1 474 932	
GAMELOFT LLC (Minsk)	BYR	100 000 000	26 860 438	100.00%	5 000	5 000			1 404 695 824	26 860 438	
GAMELOFT RICH GAMES PRODUCTION France SARL 75 001 Paris - 450 415 237 00012	€	7 500	741 010	99.80%	7 485	7 485			4 016 382	125 927	
GAMELOFT FRANCE SAS 75 008 Paris – 500 819 537 00019	€	37 000	217 053	100.00%	37 000	37 000			2 627 056	54 052	
PARTICIPATIONS CAPITAL DETENU ENTRE 10 ET 50%											
TOTAL	€				12 968 982	8 889 937	27 512 368				

4. Clients et comptes rattachés

	31.12.15	31.12.14
Clients et comptes rattachés	100 188	137 238
Dépréciation clients et comptes rattachés	-4 034	-4 618
Total	96 154	132 620

Au 31 décembre 2015, les dépréciations clients concernent des clients tiers pour 473 K€. Les dépréciations clients intragroupes concernent notamment Gameloft KK pour 3 560 K€ et 2K€ sur Gameloft Nouvelle-Zélande au titre de ses situations nettes négatives.

La forte diminution des créances clients est liée principalement à des compensations intragroupes et à une meilleure gestion du crédit des clients externes par rapport à celui de 2014. Le délai moyen de recouvrement des créances hors groupe est de 98 jours, en forte amélioration par rapport à 2014. Le poste client est constitué pour près de 62 % des créances intragroupes soit 62 672 K€ en 2015 comparé à 72 % au 31 décembre 2014 soit 98 448K€.

La plupart des créances clients hors groupe sont à moins de 1 an.

5. Autres créances

	31.12.15	31.12.14
Etat (crédit de TVA, divers)	2 236	2 282
Groupe et associés	27 781	47 767
Fournisseurs débiteurs & avoirs à recevoir	8 102	20 391
Autres créances sociales	8	3
Capital souscrit, appelé, non versé	988	-
Autres débiteurs divers	37	1 391
TOTAL	39 152	71 835

Les fournisseurs débiteurs correspondent principalement à des fournisseurs intragroupe (7 842 K€ contre 20 040 K€ au 31 décembre 2014).

	31.12.15	31.12.14
Provisions sur Groupe et associés	5 911	1 956
Provisions / dépréciations tiers	675	
TOTAL	6 586	1 956

Les avances en comptes courants des filiales sont provisionnées au 31 décembre 2015 à hauteur de 5 911 K€ et concernent des avances accordées pour 3 425 K€ sur Gameloft KK, 623 K€ à GAMELOFT Ltd Co, 468 K€ sur Gameloft Ltd UK, pour 101 K€ à GAMELOFT Vietnam et 1 295 K€ pour Gameloft GMBH.

Les provisions sur dépréciations concernent la filiale néo-zélandaise pour 675 K€.

6. Etat des échéances des créances et des dettes

ETAT DES CREANCES	Montant brut	à - 1 an	à + 1 an
Créances de l'actif circulant			
Clients et comptes assimilés	100 188	100 188	
Etat (crédit de TVA, divers)	2 236	2 236	
Groupe et associés	27 781	9 880	17 901
Fournisseurs débiteurs & avoirs à recevoir	8 102	8 102	
Autres créances sociales	8	8	
Autres débiteurs divers	37	37	
Capital souscrit, appelé, non versé	988	988	-
TOTAL	139 340	121 439	17 901

ETAT DES DETTES	Montant brut	à - 1 an	De 1 à 5 ans	+ 5 ans
Dettes financières	55	55		
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	87 385	87 385		
Dettes fiscales et sociales	1 963	1 963		
Autres dettes	11 989	11 989		
Dettes sur immobilisations	8 153	8 153		
Groupe et associés	-	0	0	0
TOTAL	109 545	109 545	0	0

7. Produits à recevoir

	31.12.15	31.12.14
Avoirs fournisseurs à recevoir	5 595	3 089
Clients, Produits non facturés	53 614	31 013
Organismes sociaux, produits à recevoir	-	-
Etat, produits à recevoir	113	421
TOTAL	59 322	34 523

Le montant de produits à recevoir concernant des clients non encore facturés à la date du 31 décembre est de 53 614 K€ dont 26 076 K€ de facturations intragroupes.

8. Disponibilités

Le poste « Disponibilités » représente le solde des comptes de banque pour 19 490 K€ au 31 Décembre 2015 comparé à 16 808 K€ au 31 décembre 2014, y compris de comptes rémunérés immédiatement disponibles et sans frais, pour 2 015 K€ à fin décembre 2015.

9. Comptes de régularisation actif

	31.12.15	31.12.14
Charges constatées d'avances	515	898
Ecart de conversion actif	3 498	6 129
Total	4 013	7 027

L'écart de conversion actif est principalement lié à l'actualisation des créances clients pour 1 750 K€ et des dettes fournisseurs pour 1 748 K€.

10. Capitaux propres

	Solde au 31.12.14	Augmentation de Capital	Variation de Capital	Résultat 31.12.14	Résultat 31.12.15	Solde au 31.12.15
Capital social	4 281	42	-50			4 273
Prime d'émission	90 541	3 231	-3 820			89 952
Prime de fusion	624					624
Réserves légales	215					215
Autres réserves	4 180					4 180
Report à nouveau	-			- 23 164		-23 164
Résultat de l'exercice	-23 164			23 164	-22 079	-22 079
TOTAL	76 677	3 273	-3 870	-	-22 079	54 000

La société a bénéficié d'une augmentation de capital par levées de stocks options et attribution d'actions gratuites pour 3 273 K€ et d'une réduction par annulation d'actions propres pour 3 870 K€. Les capitaux propres sont positifs à hauteur de 54 000 K€ contre 76 677 K€ en 2014.

Au titre de l'exercice 2015, le montant net encaissé sur les augmentations de capital est de 2 284 K€.

Nombre d'actions GAMELOFT S.E.

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
Au 31/12/11	0.05	77 105 980	3 855
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	394 795	20
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	286 200	14
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	1 170 794	59
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	729 165	37
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 200	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	508 255	25
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	441 885	22
Levée d'options du 01/06/2010	0.05	479 750	24
Création d'Actions Gratuites du 01/06/2010	0.05	603 500	30
Au 31/12/12	0.05	81 818 524	4 091
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	44 600	2
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	147 550	7
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 800	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	536 145	27
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	644 078	32
Levée d'options W du 01/06/2010	0.05	913 000	46
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	463 000	23
Création d'Actions Gratuites du 20/09/2011	0.05	480 600	24
Annulation Actions Propres	0.05	-1 117 473	- 56
Au 31/12/13	0.05	84 028 824	4 201
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	44 500	2
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	25 300	1
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	79 800	4
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	250 550	13
Levée d'options W du 01/06/2010	0.05	455 000	23
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	250 000	13
Levée d'options W du 06/07/2012	0.05	119 000	6
Création d'Actions Gratuites du 06/07/2012	0.05	672 425	34
Annulation Actions Propres	0.05	-300 302	- 15
Au 31/12/14	0.05	85 625 097	4 281
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	183 640	9
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	373 000	19
Levée d'options W du 06/07/2012	0.05	286 000	14
Annulation Actions Propres	0.05	- 1 002 615	-50
Au 31/12/2015	0.05	85 465 122	4 273

Stocks options et Actions gratuites

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

Stock-options	14/05/2009	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 208 500	2 130 900	2 003 800	1 539 800	1 093 990	441 312	190 762	0
Nombre d'actions annulées :		77 600	204 700	315 200	319 125	327 725	327 725	334 847
Nombre de personnes concernées :	189							
dont dirigeants	2							
Début d'exercice	14/05/2011							
Fin d'exercice	14/05/2015							
Prix de souscription	2,36 euros							

Stock-options	20/09/2011	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 245 000	2 235 000	2 155 000	1 539 500	1 236 250	0
Nombre d'actions annulées :		10 000	90 000	242 500	295 750	1 159 000
Nombre de personnes concernées :	170					
dont dirigeants	2					
Début d'exercice	20/09/2013					
Fin d'exercice	20/09/2015					
Prix de souscription	3,87 euros					

Stock-options	06/07/2012	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 606 000	1 590 900	1 385 400	1 174 400	710 400
Nombre d'actions annulées :		15 100	220 600	312 600	490 600
Nombre de personnes concernées :	147				
dont dirigeants	0				
Début d'exercice	06/07/2014				
Fin d'exercice	06/07/2016				
Prix de souscription	4,88 euros				

Attributions d'Actions Gratuites	20/09/2011	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	20/09/2011					
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 20/09/2013					
Fin de période de conservation	2 ans – 20/09/2015					
Nombres d'instruments attribués	548 900	527 400	494 300	0	0	0
Nombre d'actions annulées :	-	21 500	54 600	68 300	68 300	68 300
Nombre de personnes concernées :	47					
dont dirigeants	3					

Attributions d'Actions Gratuites	06/07/2012	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	06/07/2012				
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 06/07/2014				
Fin de période de conservation	2 ans – 06/07/2016				
Nombres d'instruments attribués	750 000	745 300	732 500	0	0
Nombre d'actions annulées :	-	4 700	17 500	77 575	77 575
Nombre de personnes concernées :	51				
dont dirigeants	5				

Attributions d'Actions Gratuites	19/09/2013	Restant au 31.12.13	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	19/09/2013			
Maturité – Période d'acquisition	3 ans – 19/09/2016			
Fin de période de conservation	2 ans – 19/09/2018			
Nombres d'instruments attribués	1 600 000	1 594 000	1 421 000	1 285 500
Nombre d'actions annulées :	-	6 000	179 000	314 5000
Nombre de personnes concernées :	180			
dont dirigeants	5			

Attributions d'Actions Gratuites	16/12/2014	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	16/12/2014		
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 16/12/2016		
Fin de période de conservation	2 ans – 16/12/2018		
Nombres d'instruments attribués	1 025 375	845 375	1 011 375
Nombre d'actions annulées :	-	-	14 000
Nombre de personnes concernées :	72		
dont dirigeants	4		

Attributions d'Actions Gratuites	16/12/2014	Restant au 31.12.14	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	16/12/2014		
Maturité – Période d'acquisition	4 ans – 16/12/2018		
Fin de période de conservation	4 ans – 16/12/2018		
Nombres d'instruments attribués	657 125	672 125	551 125
Nombre d'actions annulées :	-	-	106 000
Nombre de personnes concernées :	98		
dont dirigeants	1		

Attributions d'Actions Gratuites	17/12/2015	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	17/12/2015	
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 17/12/2017	
Fin de période de conservation	2 ans – 17/12/2019	
Nombres d'instruments attribués	1 144 875	1 144 875
Nombre d'actions annulées :	-	-
Nombre de personnes concernées :	90	
dont dirigeants	4	

Attributions d'Actions Gratuites	17/12/2015	Restant au 31.12.15
Date du Conseil d'Administration	17/12/2015	
Maturité – Période d'acquisition	4 ans – 17/12/2019	
Fin de période de conservation	4 ans – 17/12/2019	
Nombres d'instruments attribués	545 625	545 625
Nombre d'actions annulées :	-	-
Nombre de personnes concernées :	65	
dont dirigeants	1	

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. Le conseil d'administration, en date du 30 octobre 2015, a décidé d'octroyer le droit à deux salariés du Groupe sur les plans du 16 décembre 2014 de réduire leur période d'acquisition à 2 ans et non plus 4 ans comme au préalable.

Au total, au 31 décembre 2015, le nombre maximum d'actions à créer est de 710 400 actions par exercice des stocks options et de 4 538 500 actions par attribution d'actions gratuites.

Les annulations enregistrées au cours de l'année 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 SE a mis en place un plan de rachat d'actions depuis avril 2013 et a annulé sur le 1^{er} semestre 2015 1 002 615 actions propres pour un montant de 3 870 K€.

11. Charges à payer

	31.12.15	31.12.14
Fournisseurs, factures non parvenues	19 983	27 970
Fournisseurs, factures non parvenues immos incorp.	4 553	4 358
Avoirs à établir	7 770	12 950
Dettes fiscales	182	101
Dettes sociales	735	400
TOTAL	33 223	45 779

Les avoirs à établir sont la conséquence de la politique de prix de transfert instaurée à compter du 1^{er} janvier 2010.

Les factures non parvenues sont pour 8 760 K€ des dettes intragroupes, pour 3 905 K€ des dettes sur royalties sur les ventes de jeux à licences, pour 6 384 K€ de dettes fournisseurs d'exploitation et pour 4 545 K€ des dettes sur acquisitions de licences.

12. Eléments concernant les entreprises liées

Les transactions réalisées avec les filiales du groupe GAMELOFT :

	31.12.15	31.12.14
Actif		
Immobilisations incorporelles	89	46
Immobilisations corporelles	60	131
Titres de participation	12 969	12 861
Autres immobilisations financières	150	150
Clients et comptes rattachés	62 672	98 448
Prov. sur créances clients	-3 560	-4 072
Autres créances – Comptes courants	27 512	47 478
Autres créances – Intégration fiscale	216	289
Prov. sur Autres créances	-6 586	-1 956
Fournisseurs débiteurs	7 842	20 040
Autres créances diverses	-	1 388
Dettes		
Provision pour risques et charges	-	-
Fournisseurs et comptes rattachés	67 677	116 571
Dettes financières	-	628
Produits constatés d'avance	4	113
Clients créditeurs	11 380	13 652
Résultat		
Produits d'exploitation	82 822	69 140
Charges d'exploitation	181 233	157 791

Produits financiers	10 991	4 768
Charges financières	5 967	2 532

Les transactions réalisées avec des sociétés détenues par des dirigeants communs concernent les opérations avec les sociétés Guillemot Brothers, le groupe Ubisoft, AMA et Longtail studios et se présentent de la manière suivante :

	31.12.15	31.12.14
Actif		
Clients et comptes rattachés	6	-
Passif		
Fournisseurs et comptes rattachés	1 124	672
Clients créditeurs	-	-
Résultat		
Produits d'exploitation	46	106
Charges d'exploitation	3 006	1 415

13. Provisions inscrites au bilan

	Au 31.12.14	Dotations exercice	Reprises exercice Utilisée Non utilisée	Transfert	Au 31.12.15
Provisions pour risques & charges					
Pour risques de change	6 222	3 747	-6 222		3 747
Pour risques	243	125	-43	42	367
Pour charges	-	34	0	0	34
Total	6 465	3 906	-6 265	42	4 148
Provisions pour dépréciation					
Sur marques	1 829				1 829
Sur développements commercialisés	342	176	-66		453
Sur avance / Licences	1 568	832	-1 032		1 368
Sur titres de participation	2 782	1 362	-65		4 079
Sur stocks	-				-
Sur créances clients	4 618	1 205	-1 789		4 034
Sur autres créances	1 956	5 253	-623		6 586
Total	13 095	8 828	-3 575		18 349
Total	19 560	12 734	-9 840	42	22 497

Les provisions pour risques sont des provisions pour litiges prud'homaux envers deux anciens salariés pour 125 K€ et des provisions pour avantages aux personnels :

Variation de la dette actuarielle	Indemnités de fin de carrière	Engagements bruts
Au 31.12.14	243	243
Coût des services rendus	20	20
Charges d'intérêts	3	3
Prestations/cotisations versées		
Reclassement	43	43
Pertes/gains actuariels	-67	-67
Au 31.12.15	242	242

La provision pour charges concerne pour 34 K€ la réception de l'avis de rectification de comptabilité portant sur les exercices clos au 2012 et 2013 dont Gameloft SE a fait l'objet au cours de l'année 2015..

Compte tenu des perspectives commerciales, une dépréciation sur les développements commercialisés d'un montant de 176 K€ a été comptabilisée sur l'exercice. De même, compte tenu des tests de recouvrement réalisés sur les avances non couvertes, une dépréciation de 832 K€ a été comptabilisée au 31 décembre 2015.

Les dotations aux provisions concernent les titres de la société Gameloft Corée pour 1 362 K€.

Les dotations sur créances clients concernent pour 114 K€ des créances hors groupe et de 1 089 K€ de créances intragroupes dont Gameloft KK pour 1 089 K€ et pour 2K€ de Gameloft Nouvelle Zélande.

Les provisions sur autres créances concernent des avances accordées pour 10 K€ à Gameloft Vietnam, 996 K€ à GAMELOFT GMBH, 623 K€ à Gameloft Corée, 468 K€ à Gameloft UK et 2 481 K€ à Gameloft KK et d'autres avances à recevoir pour 675 K€ de Gameloft Nouvelle Zélande.

Les reprises de provisions concernent les frais de R&D comptabilisés au 31 décembre 2015 pour 66 K€ dont 66 K€ ont été transférés sur le poste dotation aux amortissements et pour 1 032 K€ sur des avances sur licences.

Les reprises de provisions concernent les titres de participation de la société Ludigames pour 10 K€, de Gameloft Singapore pour 54 K€ et de Gameloft Hong Kong pour 1 K€.

Les reprises de provisions sur créances clients s'élèvent à 1 789 K€ au total. 1 601 K€ concernent des créances intragroupes, dont 1 115 K€ de Gameloft GMBH et 486 K€ de Gameloft UK, les 188 K€ restant sont des créances avec des clients tiers.

Les reprises de provisions pour dépréciation sur autres créances représentent pour 623 K€ Gameloft Hong Kong.

14. Dettes financières

Les dettes financières se décomposent ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Emprunts & comptes rattachés	55	244
Avances en compte courant	-	628
Dettes financières	55	871
Excédent net financier :		
	31.12.15	31.12.14
Dettes financières	55	244
Disponibilités	19 490	16 808
Excédent net financier	-19 435	-16 564

Au 31 Décembre 2015, il existe un excédent net financier de 19 435 K€ contre 16 564 K€ au 31 décembre 2014.

L'ensemble des dettes de GAMELOFT est à taux fixe et en euros. La société n'a pas de stratégie de couverture à proprement parler.

15. Dettes fournisseurs et comptes rattachés

	31.12.15	31.12.14
Dettes fournisseurs	87 385	136 340
Total	87 385	136 340

Le délai moyen de règlement des fournisseurs hors groupe est de moins de 90 jours.

Le poste dettes fournisseurs diminue fortement lié à des compensations intragroupes au cours de l'année. Les dettes des filiales du groupe représentent 66,2 M€ contre 116,4 M€ en 2014.

16. Dettes fiscales et sociales

	31.12.15	31.12.14
Dettes fiscales	476	285
Dettes sociales	1 487	916
Total	1 963	1 201

Les dettes fiscales se composent principalement de dettes de TVA pour 227 K€

Les dettes sociales se composent principalement de 752 K€ de dettes sur les organismes sociaux et de 735 K€ de dettes salariales liées à la prise de congés payés, et de dettes salariales diverses.

17. Dettes sur immobilisations

	31.12.15	31.12.14
Dettes sur immobilisations	8 153	5 467
Total	8 153	5 467

Les dettes fournisseurs sur immobilisations sont en augmentation et concernent principalement des dettes sur avances sur licences pour 6 512 K€.

18. Autres dettes

	31.12.15	31.12.14
Avoirs à établir & soldes créditeur compte client	11 756	13 838
Autres dettes	233	383
Total	11 989	14 221

Les avoirs à établir concernent des clients intragroupes pour 11 380 K€.

19. Comptes de régularisation passif

	31.12.15	31.12.14
Produits constatés d'avance	3	145
Ecart de conversion passif	3 136	3 776
Total	3 139	3 921

Les produits constatés d'avance sont composés de facturations aux clients relatives à des prestations non encore réalisées à la clôture.

L'écart de conversion passif est surtout lié à l'actualisation des dettes fournisseurs en devises pour 1 857 K€ et des créances clients en devises pour 1 278 K€.

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.

Les coûts de développement de jeux sur mobiles sont comptabilisés en charges pour l'ensemble de l'exercice. Comme décrit précédemment, les coûts de développement de jeux sur les nouvelles plateformes sont activés dès lors qu'ils remplissent les critères d'immobilisations.

Le coût de production est constitué du coût des « approvisionnements » (autres matières et fournitures) augmenté des autres coûts engagés par l'entreprise au cours des opérations de production des jeux.

20. Chiffre d'affaires, production immobilisée et stockée

La répartition du chiffre d'affaires par activité au 31 décembre 2015 est la suivante :

	31.12.15		31.12.14	
	K€	%	K€	%
Mobiles	207 385	99 %	181 322	99 %
TV	1 695	1 %	2 229	1 %
Total Chiffre d'affaires	209 080	100 %	183 552	100 %
Production immobilisée	1 413	-	1 538	-
Total	210 493	-	185 090	-

L'activité de la société est portée par le succès rencontré par les jeux Gameloft sur le marché des mobiles comprenant les smartphones, les features phones et tablettes tactiles.

La répartition du chiffre d'affaires par zone géographique au 31 décembre 2015 est la suivante :

	31.12.15		31.12.14	
	K€	%	K€	%
EMEA	44 391	21 %	46 263	25 %
<i>Dont France</i>	8 392	4 %	8 236	4 %
Amérique du Nord	85 050	41 %	84 055	46 %
APAC	56 712	27 %	32 659	18 %
LATAM	22 927	11 %	20 575	11 %
Total Chiffre d'affaires	209 080	100 %	183 552	100 %
Production Immobilisée	1 413	-	1 538	-
Total	210 493	-	185 090	-

L'Amérique du Nord a représenté 41% du chiffre d'affaires annuel, la zone EMEA 21%, l'Asie-Pacifique 27% et l'Amérique Latine 11%.

21. Autres produits d'exploitation et transfert de charges

Les autres produits d'exploitation se décomposent ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Reprises sur provisions	2 930	866
Transferts de charges	723	807
Autres produits	172	130
Total	3 825	1 803

Les transferts de charges sont constitués pour 639 K€ de refacturations de frais généraux.

Les reprises de provision concernent des provisions sur dépréciation d'actifs pour 1 098 K€ dont 1 032 K€ sur dépréciation des avances sur licences et 66 K€ sur dépréciation des frais de développement, des provisions sur créances clients pour 1 789 K€ et des provisions sur retraites pour 43 K€.

Les autres produits sont principalement un remboursement de la prévoyance concernant un salarié et des sommes perçues à tort de la part de nos clients et non réclamées.

22. Achats et autres approvisionnements

Les achats consommés sont constitués pour 173 768 K€ par les frais de développement des jeux sur mobiles et pour 1 541 K€ par les frais généraux y afférent.

23. Autres achats et charges externes d'exploitation

Les autres achats d'exploitation se présentent comme suit :

	31.12.15	31.12.14
Com. et courtages sur ventes & sous-traitance	8 311	8 629
administratives et de commercialisations		
Frais de télécommunications et de petits matériels	218	324
Dépenses de publicités et de marketing	8 793	6 676
Frais de conférences - salons	121	36
Frais de déplacements	647	627
Dépenses d'honoraires	1 276	538
Redevances de royalties	23 501	24 519
Autres	3 438	3 147
Total	46 305	44 496

24. Charges de personnel

Au 31 décembre 2015, la société emploie 29 personnes dont 4 mandataires sociaux.

La part des charges de personnel affectée à la production des jeux représente 1 866 K€.

25. Dotations aux amortissements et aux provisions d'exploitation

Les dotations se décomposent ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Dotations aux amortissements des immobilisations incorporelles	136	98
Dotations aux amortissements des immobilisations incorporelles :		
Frais développement	1 528	1 555
Licences	3 384	2 751
Dotations aux amortissements des immobilisations corporelles	830	837
Dotations aux provisions	3 048	4 072
TOTAL	8 925	9 314

Les dotations aux amortissements des immobilisations incorporelles concernent l'amortissement de logiciels, des frais de développement et aussi l'amortissement des avances sur licences amorties selon le volume de ventes ou par amortissement linéaire lié aux flat fees suivant les contrats.

Les dotations aux amortissements incorporelles sur les frais de développement sont amorties en mode linéaire sur 18 mois sur les jeux commercialisés. Au 31 décembre 2015, Gameloft comptait plus de trois cent cinquante jeux capitalisés et commercialisés sur différentes plateformes digitales comme le Mac, l'Ipad, la DSi, set-up boxes, 3DS, PS3Net, ou encore les jeux sur les TV connectées.

Les dotations aux provisions concernent notamment des dépréciations sur les frais de développement pour 176 K€, des dépréciations sur créances clients pour 1 205 K€, des dépréciations sur autres créances pour 674 K€, des dépréciations sur litiges prud'homaux pour 125 K€, des dépréciations d'actifs pour 832 K€ concernant des avances sur licences.

26. Résultat financier

Le résultat financier se décompose ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Produits financiers :		
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé	9 699	4 061
Autres intérêts et produits assimilés	1 470	1 019
Reprises sur provisions	6 910	7 919
Différences positives de change	<u>10 607</u>	<u>4 943</u>
	28 686	17 942
Charges financières :		
Dotations aux provisions	9 688	8 754
Autres intérêts et charges assimilées	43	362
Différences négatives de change	<u>19 888</u>	<u>5 643</u>
	29 619	14 759
Résultat financier	-932	3 183

Les reprises sur provisions de 6 910 K€ se décomposent comme suit :

- 623 K€ sur les avances en compte courant sur Gameloft Hong-Kong,
- 65 K€ sur les titres de participation dont 11 K€ sur Ludigames suite à sa liquidation sous forme de transmission universelle de patrimoine et 54 K€ sur Gameloft Singapore,
- 6 222 K€ sur les pertes de change.

Les autres produits financiers sont les intérêts de placements de nos contrats rémunérés ainsi que pour 697 K€ de refacturation d'intérêts sur avance en compte courants.

Les dotations aux provisions de 9 688 K€ sont constituées ainsi :

- 4 578 K€ sur les avances en compte courants dont 996 K€ sur GAMELOFT GMBH, 10 K€ sur Gameloft Vietnam, 623 K€ sur Gameloft Corée, 2 481 K€ sur Gameloft KK et 468 K€ sur Gameloft UK,
- 1 362 K€ sur les titres de participation dont 1 362 K€ sur GAMELOFT Corée Ltd,
- 3 747 K€ sur les pertes de change.

Gameloft SE protège uniquement ses positions concernant ses flux d'exploitation dans les principales monnaies significatives (Dollar US, Dollar canadien, Livre Sterling). La stratégie est de couvrir un seul exercice à la fois,

l'horizon de couverture n'excède donc pas 12 mois.

La société a pris au 31 décembre 2015 des couvertures de change sur le dollar canadien, le dollar US et le dollar australien.

Le résultat financier est négatif par rapport à 2014 suite à la forte appréciation de certaines monnaies étrangères (le Dollar US, le Yuan Chinois, le Dollar de Hong Kong, la Livre Britannique, etc.) par rapport à l'Euro sur nos positions latentes de change sur les créances et dettes intragroupes, accentué par le rapatriement de trésorerie depuis l'Argentine effectué en juin et juillet 2015 (à hauteur de 7 365 k€) pour 2 789 K€ de pertes de changes, et intègre également des pertes de changes de 2 957 K€ liées à l'instabilité monétaire au Venezuela.

27. Résultat exceptionnel

Les éléments extraordinaires sont les produits ou les charges résultant d'événements ou d'opérations clairement distincts des activités ordinaires de l'entreprise et qui ne sont pas en conséquence, censés se reproduire de manière fréquente ni régulière.

Le résultat exceptionnel se décompose ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Produits exceptionnels :		
Reprises de provisions	-	-
Produits exceptionnels sur opérations en capital	1	7
Produits exceptionnels sur opérations de gestion	<u>5 470</u>	<u>-</u>
	5 471	7
Charges exceptionnelles :		
Charges exceptionnelles sur opérations de gestion	438	
Charges exceptionnelles sur opérations en capital	79	18
Dotations aux amortissements et provisions	<u>0</u>	<u>-</u>
	517	18
Résultat exceptionnel total	4 954	-11

Les charges exceptionnelles sur opérations en capital concernent la valeur nette comptable d'immobilisations financières pour 75 K€ dont 1 K€ sur Gameloft Uruguay, 37 K€ sur Ludigames et 37 K€ sur Gameloft Partnerships suite aux liquidations et 4 K€ la valeur nette comptable d'immobilisations incorporelles et corporelles.

Les produits et charges exceptionnels sur opérations de gestion concernent une régularisation de notre politique de prix de transfert envers une de nos filiales.

28. Impôt sur les sociétés

Suite à l'article 24 de la loi 2012-1509 du 29 décembre 2012, les déficits sont reportables à hauteur de 1 M€, majorés de 50% du bénéfice excédant ce seuil.

Déficits reportables non encore utilisés au sein de Gameloft SE au 31 décembre 2015 :

	31.12.12	31.12.08	31.12.07	31.12.06	31.12.05	31.12.04	31.12.03	31.12.02	31.08.01
Déficits reportables*	-	2 586	3 064	-	-	-	-	13 996	7 043
TOTAL	-	2 586	3 064	-	-	-	-	13 996	7 043

* données non cumulées

Déficits reportables non encore utilisés au sein du groupe intégration fiscale de Gameloft SE au 31 décembre 2015 :

	31.12.15	31.12.14	31.12.13	31.12.12	31.12.11
Déficits reportables*	19 809	17 779	80		
TOTAL	19 809	17 779	80	-	-

* données non cumulées

Sur l'exercice 2015, les allègements et accroissements de la dette future d'impôt ont été les suivants :

Dettes futures d'impôts	Base	Impôt
TVTS	5	2
Gain de changes latents	3 136	1 045
TOTAL ALLEGEMENTS	3 141	1 047

Le taux d'impôt en vigueur au 31 décembre 2015 est de 33,33 %.

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

Au 31.12.15	Base comptable	IS
Résultat courant avant impôts	-26 140	-
Résultat exceptionnel	4 954	-
Résultat avant impôt	-21 186	-

Au 1^{er} Janvier 2016, il reste 26 688 K€ de déficits reportables indéfiniment sur Gameloft SE et il reste 37 664 K€ de pertes reportables indéfiniment au niveau du groupe intégration fiscale.

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	31.12.15	31.12.14
Impôts exigibles	-892	-367
Total	-892	-367

Gameloft SE et ses filiales françaises, Gameloft Rich Games Production France, Gameloft Partnerships, Gameloft France et Ludigames, ont décidé de mettre en place une convention d'intégration fiscale à compter du 1^{er} Janvier 2009. Gameloft Partnerships et Ludigames sortiront du périmètre de l'intégration fiscale du fait de leur liquidation au travers de TUP en faveur de Gameloft SE.

La société mère, Gameloft SE, supporte seule la charge d'impôt.

3.2.3.6 Informations diverses

1. Société consolidante

GAMELOFT SE – 14 rue Auber 75 009 Paris

2. Effectif

Sur l'exercice 2015, l'effectif moyen, hors dirigeants, de GAMELOFT SE est de 25 salariés, 14 hommes et 11 femmes.

Tous les salariés de Gameloft SE sont des cadres à l'exception d'un employé.

3. Engagements financiers et autres informations

Engagements hors bilan donnés liés aux activités opérationnelles		Au 31.12.15
	Nature	
Engagements liés à l'exécution de contrats d'exploitation	Baux Commerciaux : Fin d'engagement : 31/12/2020	2 974 K€
	Engagement du gouvernement de l'Ontario dans le cadre de la signature d'un accord de subvention au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc mais conditionné à la réalisation d'embauches et de dépenses sur 5 ans.	1 725 000 CAD
	Caution au profit de Gameloft Toronto pour un contrat de financement de marge de crédit auprès de la banque HSBC.	1 000 000 CAD
	Caution au profit de Gameloft Divertissements Inc pour un contrat de financement de marge de crédit auprès de la banque HSBC.	2 150 000 CAD
	Gameloft SE a divers engagements de trésorerie envers HSBC avec des opérations de gré à gré :	
	- Achat à terme de CAD contre de l'Euro : 01, 03, 04, 05, 06 et 07/2016 - Achat à terme de AUD contre du dollar US : 01/2016 - Vente à terme de USD contre de l'Euro : 01, 02, 03, 04 et 06/2016	871 K€, 2 017K€, 2 561 K€, 2 462 K€, 3 525 K€, 266 K€ 247 K\$ 6M\$, 2M\$, 5 M\$, 2M\$, 3M\$
Engagements donnés en gage, hypothèque, ...		

Engagements hors bilan reçus liés aux activités opérationnelles		Au 31.12.15
	Nature	
Engagements liés à l'exécution de contrats d'exploitation	Engagement de la société Gameloft GmbH suite à l'abandon de créances consenti par Gameloft SE avec une clause de retour à meilleur fortune dans un délai de cinq exercices et un cumul des résultats nets comptables supérieur à 800 000 €.	748 755 €
	Achat à terme de CAD contre de l'Euro : 01, 03, 04, 05, 06 et 07/2016	871 K€, 2 017K€, 2 561 K€, 2 462 K€, 3 525 K€, 266 K€
	Achat à terme de AUD contre du dollar US : 01/2016	247 K\$
	Vente à terme de USD contre de l'Euro : 01, 02, 03, 04 et 06/2016	6M\$, 2M\$, 5 M\$, 2M\$, 3M\$

En tant qu'actionnaire, Gameloft SE a émis des lettres de soutien envers les filiales de Singapour, Royaume-Uni au 31 décembre 2015 pour assurer la continuité de l'exploitation de ces sociétés en difficulté.

Effets escomptés non échus : néant

Sûretés réelles consenties : néant

Découverts autorisés : néant

Cautions reçues : néant

Crédit-bail : néant

Engagements hors bilan vis-à-vis de collaborateurs clés :

A la date du présent document, des accords ont ainsi été conclus avec des salariés du groupe, afin de prévoir le versement d'une indemnité en cas (i) de rupture du contrat de travail à l'initiative de la société, y compris pour faute grave³⁸, et sauf licenciement pour faute lourde, dans un délai de vingt-quatre mois suivant la survenance d'un changement de contrôle de la société ou (ii) de rupture du contrat de travail (de quelque manière que ce soit) y compris en cas de prise d'acte de la rupture ou de demande de résiliation judiciaire du contrat de travail, y compris en raison d'une démission résultant d'un désaccord du salarié avec la direction de la société quant à la stratégie du groupe dans un délai de douze mois suivant la survenance d'un changement de contrôle. Le montant de l'indemnité de départ est fixé à deux fois le total de la rémunération brute annuelle perçue au cours des douze derniers mois, ou si elle se révèle plus favorable, des trois derniers mois, précédant la survenance d'un changement de contrôle. Un « changement de contrôle » de la société est défini comme (i) l'acquisition du contrôle (au sens de l'article L. 233-3 du Code de commerce) de la société par toute personne autre qu'une personne agréée par le Conseil d'administration de la société et/ou (ii) le remplacement de plus de la moitié des membres du conseil d'administration de la société au cours d'une période de douze mois par des personnes non agréées par le Conseil d'administration actuel de la société. Ces accords concernent, à la date du présent document 7 salariés et représentent un montant brut estimé (hors charges patronales et sociales) de 2,6 millions d'euros.

Autres engagements :

Au 31 décembre 2014, un cumul de 2 008 heures est totalisé concernant le droit individuel à la formation (DIF) pour tous les salariés présent à cette date.

A compter du 1^{er} janvier 2015, le DIF disparaît au profit du « CPF » compte personnel de formation et reprend les droits à formation jusqu'au 31 décembre 2020.

4. Evénements postérieurs à la clôture

Gameloft SE a décidé le 28 janvier 2016 de fermer sa filiale en Nouvelle-Zélande.

5. Rémunération des dirigeants du Groupe

Le montant de la rémunération brute versée au cours de l'année 2015, par la société, aux dirigeants a été de 254 K€.

Ainsi les sept mandataires sociaux ont bénéficié de la somme maximale des jetons de présences en 2015.

Données en Euros	Gameloft SE			TOTAL Rémunération au titre de 2015
	Rémunération brute fixe	Avantages en nature	Jetons de présence	
Michel Guillemot	60 000		25 000	85 000
Claude Guillemot	31 248		25 000	56 248
Gérard Guillemot				-
Yves Guillemot	31 248		25 000	56 248
Christian Guillemot	31 248		25 000	56 248
Total	153 744	-	100 000	253 744

³⁸ L'absence d'exclusion de la faute grave permet à la société de s'assurer que les salariés concernés ne modifieront pas leurs comportements par crainte de voir leurs actes requalifiés ultérieurement en faute grave menant à la perte de leur droit à indemnité.

	2015	2014
Salaires, charges et avantages en divers	254 K€	254 K€
Cumul des retraites et autres avantages postérieurs à l'emploi		
Indemnités de rupture		
Cumul des options de souscriptions d'actions et des actions gratuites accordées	247 500	247 500

Il n'existe aucun engagement pris au bénéfice des membres du Conseil d'administration correspondant à des éléments de rémunération, des contreparties financières ou des avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la cessation ou du changement des fonctions ou postérieurement à celles-ci.

6. Prêts accordés aux dirigeants du Groupe

Au 31 décembre 2015, aucune avance ou crédit n'a été alloué aux dirigeants du groupe conformément à l'article L225-43 du Code de Commerce.

3.2.4 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes annuels clos au 31 décembre 2015

Aux Actionnaires,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre Assemblée générale, nous vous présentons notre rapport relatif à l'exercice clos le 31 décembre 2015, sur :

- le contrôle des comptes annuels de la société GAMELOFT SE, tels qu'ils sont joints au présent rapport,
- la justification de nos appréciations,
- les vérifications et informations spécifiques prévues par la loi.

Les comptes annuels ont été arrêtés par le Conseil d'administration. Il nous appartient, sur la base de notre audit, d'exprimer une opinion sur ces comptes.

I - Opinion sur les comptes annuels

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences permettant d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes annuels ne comportent pas d'anomalies significatives. Un audit consiste à vérifier par sondages ou au moyen d'autres méthodes de sélection, les éléments justifiant des montants et informations figurant dans les comptes annuels. Il consiste également à apprécier les principes comptables suivis, les estimations significatives retenues et la présentation d'ensemble des comptes. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Nous certifions que les comptes annuels sont, au regard des règles et principes comptables français, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine de la société à la fin de cet exercice.

II - Justification des appréciations

En application des dispositions de l'article L. 823-9 du code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les éléments suivants :

- Comme indiqué dans la note 3.2.3.4.1 et le paragraphe 1 de la note 3.2.3.5 des comptes annuels, les immobilisations incorporelles comprennent notamment des frais de développement commercialisés ou en cours et des licences. Ces immobilisations incorporelles font l'objet de tests de dépréciation. Nous avons apprécié les modalités d'inscription à l'actif des frais de développement et licences, examiné les modalités de mise en œuvre des tests de dépréciation et apprécié le caractère raisonnable des prévisions et hypothèses utilisées. Nous avons également vérifié que les états financiers donnent une information appropriée.
- Votre société comptabilise des provisions pour dépréciations des titres de participation selon les modalités décrites en note 3.2.3.4.3 « immobilisations financières » des comptes annuels. Nous avons procédé à l'appréciation des approches retenues par votre société et mis en œuvre des tests pour vérifier l'application de ces méthodes. Dans le cadre de nos appréciations, nous nous sommes assurés du caractère raisonnable de ces estimations.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le cadre de notre démarche d'audit des comptes annuels, pris dans leur ensemble, et ont donc contribué à la formation de notre opinion exprimée dans la première partie de ce rapport.

III - Vérifications et informations spécifiques

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par la loi.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur la sincérité et la concordance avec les comptes annuels des informations données dans le rapport de gestion du conseil d'administration et dans les documents adressés aux actionnaires sur la situation financière et les comptes annuels.

Concernant les informations fournies en application des dispositions de l'article L. 225-102-1 du code de commerce sur les rémunérations et avantages versés aux mandataires sociaux ainsi que sur les engagements consentis en leur faveur, nous avons vérifié leur concordance avec les comptes ou avec les données ayant servi à l'établissement de ces comptes et, le cas échéant, avec les éléments recueillis par votre société auprès des sociétés contrôlant votre société ou contrôlées par elle. Sur la base de ces travaux, nous attestons l'exactitude et la sincérité de ces informations.

En application de la loi, nous nous sommes assurés que les diverses informations relatives aux prises de participation et de contrôle, et relatives à l'identité des détenteurs du capital et des droits de vote vous ont été communiquées dans le rapport de gestion.

Fait à Paris La Défense et Rennes, le 28 avril 2016

Les Commissaires aux Comptes

MAZARS

AUDIT AMLD

Simon Beillevaire

Eric Moulois

4. GOUVERNANCE ET CONTROLE INTERNE

4.1 Rapport du Président du Conseil d'administration sur le gouvernement d'entreprise et le contrôle interne

Le présent rapport, établi en application de l'article L.225-37 du Code de commerce et de l'article L.621-18-3 du Code monétaire et financier, rend compte de la composition du conseil et de l'application du principe de représentation équilibrée des femmes et des hommes en son sein, des conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil d'administration, ainsi que des procédures de contrôle interne et de la gestion des risques mises en place par la société.

Ce rapport décrit les principales composantes du dispositif mis en place par la société en termes d'organisation et de procédures applicables à la société ainsi qu'à ses filiales dont les comptes sont consolidés selon la méthode de l'intégration globale. Ce rapport a été préparé avec l'appui de la Direction Financière et Juridique de la société et présenté au Conseil d'administration le 21 mars 2016.

Pour l'élaboration du présent rapport, la société, suite à la décision du Conseil d'administration du 7 février 2014, se réfère désormais au Code de gouvernement d'entreprise MiddleNext de décembre 2009 pour les valeurs moyennes et petites qui apparaît mieux adapté à la société, au regard de sa taille et de la structure de son actionnariat. Ce code est disponible sur le site internet de MiddleNext (www.middlenext.com).

4.1.1 Gouvernement d'entreprise

Dans sa séance du 7 février 2014, le Conseil d'administration de la Société a décidé d'adopter le Code de gouvernement d'entreprise MiddleNext de décembre 2009 pour les valeurs moyennes et petites (le "code MiddleNext") comme code de référence de la Société en matière de gouvernement d'entreprise, estimant qu'il est le plus adapté à sa taille et à la structure de son actionnariat. Ce code est disponible sur le site de MiddleNext (www.middlenext.com).

Le code MiddleNext contient des points de vigilance qui rappellent les questions que le Conseil d'administration doit se poser pour favoriser le bon fonctionnement de la gouvernance. Le Conseil d'administration de la Société a pris connaissance de ces points de vigilance lors de sa séance du 7 février 2014.

A la date de publication du présent rapport, la Société ne s'est pas conformée à l'ensemble des recommandations édictées par le Code MiddleNext. Conformément aux dispositions de l'alinéa 7 de l'article L. 225-37 du Code de commerce, le présent rapport précise les dispositions du Code MiddleNext qui ont été écartées et expose les raisons pour lesquelles elles l'ont été.

La Société considère qu'elle ne se trouve pas en conformité avec les recommandations suivantes:

- Rémunération des administrateurs :

Le montant global des jetons de présence est attribué aux administrateurs de façon égale. En effet, la société considère que, même si un administrateur ne peut participer à une séance du conseil, sa responsabilité reste engagée. Par ailleurs, les administrateurs consacrent du temps à leur fonction en dehors des conseils.

4.1.1.1 Les conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil d'administration

4.1.1.1.1 Organisation et fonctionnement du Conseil d'administration

a) Composition du Conseil

Le Conseil d'administration est composé de sept membres au 31 décembre 2015, dont quatre sont également directeurs généraux délégués et assistent le Président Directeur Général.

Nom	Age et Nationalité	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
Michel Guillemot Président Directeur Général	57 ans Français	3 décembre 2001	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2018
Christian Guillemot Directeur Général Délégué Administration	50 ans Français	1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2018
Claude Guillemot Directeur Général Délégué Technologies	59 ans Français	1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Yves Guillemot Directeur Général Délégué Stratégie & Développement	55 ans Français	1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Gérard Guillemot Directeur Général Délégué Stratégie & Développement	54 ans Français	1 ^{er} décembre 1999	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017
Marie-Thérèse Guiny	69 ans Français	22 juin 2011	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2018
Odile Grandet	49 ans Français	18 juin 2014	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2019

Conformément à la recommandation N°7 du code MiddleNext, les administrateurs dirigeants n'exercent pas plus de trois autres mandats d'administrateur dans des sociétés cotées extérieures au Groupe Gameloft.

En application des dispositions légales et statutaires, les administrateurs sont nommés, renouvelés ou révoqués par l'assemblée générale. Lors de la nomination ou du renouvellement du mandat de chaque administrateur, une information sur son expérience et sa compétence est communiquée dans le rapport annuel et à l'assemblée générale. La nomination de chaque administrateur fait l'objet d'une résolution distincte, conformément à la recommandation N°9 du code MiddleNext. Chaque administrateur doit être propriétaire d'au moins une action de la Société.

La durée du mandat des administrateurs de la société est fixée dans les statuts à 4 ans. Toutefois, à titre exceptionnel, l'assemblée générale peut, sur proposition du Conseil d'administration, nommer ou renouveler certains administrateurs pour une durée de deux ou trois ans afin de permettre un renouvellement échelonné des mandats des administrateurs. Cette durée est conforme à la recommandation N°10 au code MiddleNext préconisant que la durée statutaire du mandat des administrateurs soit adaptée aux spécificités de l'entreprise, dans les limites fixées par la loi.

Compte tenu de l'absence de comité d'entreprise et de l'absence de participation significative des salariés au capital, aucun représentant des salariés n'est associé aux travaux du Conseil.

b) Administrateur indépendant

Le Conseil d'administration comprend d'une part, cinq membres de la famille Guillemot et d'autre part, deux administrateurs indépendants : Mme Marie-Thérèse Guiny ainsi que Mme Odile Grandet. Mme Marie-Thérèse Guiny et Mme Odile Grandet sont administrateurs indépendants au sens de la recommandation N°8 du code de gouvernement d'entreprise MiddleNext, à savoir un administrateur indépendant doit répondre aux critères suivants :

- ne pas être salarié ni mandataire social dirigeant de la société ou d'une société de son groupe et ne pas l'avoir été au cours des trois dernières années,
- ne pas être client, fournisseur, banquier significatif de la société ou de son groupe ou pour lequel la société ou son groupe représente une part significative de l'activité,
- ne pas être actionnaire de référence de la société,
- ne pas avoir de lien familial proche avec un mandataire social ou un actionnaire de référence,
- ne pas avoir été Commissaire aux comptes de l'entreprise au cours des trois dernières années.

La composition du Conseil est donc conforme à la recommandation N°8 du code MiddleNext préconisant que le Conseil soit composé d'au moins deux membres indépendants.

c) Représentation équilibrée des femmes et hommes au sein du Conseil d'administration

Le dispositif mis en place par la loi, instaurant un seuil minimum de représentation de 40 % pour les membres des conseils d'administration et de surveillance des sociétés dont les actions sont admises aux négociations sur un marché réglementé, doit s'appliquer à compter du 1^{er} janvier 2017. À titre transitoire, il a été prévu par l'article 5-II de la loi n°2011-103 du 27 janvier 2011 pour les sociétés cotées que la proportion des administrateurs ou des membres du conseil de surveillance de chaque sexe ne pouvait être inférieure à 20 % à l'issue de la première assemblée générale ordinaire qui suivait le 1^{er} janvier 2014.

La composition actuelle du Conseil d'administration de la société est conforme aux dispositions de la loi n°2011-103 du 27 janvier 2011 relative à la représentation équilibrée des femmes et des hommes au sein des Conseils d'administration et de surveillance et à l'égalité professionnelle. La Société prévoit de continuer à se conformer à la loi et ainsi atteindre le seuil minimum de représentation de 40 % de femmes au Conseil d'administration de la société au 1^{er} janvier 2017.

d) Déontologie des administrateurs

Conformément à la recommandation N°7 du code MiddleNext, chaque administrateur est sensibilisé aux responsabilités qui lui incombent au moment de sa nomination et est encouragé à observer les règles de déontologie relatives à son mandat.

Les administrateurs doivent se conformer aux règles légales de cumul des mandats, informer le conseil en cas de conflit d'intérêt survenant après l'obtention de son mandat, faire preuve d'assiduité aux réunions du Conseil et d'assemblée générale, et s'assurer qu'ils possèdent toutes les informations nécessaires sur l'ordre du jour des réunions du Conseil avant de prendre toute décision.

Les administrateurs sont tenus à la discrétion à l'égard des informations présentant un caractère confidentiel et données comme telles par le Président du Conseil d'administration.

e) Attributions et missions du Conseil d'administration

Le Conseil se réunit et délibère sur les questions relevant de sa compétence en vertu des dispositions légales et statutaires, et conformément aux dispositions de son règlement intérieur, lequel fixe, conformément à la recommandation N°6 du code MiddleNext, le rôle du Conseil, la composition du Conseil, les principes directeurs de fonctionnement du Conseil, les devoirs de ses membres et les règles de détermination de la rémunération de ses membres. Le règlement intérieur du Conseil est disponible sur le site internet de la Société, conformément à la recommandation N°6 du code MiddleNext.

Le Conseil d'administration détermine les grandes orientations stratégiques de la société, orientations qui seront mises en œuvre sous son contrôle par la Direction Générale. Sous réserve des pouvoirs expressément attribués aux assemblées d'actionnaires par la loi et les statuts, et dans la limite de l'objet social, il se saisit de toute question intéressant la bonne marche de la société et règle par ses délibérations les affaires qui la concernent.

Ainsi le Conseil d'administration :

- fixe les objectifs et définit la stratégie du Groupe dans le respect de sa culture et de ses valeurs ;
- choisit le mode d'organisation de la Direction Générale (dissociation des fonctions de Président et de Directeur Général ou cumul de ces fonctions) ;
- met en œuvre, quand il le juge opportun, les délégations de compétence qui lui sont octroyées par l'assemblée générale des actionnaires ;
- procède à l'examen et l'arrêté des comptes ;
- contrôle la gestion et veille à la qualité de l'information fournie aux actionnaires ainsi qu'aux marchés à travers les comptes ou à l'occasion d'opérations importantes.

f) Information des administrateurs

Le Président Directeur Général communique aux administrateurs les informations et la documentation nécessaires à l'accomplissement de leur mission et à la préparation des délibérations conformément à l'article L 225-35 du Code de commerce.

Conformément à la recommandation N°11 du code MiddleNext, tous les documents et informations nécessaires à la mission des administrateurs leur ont été communiqués ou mis à disposition dans un délai suffisant avant les réunions du Conseil. Chaque administrateur peut, de surcroît, compléter son information de sa propre initiative, le Président Directeur Général étant en permanence à la disposition du Conseil d'administration pour fournir les explications et les éléments d'information significatifs.

g) Président du Conseil d'administration et Directeur Général

Conformément aux dispositions de la loi NRE du 15 mai 2001, les statuts de la Société prévoient la possibilité de dissocier les fonctions de Président du Conseil d'administration de celles de Directeur Général.

Néanmoins, en vertu d'une délibération en date du 3 décembre 2001, le Conseil d'administration a fait le choix de ne pas dissocier les fonctions Président du Conseil d'administration de celles de Directeur Général et a conséquence opté pour le cumul des fonctions de Président du Conseil d'administration et de Directeur Général de la Société, le Président du Conseil d'administration assumant également sous sa responsabilité, la Direction Générale de la Société. Il a été jugé que ce regroupement était le plus favorable au bon fonctionnement de la Société et à l'efficacité du processus décisionnel.

Le Président représente le Conseil d'administration. Il organise et dirige les travaux du Conseil dont il rend compte à l'assemblée générale. Il s'assure du bon fonctionnement des organes sociaux (Conseil d'administration et assemblée générale) qu'il préside. Le Directeur Général dirige l'entreprise et la représente auprès des tiers. Il est investi des pouvoirs les plus étendus pour agir au nom de la Société.

h) Limitations apportées par le Conseil d'administration aux pouvoirs du Directeur Général

Les pouvoirs du Directeur Général et des Directeurs Généraux Délégués ne font l'objet d'aucune limitation statutaire, ni d'aucune limitation par le Conseil.

i) Réunions du Conseil d'administration

Le Conseil d'administration se réunit aussi souvent que l'intérêt de la société l'exige et au minimum quatre fois par an conformément à la recommandation N°13 du code MiddleNext.

Les réunions du Conseil se déroulent au siège social ou à tout autre endroit indiqué dans la convocation. Les administrateurs qui participent à la réunion du Conseil par des moyens de visioconférence ou de télécommunication sont réputés présents, pour le calcul du quorum et de la majorité. Toutefois, la présence effective ou par représentation sera nécessaire pour toutes délibérations du Conseil relatives à l'arrêté des comptes annuels et des comptes consolidés ainsi qu'à l'établissement du rapport de gestion et du rapport sur la gestion du groupe. Conformément à l'article L 225-38 du Code de Commerce les Commissaires aux Comptes sont convoqués aux réunions du Conseil qui examinent et arrêtent les Comptes annuels.

Les décisions du Conseil d'administration sont prises à la majorité simple des membres présents ou représentés, avec voix prépondérante du Président en cas de partage des voix.

Au cours de l'année 2015 le Conseil s'est réuni 11 fois. Les administrateurs ont été assidus aux réunions du Conseil avec un taux de présence de l'ensemble des administrateurs de 87,01% en 2015.

Ils ont participé activement et en toute liberté aux délibérations et apporté leurs connaissances et leur compétence professionnelle afin d'œuvrer dans l'intérêt général des actionnaires et de l'entreprise.

Les réunions ont porté essentiellement sur les ordres du jour suivants :

- Augmentation du capital social à la suite de l'exercice de droits de souscription attachés à des bons de souscription d'actions au cours de l'exercice 2014.
- Examen et arrêté des comptes sociaux et consolidés de l'exercice clos au 31 décembre 2014. Proposition d'affectation du résultat. Etablissement du rapport financier annuel. Evaluation du fonctionnement du Conseil et la préparation de ses travaux.
- Analyse et arrêté du rapport sur les documents de gestion prévisionnelle pour l'année 2015. Préparation et convocation de l'assemblée générale ordinaire annuelle.
- Disponibilité d'options d'achat d'actions au bénéfice de salariés du Groupe. Garantie en faveur de la société filiale Gameloft New Zealand Limited. Examen du projet de création d'une nouvelle filiale de la Société au Chili.
- Réduction du capital social par annulation d'actions auto-détenues. Renouvellement des mandats du Président Directeur Général et des Directeurs Généraux Délégués.
- Augmentation du capital social à la suite de l'exercice de droits de souscription attachés à des bons de souscription d'actions au cours du premier semestre 2015.
- Examen et arrêté des comptes semestriels au 30 juin 2015. Etablissement du rapport financier semestriel.
- Examen du projet de création d'une nouvelle filiale de la Société en Biélorussie.
- Actualisation du rapport sur les documents de gestion prévisionnelle pour l'année 2015.
- Attribution gratuite d'actions au profit des salariés et des dirigeants mandataires sociaux.
- Disponibilité d'options d'achat d'actions au bénéfice de salariés du Groupe.

j) Evaluation des travaux du Conseil d'administration

Tel que préconisé par la recommandation N°15 code MiddleNext, le Conseil d'administration lors de sa réunion du 18 mars 2015, a invité les administrateurs à s'exprimer sur le fonctionnement du Conseil et sur la préparation de ses travaux par le biais d'un questionnaire d'auto-évaluation du Conseil et de ses comités, adressé à l'ensemble des administrateurs.

L'auto-évaluation a porté principalement sur la composition du Conseil, son fonctionnement, la périodicité et la durée des réunions, les sujets traités, la qualité des débats, l'information des administrateurs, les travaux de ses comités spécialisés. Il en est ressorti une appréciation positive de la capacité du Conseil à remplir sa mission. Il a également été souligné que l'organisation et le fonctionnement du Conseil d'administration ont été satisfaisants notamment compte tenu du contexte de l'offre publique d'achat en cours en particulier au regard de la disponibilité des membres du Conseil d'administration et de la qualité des débats.

4.1.1.1.2 Comités du Conseil d'administration

Conformément à la recommandation N°12 du Code MiddleNext, nous vous rendons compte du choix de la Société en matière de comité spécialisé.

Compte tenu de la situation de la Société, le Conseil d'administration a décidé de créer deux comités spécialisés : le Comité des nominations et rémunérations et le Comité d'audit.

Ces deux comités sont composés exclusivement d'administrateurs. Les membres des comités sont nommés par le Conseil d'administration qui désigne également le Président de chaque comité.

Les attributions et modalités spécifiques de fonctionnement de chacun des comités ont été définies par le conseil lors de leur création et intégrées dans le règlement intérieur.

a) Comité des nominations et rémunérations

- *Composition* : ce Comité est composé de Madame Marie-Thérèse Guiny, Présidente, assisté de Claude Guillemot.

- *Mission* : le Comité des nominations et rémunérations est chargé mener les réflexions sur la rémunération des membres du Conseil d'administration, du Directeur Général et des Directeurs Généraux Délégués, et l'opportunité de leur attribuer des options de souscription d'actions. Le Comité étudiera les candidatures et formulera les propositions au Conseil d'administration à l'occasion du renouvellement ou de la nomination des administrateurs, notamment la sélection des administrateurs indépendants.

Le Comité des nominations et rémunérations donne au Conseil des éléments de comparaison et de mesure par rapport aux pratiques en place pour, en particulier :

- étudier et faire des propositions quant à la rémunération des mandataires sociaux;
- proposer au conseil des règles de répartition des jetons de présence et les montants individuels des versements à effectuer à ce titre aux administrateurs, en tenant compte de l'assiduité des administrateurs au conseil;
- proposer au conseil un montant global pour les jetons de présence des administrateurs proposé à l'Assemblée générale de la société;
- donner au Conseil d'administration un avis sur la politique générale d'attribution des options de souscription et/ou d'achat d'actions qui devra être raisonnable ou appropriée et sur le ou les plans d'options établis par la Direction Générale du Groupe, indiquer au Conseil d'administration sa proposition en matière d'attribution d'options d'achat ou de souscription en exposant les raisons de son choix ainsi que ses conséquences; définir à l'avance la périodicité des attributions;
- examiner toute question que lui soumettrait le Président relative aux points visés ci-dessus ainsi que, le cas échéant, aux projets ayant trait à l'actionnariat salarié.

b) Comité d'audit

- *Composition* : ce Comité est composé de Mme Marie-Thérèse Guiny, Monsieur Claude Guillemot, et Monsieur Christian Guillemot. Ce comité est présidé par Mme Marie-Thérèse Guiny.

- *Mission* : le Comité d'audit a pour mission :

- d'examiner les comptes et de s'assurer de la pertinence et de la permanence des méthodes comptables adoptées pour l'établissement des comptes consolidés et sociaux de l'entreprise ;
- d'assurer le suivi du processus d'élaboration de l'information financière ;
- d'assurer le suivi de l'efficacité des systèmes de contrôle interne et de gestion des risques.

4.1.1.1.3 Rémunérations des dirigeants mandataires sociaux

La politique de rémunération et avantages de toute nature accordés aux dirigeants mandataires sociaux de la Société est conforme à la recommandation N°2 du code MiddleNext. En effet, les principes de détermination des rémunérations répondent aux critères d'exhaustivité, d'équilibre, de benchmark, de cohérence, de lisibilité, de mesure et de transparence.

La rémunération des dirigeants mandataires sociaux se compose d'une rémunération fixe et d'avantages en nature. Les dirigeants mandataires sociaux ne bénéficient pas de rémunération variable. Ils peuvent bénéficier en outre de l'attribution de stock-options et d'actions gratuites. L'ensemble est fixé par le Conseil d'administration sur proposition du Comité des rémunérations. Les stock-options et les actions gratuites attribuées aux dirigeants mandataires sociaux sont assorties de conditions de performance.

Le montant de la rémunération brute totale versée aux membres du Conseil d'administration au cours de l'exercice par la société s'est élevé à 1 393 873 €.

L'information sur les rémunérations des dirigeants mandataires sociaux en application de la recommandation N°2 du code MiddleNext est détaillée dans les tableaux correspondants du Rapport de gestion de la société.

4.1.1.1.4 Jetons de présence

En rétribution des responsabilités assumées mais aussi du temps passé à préparer les réunions du Conseil d'administration et de la participation active, la société a été autorisée par l'assemblée générale du 18 juin 2014 à verser aux administrateurs un total de jetons de présence d'un montant maximum fixé à 175 000 euros par an.

En conformité avec la recommandation N°14 du Code MiddleNext, il est précisé que chacun des mandataires sociaux de Gameloft s'est vu octroyé une somme de 25 000 euros à titre de jetons de présence au cours l'exercice clos le 31 décembre 2015.

4.1.1.1.5 Programmes de stock-options

Les options de souscription ou d'achat d'actions sont attribuées aux salariés et aux dirigeants mandataires sociaux par le Conseil d'administration, sur proposition du Comité des rémunérations. L'attribution d'options à un bénéficiaire constitue une marque de reconnaissance pour sa performance, sa contribution au développement du Groupe Gameloft et est aussi le gage de son engagement futur au sein de celui-ci.

Le Comité des rémunérations et le Conseil apprécient à l'occasion de chaque plan la nature des options à attribuer, souscription ou achat, en fonction de considérations essentiellement financières. Une liste de bénéficiaires est proposée par la Direction Générale au Comité des rémunérations qui, après examen, la soumet au Conseil d'administration qui attribue les options. De même, le Conseil arrête les modalités d'exercice des options, prix d'exercice, durée d'indisponibilité. Le prix d'exercice est fixé selon la moyenne des cours des vingt jours de bourse précédant la décision d'attribution, auquel aucune décote n'est pratiquée. Les plans prévoient généralement une durée d'indisponibilité de quatre ans. Les dirigeants mandataires sociaux bénéficiaires des plans d'options devront en outre conserver au nominatif cinq pourcent (5%) de la quantité d'actions issues des levées d'options, jusqu'à la cessation de leurs fonctions.

Conformément à la recommandation N°5 du code MiddleNext sur la rémunération des dirigeants mandataires sociaux, les attributions d'options de souscription ou d'achat d'actions aux dirigeants mandataires sociaux sont assorties de conditions de performance pertinentes traduisant l'intérêt à moyen/long terme de la Société.

4.1.1.1.6 Stock-options levées durant l'exercice par les dirigeants mandataires sociaux

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS LEVEES DURANT L'EXERCICE PAR LES DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX						
Nom du dirigeant mandataire social :	Nature de l'opération	N° et date du Plan	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix d'exercice	Montant de l'opération
Gérard Guillemot	Exercice de stock-options	Plan n°9 du 14/05/2009	04/05/2015	37 500	2,36 €	88 500,00 €
Gérard Guillemot	Cession	Plan n°9 du 14/05/2009	04/05/2015	35 625	4,836 €	172 289,62 €

4.1.1.1.7 Attribution gratuite d'actions

Les attributions gratuites d'actions au profit de membres du personnel salarié et des dirigeants mandataires sociaux de la Société et des sociétés ou groupements qui lui sont liées au sens de l'article L. 225-197-2 du Code de commerce, sont décidées par le Conseil d'administration, sur proposition du Comité des rémunérations. L'attribution gratuite d'actions à un bénéficiaire constitue une marque de reconnaissance pour sa performance, sa contribution au développement de la Société et est aussi le gage de son engagement futur au sein de celle-ci.

Une liste de bénéficiaires est proposée par la Direction Générale au Comité des rémunérations qui, après examen, la soumet au Conseil d'administration qui attribue les actions gratuites. Le Conseil, sur délégation de l'assemblée générale, fixe les conditions et critères d'attribution que devront remplir les bénéficiaires d'actions nouvelles attribuées gratuitement, décide du nombre d'actions à émettre, et constate les dates d'attribution définitives et les dates à partir desquelles les actions pourront être librement cédées, compte tenu des restrictions légales.

Les dirigeants mandataires sociaux bénéficiaires d'attribution gratuite d'actions devront en outre conserver au nominatif cinq pourcent (5%) de la quantité d'actions attribuées, jusqu'à la cessation de leurs fonctions.

Conformément à la recommandation N°5 du code MiddleNext sur la rémunération des dirigeants mandataires sociaux, les attributions gratuites d'actions aux dirigeants mandataires sociaux sont assorties de conditions de performance pertinentes traduisant l'intérêt à moyen/long terme de la Société.

4.1.1.1.8 Actions attribuées gratuitement aux dirigeants mandataires sociaux

Actions attribuées gratuitement durant l'exercice aux dirigeants mandataires sociaux par la Société

ATTRIBUTIONS D'ACTIONS GRATUITES AUX DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX DURANT L'EXERCICE						
Nom du dirigeant mandataire social :	Date du Plan	Nombre d'actions	Date d'acquisition	Juste Valeur de l'option	Date de disponibilité	Conditions de performance
Michel Guillemot	17/12/2015	165 000	17/12/2017	4,18 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
Yves Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
Christian Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)

						nouveaux jeux)
Gérard Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2019	4,43 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
Claude Guillemot	17/12/2015	20 625	17/12/2017	4,35 €	17/12/2019	Conditions de performance interne (objectifs en termes de commercialisation de nouveaux jeux)
TOTAL		247 500				

Aucunes actions attribuées gratuitement aux mandataires sociaux ne sont devenues disponibles durant l'exercice.

4.1.1.1.9 Contrat de travail, indemnités de départ et régimes de retraite supplémentaires au bénéfice des dirigeants mandataires sociaux

Aucun des mandataires sociaux n'est titulaire d'un contrat de travail tel que visé à la recommandation N°1 du code MiddleNext. Il n'existe aucun engagement pris au bénéfice des mandataires sociaux correspondant à des éléments de rémunération, des contreparties financières ou des avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la cessation ou du changement des fonctions ou postérieurement à celles-ci, visés à la recommandation N°3 du code MiddleNext. Les mandataires sociaux ne bénéficient d'aucun engagement de retraite complémentaire visé à la recommandation N°4 du code MiddleNext.

4.1.1.2 Modalités relatives à la participation des actionnaires aux assemblées générales

Conformément à l'article 20 des Statuts et à l'article R.225-85 du Code de commerce, tout actionnaire a le droit, sur justification de son identité, de participer aux assemblées en y assistant personnellement, en retournant un bulletin de vote par correspondance ou en désignant un mandataire selon les dispositions légales et réglementaires applicables, sous réserve de l'inscription en compte des titres au nom de l'actionnaire ou de l'intermédiaire inscrit pour son compte au deuxième jour ouvré précédant l'assemblée à zéro heure, heure de Paris, soit dans les comptes de titres nominatifs tenus par la société, soit dans les comptes de titres au porteur tenus par un intermédiaire habilité.

L'actionnaire désirant assister personnellement à cette assemblée devra en faire la demande en retournant son formulaire de vote soit directement auprès de Caceis pour l'actionnaire nominatif, soit auprès de son intermédiaire financier pour l'actionnaire au porteur, et recevra une carte d'admission.

Un avis de convocation comprenant un formulaire de vote par correspondance ou par procuration sera envoyé automatiquement à l'actionnaire nominatif. L'actionnaire au porteur devra s'adresser à l'intermédiaire financier auprès duquel ses actions sont inscrites en compte afin d'obtenir le formulaire de vote par correspondance ou par procuration.

Les demandes d'envoi de formulaires de vote par correspondance ou par procuration, pour être honorées, devront parvenir cinq jours au moins avant la date de l'assemblée, à Gameloft – Service Assemblées – 14 rue Auber – 75009 Paris.

4.1.2 Les procédures de contrôle interne et la gestion des risques

La Direction Générale manifeste en permanence son engagement clair de maintenir et d'améliorer un dispositif de contrôle interne fiable et efficace, bâti sur un socle éthique, une organisation adaptée, des responsabilités

définies et des compétences affirmées, afin d'assurer une gestion transparente et de favoriser l'information des actionnaires, axes majeurs de la bonne gouvernance.

4.1.2.1 Définitions et objectifs du contrôle interne

Afin d'élaborer la préparation du présent rapport relatif à l'exercice 2015, Gameloft a choisi de s'appuyer sur le cadre de référence du contrôle interne et les recommandations publiées par l'AMF.

Selon ce cadre, le contrôle interne est défini comme un dispositif qui vise à assurer :

- la conformité aux lois et règlements,
- l'application des instructions et des orientations fixées par la Direction Générale,
- le bon fonctionnement des processus internes de la société, notamment ceux concourant à la sauvegarde des actifs,
- la fiabilité des informations financières publiées.

Ce dispositif doit également contribuer à la maîtrise des activités, à l'efficacité des opérations et à l'utilisation efficiente des ressources et lui permettre de prendre en compte de manière appropriée les risques significatifs, qu'ils soient opérationnels, financiers ou de conformité. Le dispositif de contrôle interne joue ainsi un rôle clé dans la conduite et le pilotage de ses différentes activités.

Le contrôle interne a donc pour objet de :

- veiller à ce que les actes de gestion et la réalisation des opérations ainsi que les comportements du personnel s'inscrivent dans les orientations données par le Conseil,
- s'assurer que les opérations respectent les lois et règlements applicables,
- prévenir et maîtriser les risques inhérents à l'activité de l'entreprise ainsi que les risques d'erreurs ou de fraude, en particulier dans les domaines comptables et financiers.

Les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière s'entendent de celles qui permettent à la société de produire les comptes et les informations sur la situation financière.

Dans cette perspective, Gameloft a adopté une démarche dynamique d'appréciation de la pertinence de son système de contrôle interne et d'évaluation permanente de son efficacité. Le dispositif de contrôle interne continuera ainsi à s'adapter aux contraintes et spécificités du Groupe et de ses filiales, ainsi qu'à l'évolution de son environnement externe.

Toutefois, le Groupe est conscient que le dispositif de contrôle interne ne peut fournir une garantie absolue quant à l'atteinte des objectifs et à la maîtrise globale des risques auxquels la société peut être confrontée.

4.1.2.2 Périmètre du dispositif de contrôle interne

Le présent rapport couvre l'ensemble des sociétés contrôlées entrant dans le périmètre de consolidation du Groupe et rend compte du dispositif de contrôle interne de Gameloft mis en place pour garantir la fiabilité de ses comptes sociaux et consolidés.

Chaque société applique les procédures dont les principales caractéristiques sont résumées ci-après. Ce contrôle interne repose sur les fondements principaux suivants :

- reconnaissance de la pleine responsabilité des dirigeants des sociétés du groupe,
- un système de reporting financier régulier,

- une revue régulière et/ou une revue ponctuelle de points importants et de l'activité.

4.1.2.3 La gestion des risques

Dans l'exercice de ses activités, le Groupe est exposé à un ensemble de risques, pouvant impacter sa performance et l'atteinte de ses objectifs stratégiques et financiers. Afin de recenser, d'analyser ces risques et les moyens mis en œuvre pour les gérer, la société a mis en place une cartographie des risques, mise à jour chaque année et résultant d'une approche dynamique en amont avec les équipes de management et en aval avec les équipes opérationnelles et fonctionnelles.

La cartographie de ces risques a été réalisée selon les étapes suivantes :

- identification de l'ensemble des activités de la société,
- évaluation et catégorisation des risques et de leur impact sur chaque activité de la société,
- évaluation de la qualité des contrôles et moyens de prévention.

Les procédures mises en place constituent un cadre de fonctionnement interne à la société et évoluent en permanence afin de devenir à terme de véritables outils de gestion des risques, utilisables à tous les niveaux de l'organisation, notamment dans l'analyse des risques informatiques et extra-financiers.

La société a ainsi pour objectif de renforcer son approche systématique de l'analyse des risques, notamment grâce à la mise en place d'indicateurs de risques. Elle entend s'appuyer autant que possible sur des référentiels existants afin d'améliorer ses méthodes d'évaluation et compléter le recensement et la documentation des procédures de contrôle, ainsi que le suivi des plans d'actions.

Une analyse des principaux risques, leurs impacts sur les comptes de la société et les principales mesures prises pour les maîtriser sont exposés dans le chapitre "Facteurs de risques" du rapport de gestion.

4.1.2.4 Organisation générale du contrôle interne

a) Les acteurs ou structures exerçant des activités de contrôle interne

(i) Organisation :

Les différents acteurs qui participent au dispositif de contrôle interne sont les suivants :

Le Président Directeur Général : il définit et oriente la stratégie du Groupe. Il est responsable de l'élaboration des procédures et des moyens mis en œuvre pour assurer le fonctionnement et le suivi du contrôle interne.

Le Conseil d'administration : il détermine les orientations de l'activité de la société et veille à leur mise en œuvre. Il contrôle la gestion, notamment en arrêtant les comptes annuels et en examinant les comptes semestriels. Le Conseil d'administration représente collectivement l'ensemble des actionnaires et s'impose l'obligation d'agir en toutes circonstances dans l'intérêt social du groupe. Il délibère sur toutes les questions majeures de la vie du groupe, en particulier sur les grandes orientations stratégiques. Il dispose alors de tous les documents et rapports nécessaires à cet effet. Chaque administrateur peut, de surcroît, compléter son information de sa propre initiative, le Président Directeur Général étant en permanence à la disposition du Conseil d'administration pour fournir les explications et les éléments d'information significatifs.

Le Comité d'audit : dans le cadre de ses attributions, le Comité d'audit prépare les décisions du Conseil d'administration, lui fait des recommandations ou émet des avis sur un ensemble de domaines comprenant notamment :

- l'examen des comptes consolidés et sociaux de la société ;

- l'examen de la trésorerie de la société ;
- les méthodes et principes comptables adoptées pour l'établissement des comptes ;
- l'élaboration de l'information financière ;
- la cohérence et l'efficacité des systèmes de contrôle interne et de gestion des risques.

Autres acteurs clefs du contrôle interne : Gameloft est organisée en filiales de développement de jeux et en filiales de commercialisation. Le management du groupe Gameloft, basé en France, indique à ses filiales les directions stratégiques à suivre et en contrôle la mise en œuvre.

L'organisation du Contrôle Interne est structurée autour de quatre directions à vocation mondiale :

- La direction Développement;
- La direction Commerciale;
- La direction Financière et Comptable;
- La direction Juridique et des Ressources Humaines.

Ces quatre directions centrales sont elles-mêmes supervisées par le Président Directeur Général de Gameloft dont les pouvoirs résultent des dispositions légales et réglementaires. La société a mis en place un manuel de procédure et fait régulièrement des tests d'application.

• **La Direction Développement**

La direction Développement supervise l'activité des studios de développement de jeux mobiles situés en France, en Espagne, au Canada, aux Etats-Unis, en Roumanie, en Bulgarie, en Chine, au Vietnam, au Mexique, aux Philippines, en Indonésie, en Hongrie, en Ukraine et en Biélorussie. Les studios rendent compte, de façon hebdomadaire, à la Direction Développement de l'évolution des développements en cours. Les choix éditoriaux dans le développement de nouveaux jeux sont décidés par la direction Développement en liaison avec la direction Commerciale.

• **La Direction Commerciale**

La direction Commerciale supervise l'activité des équipes de commercialisation des jeux mobiles situées en France, en Allemagne, au Royaume-Uni, en Espagne, en Italie, aux Etats-Unis, au Canada, au Japon, en Corée du Sud, en Chine, en Inde, au Mexique, en Argentine, au Brésil, à Hong Kong, à Singapour, en Malaisie, en Indonésie, en Australie, en Afrique du Sud, aux Emirats Arabes Unis, au Chili et en Russie. Ces équipes de commercialisation sont chargées de la distribution et du marketing des jeux mobiles dans les zones géographiques qui sont sous leur responsabilité. Les responsables de ces unités disposent d'une large autonomie dans la recherche de nouveaux partenaires pour la distribution des jeux. Les contrats de partenariat et de distribution des jeux sont cependant tous visés par la direction Commerciale située en France, ce qui facilite le suivi et limite les risques. Chaque filiale de commercialisation envoie de façon hebdomadaire à la direction Commerciale un compte rendu détaillé de son activité commerciale (nouveaux contacts, compte rendu des rendez-vous clients, etc.) et marketing.

• **La Direction Financière et Comptable**

La direction Financière et Comptable a autorité sur la gestion de la trésorerie, le suivi des règles comptables et de gestion, la définition des investissements de croissance externe, la finance, les relations avec la communauté financière et l'actionnariat. Elle coordonne par ailleurs la politique sociale de la société. Les services administratifs du siège peuvent être consultés hors hiérarchie par les filiales de la société. Chaque responsable de filiale, qu'elle soit filiale de développement ou de commercialisation, dispose de la signature

sur le compte bancaire de la filiale et gère de façon autonome ses dépenses et ses investissements matériels (limités pour l'essentiel au matériel informatique). Chaque responsable de filiale envoie cependant tous les mois un compte d'exploitation mensuel détaillé et un état sur la trésorerie à la direction Financière et Comptable qui peut ainsi suivre très précisément l'évolution de ses produits et de ses dépenses au niveau mondial. Ces comptes d'exploitation mensuels sont par la suite immédiatement transmis aux deux autres directions de la société qui peuvent donc suivre l'évolution des filiales sous leur responsabilité.

- **La Direction Juridique et Ressources Humaines**

La direction Juridique du Groupe a pour mission de garantir la sécurité juridique du Groupe et de ses dirigeants. La direction Juridique est en charge notamment de la formalisation et de la rédaction de tous les contrats. Elle assure une veille juridique et réglementaire qui vise à identifier et à anticiper les évolutions de la législation et de la réglementation. Par ailleurs, tous les précontentieux et litiges sont suivis par la direction Juridique, en collaboration étroite avec des cabinets d'avocats.

Les équipes de ressources humaines dans les filiales sont chargées de concevoir et mettre en œuvre la politique, les programmes et les outils nécessaires pour répondre aux objectifs de recrutements définis au niveau Groupe tout en s'assurant du développement du potentiel et des compétences de chacun. Ces équipes ont aussi pour rôle de faire respecter les dispositions réglementaires locales et d'appliquer les politiques du Groupe concernant l'amélioration des performances collectives et individuelles sous forme d'évaluations régulières, de plan de développement, de formations adaptées, d'attribution de stocks option ou souscription à des plans d'épargne, etc.

(ii) Outils et modes opératoires :

Les équipes informatiques, rattachées au département des Systèmes d'Information, s'assurent d'apporter aux équipes les outils adaptés à leurs métiers. Elles définissent, en collaboration avec les équipes opérationnelles et fonctionnelles, les systèmes d'informations nécessaires à la production des informations et à la gestion sécurisée des opérations. La gamme d'outils utilisés dans le Groupe est variée et est constituée de logiciels du marché et d'outils développés en interne. Cette gamme est amenée à évoluer afin de répondre aux besoins croissants de gestion et d'analyse de l'information.

b) Les activités de contrôle

Outre le dispositif de gestion des risques, le Groupe bénéficie de nombreux processus de contrôle à tous les niveaux de la société. Les directions fonctionnelles du siège jouent notamment un rôle essentiel, en assurant la conformité des actions des filiales avec les directives Groupe tout en les supportant dans leur gestion des risques, notamment lorsque les équipes locales n'ont pas les compétences suffisantes :

- **Le département contrôle de gestion** assure le suivi de la performance de la société grâce à un suivi opérationnel centré autour d'un reporting mensuel de toutes les filiales du Groupe. Compte tenu de la petite taille du Groupe, il n'y a pas de Service "Audit interne". Le département "Contrôle de gestion" est rattaché à la Direction Développement. Le contrôle de gestion du Groupe est l'organe de coordination du contrôle de gestion qui suit l'ensemble de l'activité des studios de développement des jeux vidéo au niveau du Groupe. Chaque nouveau développement de jeu fait l'objet d'une prévision avant son lancement sur la composition de l'équipe qui sera affectée au développement, sur la durée affectée à ce développement, sur le nombre de téléphones sur lesquels sera développé ce jeu. Cette méthode de travail permet de cerner au mieux le coût de développement prévisionnel de chaque jeu et agit comme un système d'alerte efficace en cas de retard dans le développement du jeu. Toute dérive entre prévision et réalisation est analysée et les conséquences tirées lors du lancement des jeux suivants. Les contrôleurs financiers suivent l'ensemble du cycle de reporting financier et challengent constamment les filiales sur leur performance, leurs résultats et leur activité.

- **Le département consolidation** établit les comptes consolidés du Groupe et centralise toutes les expertises en matière d'établissement et d'analyse des comptes mensuels. Il diffuse les procédures comptables applicables au sein du Groupe. Il est garant du respect des normes et règlements en vigueur afin de donner une image sincère de l'activité et de la situation du Groupe.

- **Le département trésorerie** coordonne la gestion de trésorerie des filiales françaises et étrangères, notamment en supervisant les prévisions de "cash flows". Il s'assure de la bonne adéquation entre les politiques de gestion des risques de taux de change, et de liquidité et les informations financières publiées et gère également les engagements hors bilan.

- **Le département juridique**, spécialiste en droit des sociétés, droit des contrats, contentieux et propriété intellectuelle, assiste et conseille les filiales sur les affaires juridiques. Il coordonne les études communes ou d'intérêt pour le Groupe et apporte aux entités locales un support en matière de législation afin de maîtriser les risques dans les différents domaines.

- **Le département des systèmes d'information** collabore au choix des outils informatiques et en assure la cohérence, tant au niveau technique que fonctionnel. Elle effectue également un suivi régulier du déroulement des projets informatiques et s'assure de leur adéquation avec les besoins définis par les équipes fonctionnelles et les budgets approuvés par le management. Le département sécurité est ainsi chargé d'assurer et d'organiser la protection du système d'information, que ce soit en matière de sécurité des différentes applications, d'architecture des serveurs, des locaux, ou encore d'organisation au niveau Groupe.

c) Contrôle interne relatif à l'élaboration et au traitement de l'information financière et comptable

Des procédures de contrôle interne concernant spécifiquement l'élaboration et le traitement de l'information financière et comptable ont pour objectifs de définir et de mettre en œuvre la politique comptable, la gestion des moyens et la maîtrise des contraintes permettant de répondre aux objectifs de la société. L'élaboration de l'information financière et comptable est principalement assurée par la Direction Financière et Comptable.

L'organisation de Gameloft en termes d'information financière est décentralisée. Les comptes de chaque filiale sont établis sous la responsabilité de leurs dirigeants par les équipes comptables et financières locales.

Etablissement des comptes sociaux

La Direction Financière et Comptable a pour mission d'élaborer les états financiers de Gameloft dans le souci de la rigueur et du respect de la réglementation du marché sur lequel la société est cotée : Euronext Paris – Compartiment B.

Les procédures comptables répondent aux objectifs majeurs d'exhaustivité, d'exactitude et de conformité de l'enregistrement des transactions aux règles applicables, de cohérence dans la méthode d'enregistrement avec les règles du Groupe.

Des procédures spécifiques régissent notamment la comptabilisation des écritures affectant les principaux postes du bilan, du compte de résultat et du hors bilan.

Les comptes de chaque filiale sont établis, sous la responsabilité de leur dirigeant, par les services comptables locaux qui s'assurent du respect des contraintes fiscales et réglementaires de leurs pays respectifs. Ces comptes font l'objet d'une revue limitée sur les comptes semestriels et d'un audit par les auditeurs de chaque entité pour la clôture annuelle.

Etablissement des comptes consolidés

Les comptes consolidés sont établis par la Direction Financière et Comptable en s'appuyant sur les données collectées à partir des systèmes d'information et sur les comptes établis par les filiales.

Depuis 2005, les comptes consolidés du Groupe sont élaborés selon les normes internationales (IFRS). Ils font l'objet d'un arrêté trimestriel selon un planning établi à chaque clôture par la Direction Financière et Comptable.

Les liasses de consolidation des entités sont renseignées par les comptables des filiales. La production des états financiers consolidés est assurée par la Direction Financière et Comptable pour l'ensemble du périmètre du Groupe. Elle s'assure de la cohérence des données de base qui sont transmises par les filiales et a pour objectif de garantir que les états financiers consolidés sont élaborés dans le respect des normes et règlements en vigueur et qu'ils donnent une vision sincère de l'activité et de la situation du Groupe.

Le Groupe communique trimestriellement sur le chiffre d'affaires consolidé. Les comptes consolidés du Groupe sont publiés semestriellement. Ils sont audités annuellement et font l'objet d'une revue limitée semestrielle, telle que prévue par les obligations légales. Ils sont arrêtés par le Conseil d'administration, puis approuvés par l'assemblée générale des actionnaires. Chaque année le Groupe émet également une documentation financière.

Procédures de recensement et engagements hors bilan

Au moment des arrêtés comptables semestriels et annuels, les informations nécessaires à l'établissement des engagements hors bilan consolidés sont collectées par la Direction Financière et Comptable auprès de l'ensemble des services de la société et des filiales du Groupe.

Les engagements hors bilan sont validés in fine par les Commissaires aux Comptes dans le cadre de leur opinion d'audit sur les états financiers.

Procédures de suivi des actifs opérationnels

Les actifs du Groupe sont suivis comptablement par des logiciels. Lors de chaque arrêté, les informations issues de ces logiciels sont rapprochées de la comptabilité.

Communication financière

Outre le Président Directeur Général, la Direction Financière et Comptable est seule habilitée à diffuser à l'extérieur de la société des informations financières concernant le Groupe et sa stratégie, la validation finale étant du ressort du Conseil d'administration.

Sous le contrôle du Directeur Administratif et Financier, la Directrice Financière et Comptable du Groupe rédige en collaboration avec le département Juridique les documents suivants :

- communiqués de presse financiers,
- rapport de gestion semestriel,
- document de référence,
- présentation pour l'assemblée générale.

L'information financière est diffusée dans le strict respect des règles de fonctionnement des marchés et du principe d'égalité de traitement des investisseurs.

Contrôle des Commissaires aux Comptes

Les Commissaires aux Comptes de la société et de ses filiales ont une mission permanente et indépendante de vérifier les valeurs et les documents comptables de la société, de contrôler la conformité de la comptabilité aux règles en vigueur, ainsi que de vérifier la concordance avec les comptes annuels et la sincérité des informations

données dans le rapport de gestion du Conseil d'administration et dans les documents adressés aux actionnaires sur la situation financière et les comptes du Groupe et de ses filiales.

Ils interviennent deux fois par an dans le cadre de leur attestation des comptes semestriels et de leur certification des comptes annuels et consolidés. Ils sont systématiquement informés des opérations spécifiques significatives.

Les Commissaires aux comptes sont informés en amont du processus d'élaboration des comptes et présentent la synthèse de leurs travaux à la Direction Financière et Comptable du Groupe lors des clôtures semestrielles et annuelles.

4.1.2.5 Plan d'action pour le renforcement du contrôle interne

La direction générale de Gameloft est attentive aux évolutions du cadre légal et réglementaire de la gouvernance d'entreprise et du contrôle interne.

En concertation avec le Conseil d'administration, elle fait évoluer l'une ou l'autre vers plus de formalisme, en s'efforçant de conserver la souplesse et la réactivité de tous les échelons hiérarchique de la société.

Le groupe a maintenu des structures de commandement légères au cours de l'exercice 2015 tout en veillant à ce que les principes d'action qui reposent sur l'autonomie des entités opérationnelles soient respectés notamment pour :

- s'assurer de la bonne application des règles et procédures,
- suivre l'évolution des contraintes réglementaires,
- maintenir la gestion efficace des principaux risques,
- garantir une information financière fiable, régulière et de qualité.

D'une manière générale, l'amélioration continue des processus, des normes et des systèmes d'informations demeure l'un des objectifs prioritaires, et répond à une triple préoccupation à la fois d'efficacité, de maîtrise et de contrôle des opérations.

Fait à Paris, le 21 mars 2016,

Le Président du Conseil
d'administration

4.2 Rapport des Commissaires aux Comptes, établi en application de l'article L.225-235 du Code de commerce, sur le rapport du président du conseil d'administration de la société Gameloft S.E.

Aux Actionnaires,

En notre qualité de Commissaires aux Comptes de la Société GAMELOFT SE et en application des dispositions de l'article L. 225-235 du Code de Commerce, nous vous présentons notre rapport sur le rapport établi par le Président du Conseil d'Administration de votre Société conformément aux dispositions de l'article L. 225-37 du Code de Commerce au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2015.

Il appartient au Président d'établir et de soumettre à l'approbation du Conseil d'Administration un rapport rendant compte des procédures de contrôle interne et de gestion des risques mises en place au sein de la Société et donnant les autres informations requises par l'article L. 225-37 du Code de Commerce relatives notamment au dispositif en matière de gouvernement d'entreprise.

Il nous appartient :

- de vous communiquer les observations qu'appellent de notre part les informations contenues dans le rapport du Président, concernant les procédures de contrôle interne et de gestion des risques relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière, et
- d'attester que le rapport comporte les autres informations requises par l'article L. 225-37 du Code de Commerce, étant précisé qu'il ne nous appartient pas de vérifier la sincérité de ces autres informations.

Nous avons effectué nos travaux conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France.

Informations concernant les procédures de contrôle interne et de gestion des risques relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière.

Les normes d'exercice professionnel requièrent la mise en œuvre de diligences destinées à apprécier la sincérité des informations concernant les procédures de contrôle interne et de gestion des risques relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière contenues dans le rapport du Président. Ces diligences consistent notamment à :

- prendre connaissance des procédures de contrôle interne et de gestion des risques relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière sous-tendant les informations présentées dans le rapport du Président ainsi que de la documentation existante ;
- prendre connaissance des travaux ayant permis d'élaborer ces informations et de la documentation existante ;
- déterminer si les déficiences majeures du contrôle interne relatif à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière que nous aurions relevées dans le cadre de notre mission font l'objet d'une information appropriée dans le rapport du Président.

Sur la base de ces travaux, nous n'avons pas d'observation à formuler sur les informations concernant les procédures de contrôle interne et de gestion des risques de la Société relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière contenues dans le Rapport du Président du Conseil d'Administration, établi en application des dispositions de l'article L. 225-37 du Code de Commerce.

Autres informations

Nous attestons que le rapport du Président du Conseil d'Administration comporte les autres informations requises à l'article L. 225-37 du Code de Commerce.

Fait à Rennes et à Paris la Défense, le 28 avril 2016

Les Commissaires aux Comptes

MAZARS

AUDIT AMLD

Simon Beillevaire

Eric Moulois

5. INFORMATIONS JURIDIQUES

5.1 Rapport spécial des Commissaires aux Comptes sur les conventions et engagements réglementés

Assemblée Générale d'approbation des comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2015.

Aux Actionnaires,

En notre qualité de Commissaires aux Comptes de votre Société, nous vous présentons notre rapport sur les conventions et engagements réglementés.

Il nous appartient de vous communiquer, sur la base des informations qui nous ont été données, les caractéristiques et les modalités essentielles des conventions et engagements dont nous avons été avisés ou que nous aurions découverts à l'occasion de notre mission, sans avoir à nous prononcer sur leur utilité et leur bien-fondé ni à rechercher l'existence d'autres conventions et engagements. Il vous appartient, selon les termes de l'article R. 225-31 du Code de Commerce, d'apprécier l'intérêt qui s'attachait à la conclusion de ces conventions et engagements en vue de leur approbation.

Par ailleurs, il nous appartient, le cas échéant, de vous communiquer les informations prévues à l'article R. 225-31 du Code de Commerce relatives à l'exécution, au cours de l'exercice écoulé, des conventions et engagements déjà approuvés par l'Assemblée Générale.

Nous avons mis en œuvre les diligences que nous avons estimé nécessaires au regard de la doctrine professionnelle de la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes relative à cette mission. Ces diligences ont consisté à vérifier la concordance des informations qui nous ont été données avec les documents de base dont elles sont issues.

CONVENTION ET ENGAGEMENT SOUMIS A L'APPROBATION DE L'ASSEMBLEE GENERALE

I- CONVENTION ET ENGAGEMENT AUTORISÉS AU COURS DE L'EXERCICE ECOULE

Nous vous informons qu'il ne nous a été donné avis d'aucune convention autorisée au cours de l'exercice écoulé à soumettre à l'approbation de l'Assemblée Générale, en application des dispositions de l'article L. 225-38 du Code de Commerce.

CONVENTIONS ET ENGAGEMENTS DEJA APPROUVES PAR L'ASSEMBLEE GENERALE

II- CONVENTIONS ET ENGAGEMENTS APPROUVES AU COURS D'EXERCICES ANTERIEURS DONT L'EXECUTION S'EST POURSUIVIE AU COURS DE L'EXERCICE ECOULE

En application de l'article R. 225-30 du Code de Commerce, nous avons été informés que l'exécution des conventions et engagements suivants, déjà approuvés par l'Assemblée Générale au cours d'exercices antérieurs, s'est poursuivie au cours de l'exercice écoulé.

1- Contrat de licence avec la Société UBISOFT ENTERTAINMENT S.A.

- *Administrateurs concernés :*

Mrs Christian, Claude, Gérard, Michel et Yves GUILLEMOT.

- *Nature et objet :*

Votre Conseil d'Administration du 9 décembre 2013 a autorisé la signature d'un contrat de licence avec la Société UBISOFT ENTERTAINMENT S.A., selon lequel la Société UBISOFT ENTERTAINMENT S.A. concède à votre Société une licence d'exploitation exclusive permettant à la Société GAMELOFT SE de commercialiser et promouvoir certaines marques et jeux vidéo de la Société UBISOFT ENTERTAINMENT S.A. sur les téléphones portables dits "feature phone" ainsi que sur les téléphones portables et tablettes iOS et Android. Ce contrat de licence a pris effet rétroactivement au 1^{er} avril 2013.

Ce contrat de licence de marques a été transféré par UBISOFT ENTERTAINMENT S.A. à la Société UBISOFT MOBILE GAMES SARL.

- *Modalités :*

Cette licence a été consentie moyennant le versement de redevances proportionnelles au chiffre d'affaires réalisé par la Société GAMELOFT S.E. Au cours de l'exercice, le montant des redevances à verser s'est élevé à 196 238 euros.

2- Contrat de distribution signé avec la société LONGTAIL STUDIOS INC.

- *Administrateurs concernés :*

Mrs Christian et Gérard GUILLEMOT.

- *Nature et objet :*

Votre Conseil d'Administration a autorisé, en date du 20 janvier 2006, la signature d'un contrat de distribution portant sur le jeu vidéo pour téléphone portable "Love Triangle : Dating Challenge" avec la Société LONGTAIL STUDIOS INC., selon lequel la Société LONGTAIL STUDIOS INC. concède à la société GAMELOFT S.E. les droits de distribution mondiale du jeu mobile "Love Triangle : Dating Challenge", moyennant le versement d'une redevance égale à 50 % des revenus perçus par la Société GAMELOFT S.E. sur la vente du jeu. Ce contrat de distribution a pris effet rétroactivement au 1^{er} juillet 2005.

- *Modalités :*

Au cours de l'exercice aucune redevance n'a été constatée au titre de ce contrat de distribution.

Fait à Rennes et à Paris la Défense, le 28 avril 2016

Les Commissaires aux Comptes

MAZARS

AUDIT AMLD

Simon Beillevaire

Eric Moulois

5.2 Assemblée générale annuelle

L'assemblée générale annuelle des actionnaires se tiendra le 29 juin 2016.