



**RAPPORT  
FINANCIER ANNUEL**

**EXERCICE CLOS AU 31 DECEMBRE 2008**

# **SOMMAIRE**

## **I Situation et activité du groupe au cours de l'exercice écoulé**

1 Chiffre clés de l'exercice .....	4
2 Activité de la société.....	6
3 Organe de direction de la société.....	8
4 Faits principaux de l'exercice.....	8
5 Reclassements intervenus dans la présentation des comptes annuels .....	9
6 Distribution.....	9
7 Evolution prévisible et perspectives d'avenir.....	16
8 Activité en matière de Recherche & Développement.....	17

## **II Facteurs de risque**

1 Présentation des principaux risques .....	18
2 Assurances .....	20
3 Engagements.....	20

## **III Résultats de l'activité de la société et du groupe GAMELOFT**

1 Comptes consolidés du Groupe GAMELOFT au 31 décembre 2008 .....	22
2 Comptes sociaux de GAMELOFT S.A. au 31 décembre 2008 .....	25
3 Proposition d'affectation du résultat.....	27
4 Evènements importants survenus depuis la clôture de l'exercice .....	27

## **IV Filiales et Participations**

1 Structure du groupe GAMELOFT au 31 décembre 2008 – Organigramme .....	28
2 Prise de participation.....	29
3 Participations croisées.....	29
4 Activités des filiales.....	29

## **V Informations relatives au capital social**

1 Evolution du capital social au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2008 .....	31
2 Répartition du capital social et des droits de vote.....	31
3 Franchissements de seuil dans le capital et les droits de vote de la société GAMELOFT S.A .....	32
4 Capitaux propres.....	33
5 Capital social potentiel (plan de SO et BCE) .....	33
6 Actionnariat salariés dans le cadre d'un fond commun de placement d'entreprise.....	37
7 Récapitulatif des délégations accordées au CA dans le domaine des augmentations de capital .....	37
8 Opérations sur titres réalisées par les dirigeants de la Société au cours de l'exercice 2008 .....	39
9 Disposition ayant pour effet de retarder un changement de contrôle .....	39
10 Clause d'agrément.....	39
11 Disposition régissant les modifications du capital lorsque ces conditions sont plus strictes que la loi .....	39

12 Identification des porteurs de titres.....	40
13 Pactes d'actionnaires.....	40
14 Modifications des statuts.....	40

## VII L'action GAMELOFT

1 Evolution du cours depuis Janvier 2006.....	41
2 Evolution du nombre d'actions.....	42
3 Risques de marché.....	42
4 Rachat par la société de ses actions propres.....	43

## VII Conséquences sociales et environnementales de l'activité de la société

1 Informations sociales sur la société.....	44
2 Informations sociales sur le groupe.....	45
3 Informations relatives aux conséquences de l'activité de la société sur l'environnement.....	45

## VIII Renseignements concernant les mandataires sociaux

1 Organes d'administration et direction du Groupe.....	46
2 Règles applicables à la nomination et au remplacement des membres du conseil d'administration.....	47
3 Fonctionnement du Conseil d'administration.....	47
4 Condamnation pour fraude, procédure de liquidation, sanctions à l'encontre des membres du Conseil d'administration.....	47
5 Prêts et garanties accordés ou constitués en faveur des organes d'administration et de direction.....	48
6 Autres mandats et fonctions exercés au sein du Groupe par les membres des organes d'administration et de direction au cours des cinq dernières années.....	48
7 Autres mandats et fonctions exercés en dehors du Groupe par les membres des organes d'administration et de direction au cours des cinq dernières années.....	49
8 Rémunération des dirigeants.....	53
9 Contrat de prestations de services avec l'émetteur et ses filiales.....	56

## I/ SITUATION ET ACTIVITE DU GROUPE AU COURS DE L'EXERCICE ECOULE

### 1/ Chiffre clés de l'exercice 2008

Les comptes de Gameloft pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2008 s'établissent comme suit :

<b>En Meuros</b>	<b>2008</b>	<b>2007</b>
Chiffre d'affaires	110,3	96,1
Résultat opérationnel courant*	3,3	2,9
Résultat opérationnel	0,4	(0,3)
Résultat financier	(1,2)	(1,5)
Charge d'impôt	(0,9)	(2,3)
Résultat net part du Groupe	(1,8)	(4,1)
Capitaux propres	49,4	47,2

\* avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions

### Evolution du chiffre d'affaires trimestriel et annuel

<b>CA en MEuros*</b>	<b>2008</b>	<b>2007</b>	<b>Variation</b>
1 <sup>er</sup> trimestre	25,3	22,7	+ 11 %
2 <sup>ème</sup> trimestre	25,0	23,2	+ 8 %
3 <sup>ème</sup> trimestre	26,2	24,4	+ 8 %
4 <sup>ème</sup> trimestre	33,8	25,8	+ 31 %
<b>Total exercice</b>	<b>110,3</b>	<b>96,1</b>	<b>+ 15 %</b>

\* chiffres arrondis

Le chiffre d'affaires consolidé de l'exercice 2008 est en hausse de 15% et s'établit à 110,3 m€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires annuel atteint 20%.

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

	Exercice de 12 mois		Exercice de 12 mois	
	31.12.08		31.12.07	
	K€	%	K€	%
Europe	47 084	43 %	42 662	44 %
Amérique du Nord	33 245	30 %	32 354	34 %
Reste du Monde	30 003	27 %	21 054	22 %
<b>Total</b>	<b>110 332</b>	<b>100 %</b>	<b>96 071</b>	<b>100 %</b>

Le chiffre d'affaires de l'exercice 2008 a été réalisé pour 43% en Europe, 30% en Amérique du Nord et 27% dans le reste du monde. Le chiffre d'affaires 2008 de Gameloft est en hausse dans chacune de ces trois régions et la plus forte progression a été enregistrée dans le reste du monde avec une croissance de 43%.

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

	Exercice de 12 mois		Exercice de 12 mois	
	31.12.08		31.12.07	
	K€	%	K€	%
Consoles	7 652	7 %	2 064	2 %
Mobiles	102 680	93 %	94 007	98 %
<b>Total</b>	<b>110 332</b>	<b>100 %</b>	<b>96 071</b>	<b>100 %</b>

Les revenus de l'activité jeux mobiles ont progressé de 18% pendant le quatrième trimestre de l'exercice 2008, grâce notamment au succès rencontré par les jeux Gameloft sur l'iPhone et l'iPod Touch d'Apple. Le cœur d'activité de la société a donc bien résisté sur la fin de l'année 2008 au ralentissement économique global. Les innovations apportées par les constructeurs de téléphones historiques tels que Nokia ou Samsung et l'arrivée de nouveaux entrants dynamiques tels qu'Apple et Google stimulent l'industrie du jeu sur mobile. De plus, Gameloft, grâce à sa capacité de développement unique au monde et à la qualité de ses studios de création, est l'un des très rares acteurs du marché capable d'être systématiquement présent avec des jeux de qualité au lancement de toutes les nouvelles plateformes. La société a ainsi été élue meilleur développeur de jeux de l'année 2008 sur l'ensemble des plateformes mobiles existantes. D'une manière générale, l'année 2008 marque un tournant important dans l'industrie du jeu sur mobile. Les innovations majeures apportées par des sociétés telles qu'Apple, Nokia ou Google améliorent radicalement l'expérience de jeu, simplifient les modes de consommation et font évoluer le modèle économique de l'industrie en faveur des sociétés de contenus comme Gameloft.

Parallèlement à ces innovations dans l'industrie du jeu sur mobile, c'est l'ensemble de l'industrie du jeu vidéo qui a franchi le cap de la distribution numérique au cours de l'exercice 2008. Gameloft s'est ainsi placée aux tous premiers rangs des éditeurs de jeux sur Xbox Live Arcade, sur WiiWare, et PS3 Network, les trois services de téléchargement de jeux sur consoles de salon. Cette stratégie des jeux grand public et multiplateforme commence à porter ses fruits et la société continuera d'investir sur ces plateformes de téléchargement au cours de l'exercice 2009.

### Commentaires sur le résultat de l'exercice 2008

Le chiffre d'affaires consolidé de l'exercice 2008 est en hausse de 15% et s'établit à 110,3 m€. Les coûts des ventes atteignent 11,1m€ et comprennent 7,3m€ de royalties, 1,3m€ d'achats de cartouches de jeux et 2,5m€ de commissions sur ventes.

Les frais de R&D ont représenté 51% du chiffre d'affaires 2008, les frais de Ventes & Marketing 27% et les frais Administratif 8%. En 2007 ces chiffres s'élevaient respectivement à 55%, 25% et 8%. La baisse relative des frais de R&D reflète la stabilisation depuis 2007 des effectifs de développement. La hausse des frais de S&M est liée à l'augmentation des effectifs moyens dans ce département (+46% de hausse) et non pas aux dépenses publicitaires qui sont restées stables en pourcentage du chiffre d'affaires par rapport à 2007.

Au final, le résultat opérationnel avant stock options de l'exercice 2008 a augmenté de 15% par rapport à l'exercice 2007. Il s'établit ainsi à 3,3M€, soit une marge de 3,0%.

La charge annuelle liée aux options d'achat octroyées aux salariés est de 2,7M€. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société.

Le résultat financier est de -1,2M€ et se compose pour l'essentiel de pertes de change liées à la forte volatilité du dollar américain et de la livre sterling lors de l'exercice 2008. Le résultat net annuel s'établit donc à -1,8M€.

### Situation Financière saine

La situation financière de Gameloft est très solide au 31 décembre 2008. Les fonds propres de la société atteignent 49,4M€ et la trésorerie nette s'établit à 10,7M€. La capacité d'autofinancement est largement positive et atteint 2,4M€ sur l'ensemble de l'exercice. La société a donc à sa disposition tous les moyens financiers nécessaires à sa stratégie de croissance internationale.

## 2/ Activité de la société

Créée en décembre 1999, Gameloft développe et édite des jeux pour mobiles. Cette activité à fort contenu technologique s'articule essentiellement autour des jeux Java et Brew que les consommateurs peuvent télécharger directement dans leur téléphone mobile. La société s'est dotée d'un catalogue de jeux riche et varié et s'est imposée comme un des leaders mondiaux sur le marché du jeu sur mobile. Gameloft traite aujourd'hui avec tous les acteurs clefs de ce marché: de Nokia à Apple chez les constructeurs de téléphones, d'Orange à Verizon chez les opérateurs télécom. Gameloft emploie aujourd'hui près de 4 000 personnes réparties dans 25 pays à travers le monde: France, Allemagne, Royaume-Uni, Italie, Espagne, Bulgarie, Etats-Unis, Canada, Japon, Chine, Vietnam, Argentine, Mexique, Inde, Corée, Roumanie, Brésil, Hong Kong, Singapour, Australie, Ukraine, Hongrie, République Tchèque, Philippines et au Venezuela.

### Les jeux sur mobiles

La pénétration du téléphone mobile à travers le monde a été extrêmement rapide. Le nombre d'abonnés mobiles dans le monde est estimé à plus de 4 milliard fin 2008<sup>1</sup> alors qu'il n'était que de 0,1 milliard en 1996<sup>2</sup>. Pour un développeur et éditeur de jeux, cette base d'utilisateurs représente une opportunité unique de vendre ses produits à une population sensiblement plus élargie que celle des jeux vidéo classiques. Le groupe Gameloft s'est donc positionné dès l'an 2000 sur ce marché et en est devenu un acteur majeur à travers un catalogue de jeux diversifiés, des licences fortes et un réseau de clients et distributeurs le plus étoffé du marché.

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

- les consommateurs peuvent télécharger directement sur leur téléphone portable des jeux d'action de qualité similaire aux jeux DS de Nintendo. Le téléchargement "over the air", c'est-à-dire par le téléphone mobile directement sur les réseaux télécoms, donne au consommateur une flexibilité et une liberté totale dans l'achat et la sauvegarde de ses jeux. Ceux-ci peuvent être conservés dans les téléphones, sans coût additionnel, aussi longtemps que le consommateur le souhaite. Selon les modèles de téléphones, le consommateur peut stocker entre 10 et 50 jeux sur son téléphone;
- le téléchargement d'un jeu et la qualité du jeu lui-même ne dépendent pas de la qualité des réseaux télécom. Les réseaux actuels, qu'ils soient 2G ou 3G, permettent à un consommateur de télécharger un jeu en moins d'une minute. Le téléchargement d'un jeu Gameloft ne requiert donc pas nécessairement la mise en place des réseaux 3G, dits de "troisième génération". D'autre part, une fois le téléchargement effectué, le consommateur joue directement sur son téléphone sans être connecté au réseau. Il n'y a donc pas d'interruption possible du jeu due aux défaillances éventuelles du réseau. Il n'y a pas non plus de coût de connexion pour le consommateur lorsqu'il joue avec un jeu téléchargeable. Le prix d'un jeu téléchargeable Gameloft se limite donc à son prix de vente et de téléchargement, compris généralement entre 3€ et 6€ dans les pays développés et entre 0,5€ et 2€ dans les pays en voie de développement;
- les technologies Java et Brew sont des standards qui s'imposent progressivement à tous les constructeurs de téléphones. Cette standardisation permet à Gameloft de porter à un coût limité ses jeux sur la grande majorité des nouveaux téléphones qui sont commercialisés aujourd'hui. Cette généralisation des standards Java et Brew assure par ailleurs à Gameloft un potentiel de croissance significatif. En juin 2008, le nombre de téléphones Java dans le monde s'élevait à 2,1 milliard comparé à 1 milliard en 2006 et 579 millions en 2005<sup>3</sup>.

Gameloft a été une des premières sociétés au monde à développer des jeux pour les téléphones Java et Brew et s'est constitué depuis la fin de l'année 2001 un large catalogue de jeux téléchargeables. Ce catalogue est compatible avec la quasi totalité des téléphones Java et Brew commercialisés aujourd'hui. Ces jeux fonctionnent notamment sur les téléphones Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson, Sharp, LG, Mitsubishi, Sagem, etc. Au total, ce sont aujourd'hui près de 300 jeux Gameloft qui sont téléchargeables sur plus de 1 200 modèles de téléphones mobiles différents.

---

<sup>1</sup> Source : ZDnet.fr, septembre 2008

<sup>2</sup> Source : CSFB, juillet 2002

<sup>3</sup> Source : Sun Microsystems, Ovum, juin 2008

Les jeux Gameloft bénéficient de l'apport des marques et licences Ubisoft. Le catalogue Gameloft comprend donc des licences mondialement connues telles que *Assassin's Creed*, *Splinter Cell*, *Rayman*, *Prince of Persia*, *Tom Clancy's Ghost Recon*, *Dogz*, *Might and Magic*, etc. En plus des licences Ubisoft, la société a acquis les droits sur téléphones mobiles de nombreuses licences externes : *Terminator Salvation*, *Spider Man*, *Ferrari*, *Shrek 3*, *NBA*, *NFL*, *Lost*, *Desperate Housewives*, *American Gangster*, *Beowulf*, *Mission Impossible 3*, *Heroes*, *Open Season*, *Lumines*, *Meteos*, *La Guerre des Mondes*, *King Kong*, *A prendre ou à laisser*, *1 contre 100*, *Question pour un Champion*, le golfeur *Vijay Singh*, le tennisman *Lleyton Hewitt*, les footballeurs *Robinho*, *Cannavaro* et *Crouch*, le basketteur *Kobe Bryant*, la *FIFPRO*, etc.

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

1. Les jeux Gameloft sont distribués par plus de 180 opérateurs télécoms dans plus de 80 pays à travers le monde. Le nombre de consommateurs potentiels auxquels Gameloft a directement accès grâce à ces opérateurs s'élève à plus de 2 milliard. A ce jour, aucun concurrent de Gameloft ne possède un réseau de distribution équivalent au niveau mondial. Les abonnés de ces opérateurs peuvent acheter et télécharger les jeux Gameloft directement dans leur téléphone à travers le portail de leur opérateur. Le processus d'achat des jeux Java et Brew est simple et rapide et ne coûte en moyenne qu'entre 3€ et 6€ au consommateur dans les pays développés. Le portail de l'opérateur donne accès au catalogue de jeux Gameloft. Les jeux y sont décrits et le prix du jeu indiqué. Le consommateur n'a plus qu'à choisir le jeu et à demander son téléchargement sur son téléphone. La facturation est gérée par l'opérateur: le coût du jeu est intégré dans la facture téléphonique du consommateur. Les opérateurs agissent ici en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre l'opérateur-distributeur et Gameloft.

2. Les constructeurs de téléphones qui sont aujourd'hui clients et partenaires de Gameloft sont Nokia (n°1 mondial des constructeurs de téléphones en 2008), Samsung (n°2 mondial), Motorola (n°3 mondial), LG (n°4 mondial), Sony-Ericsson (n°5 mondial), Apple, RIM, HTC, etc. Ces constructeurs achètent à Gameloft, pour un montant fixe, un jeu Java ou Brew afin de l'intégrer directement dans leurs téléphones. Le jeu est donc immédiatement utilisable par le consommateur sans coût additionnel pour lui.

Parallèlement à cette offre de jeux embarqués, les constructeurs ont commencé à mettre en place plus récemment leurs propres systèmes de téléchargement de jeux mobiles qui concurrencent les portails de téléchargements des opérateurs. Gameloft vend donc ses jeux mobiles à travers les portails de Nokia (portail Ngage), de Samsung (Samsung Fun Club), Sony Ericsson (Fun & Download) et Apple (AppStore et iTunes pour l'iPhone, l'iPod Touch et l'iPod).

Gameloft a connu au cours de l'exercice 2008 un départ très prometteur de ses ventes de jeux iPhone et iPod Touch. Apple est devenu en quelques semaines le premier partenaire de Gameloft en termes de chiffre d'affaires. Gameloft a ainsi vendu plus de 2,5 millions de jeux iPhone et iPod Touch depuis le lancement de l'offre Apple en juillet 2008, ce qui place la société au premier rang mondial sur l'AppStore. Entre 1 et 2 jeux Gameloft selon les pays se placent actuellement dans les 10 meilleures ventes de jeux iPhone aux Etats-Unis, au Japon, en Allemagne, au Royaume-Uni, en France, en Italie, en Espagne et au Canada. Gameloft a d'ores et déjà 26 jeux iPhone disponibles à la vente et prévoit d'augmenter ses investissements en 2009 sur cette plateforme.

La société prévoit que la part des constructeurs dans la distribution de jeux mobiles augmente encore rapidement aux dépens de la part opérateurs sur les années à venir.

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

## **Les jeux sur consoles**

Gameloft a commencé à adapter dès 2004 son catalogue de jeux aux nouvelles consoles lancés par Nintendo, Microsoft et Sony. Ces consoles se rapprochent en effet progressivement des téléphones d'un point de vue technique mais aussi en ce qui concerne le type de consommateur. Gameloft adapte ainsi en décembre 2004 *Asphalt: Urban GT*, à la console portable de Nintendo, la Nintendo DS, sortie aux Etats-Unis et au Japon lors du quatrième trimestre 2004 et en Europe lors du premier trimestre 2005. Le lancement d'*Asphalt: Urban GT* sur DS a été un succès important pour Gameloft puisque le jeu s'est classé parmi les 4 meilleures ventes de la console portable de Nintendo aux Etats-Unis comme en Europe. Gameloft a été la seule société spécialisée dans le jeu sur mobile à avoir été sélectionnée par

Nintendo pour développer sur sa nouvelle console. Suite au succès rencontré par *Asphalt : Urban GT*, Gameloft a lancé en 2005 le jeu *Splinter Cell* sur la console portable de Nintendo.

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

A la Nintendo DS s'est rajoutée depuis 2007 d'autres consoles grand public sur lesquelles la société a commencé à développer ses jeux. Gameloft a ainsi lancé en mars 2008 son premier jeu, *Brain Challenge*, sur le service Xbox Live Arcade de Microsoft. Ce service propose aux possesseurs de consoles Xbox de télécharger par Internet des jeux grand public à un prix bien inférieur à celui des jeux cartouches achetés en magasin. Les jeux Xbox Live Arcade sont ainsi vendus aux alentours de 10€ en Europe et 10\$ aux Etats-Unis. *Brain Challenge* s'est installé en têtes des ventes des jeux Xbox Live Arcade immédiatement après son lancement. Gameloft propose aussi 7 jeux pour le service Wiiware de Nintendo et 1 jeu pour le service PS3 Network de Sony fonctionnant sur le même principe que celui de la Xbox Live Arcade. Une dizaine de jeux XLA, WiiWare et PS3 Network sont en cours de développement dans les studios de la société actuellement.

Gameloft a ainsi anticipé l'arrivée d'un marché nouveau, celui des jeux téléchargeables depuis les consoles traditionnelles. Gameloft est de ce fait devenu un éditeur majeur de jeux sur Wiiware, sur Xbox Live Arcade, et désormais sur PS3 Network et PSP Store. A ces relais de croissance actuels va très bientôt s'ajouter la DSi de Nintendo sur laquelle la société sera présente à avec une offre de jeux de qualité. Gameloft va concentrer à l'avenir ses équipes consoles sur ces nouveaux formats qui progressent rapidement et qui offrent de nombreuses synergies avec l'activité de jeux téléchargeables sur mobiles, cœur de métier de la société.

Au cours de l'année 2008, Gameloft a lancé quatre nouveaux jeux : TV Show King Party sur Wii™ ainsi que Guitar Rock Tour™ et Real Football 2009™ sur Nintendo DS et Brain Challenge sur PS3. Les jeux sont vendus en magasin sous la forme de cartouches de jeux et les jeux sont vendus aux alentours de 30€.

Les ventes de jeux consoles ont représenté 7% du chiffre d'affaires de Gameloft lors de l'exercice 2008.

### **3/ Organe de direction de la société**

Le Conseil d'administration, dans sa séance du 3 décembre 2001, a décidé de ne pas dissocier les fonctions de Président du Conseil d'administration et de Président Directeur Général, la direction générale de la société 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

### **4/ Faits principaux de l'exercice**

- Création :

De nouvelles sociétés ont été créées tout d'abord à Singapour (Gameloft Pte limited), aux Philippines (Gameloft Philippines Inc.), au Venezuela (Gameloft de Venezuela SA), à Malte (Gameloft Limited), aux Emirats Arabes Unis (Gameloft FZE) et enfin en France (Ludigames SAS) sur l'année 2008.

- Cession :

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

- Variation de périmètre :

Le périmètre de consolidation retenu pour l'exercice 2008 diffère de celui de l'exercice 2007. La société L'odyssée Interactive Games est sortie du périmètre de consolidation au 1<sup>er</sup> Janvier 2008. Cette filiale n'a plus d'activité et de salariés depuis la fin du premier trimestre 2008. En revanche, les sociétés GAMELOFT Live, GAMELOFT Ltd Hong Kong et GAMELOFT SRO ont été intégrées dans le périmètre de consolidation à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2008.

- Augmentation de capital :

La société GAMELOFT a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options et d'exercice de bons de souscription de parts de créateurs d'entreprises pour 957 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 3 680 K€.

- L'évolution des monnaies :

La monnaie Livre Sterling a fortement baissé au cours du dernier trimestre 2008. Cette chute a impacté nos comptes et surtout, au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à 238 K€. En revanche, les monnaies Dollars US et le Yens japonais ont considérablement varié tout au long de l'année 2008, puis augmentant au cours du dernier trimestre 2008 impactant ainsi à la hausse notre chiffre d'affaires de 626 K€.

## **5/ Reclassements intervenus dans la présentation des comptes annuels**

Un reclassement a été opéré sur la présentation des comptes consolidés 2008 par rapport à la publication des comptes du 31 décembre 2007. Ce changement concerne le résultat de cession qui est classé dorénavant dans les autres produits et charges d'exploitation. En 2007, le résultat de cession était classé dans les autres produits et charges non récurrentes. Sur les comptes du 31 décembre 2007, l'impact est de -168K€ sur le résultat opérationnel courant.

Aucun autre reclassement n'a été réalisé sur les comptes consolidés du 31 décembre 2008.

## **6/ Distribution**

La société a stabilisé ses équipes de développement de jeux mobiles depuis septembre 2007: un peu plus de 3 330 employés du groupe travaillent aujourd'hui exclusivement au développement de jeux sur téléphones mobiles et consoles. Cette force de création unique dans l'industrie du jeu mobile a permis à la société de développer un catalogue de près de 300 jeux qui couvre toutes les catégories du jeu : jeux d'action, jeux de sport, jeux de réflexion, jeux d'aventure, etc. Cette activité de développement inclut une activité de création de nouveaux jeux et une activité de portage qui consiste à adapter chaque nouveau jeu à tous les modèles de téléphones portables. La barrière à l'entrée majeure dans l'industrie du jeu sur mobile tient à cette multiplicité des modèles de téléphones commercialisés. Tous les constructeurs de téléphone mobile développent leurs propres gammes de téléphone qui se différencient des modèles de leurs concurrents. Si la technologie utilisée reste principalement la même d'un téléphone à l'autre (Java ou Brew), les écrans diffèrent par leur taille, les processeurs présentent des caractéristiques différentes, etc. Chaque jeu mobile doit donc être adapté sur de multiples modèles de téléphones afin de pouvoir toucher le plus grand nombre de consommateurs. Aujourd'hui, le catalogue de Gameloft couvre 1200 téléphones différents dans 12 langues différentes et se trouve donc accessible pour la quasi totalité de possesseurs de téléphones Java ou Brew.

Gameloft comptabilise aujourd'hui en charges les coûts de développement lors de leur engagement sur les téléphones mobiles. La société développe et met en ligne chez les opérateurs chaque année plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les 1 200 modèles différents de téléphones mobiles actuellement sur le marché et les 12 langues supportées par la société. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure de calculer de manière fiable les frais de développement et la valeur résiduelle de chacune de ces versions, ce qui est un des critères de la norme IAS 38 permettant de capitaliser les frais de développement. Gameloft ne remplissant pas tous les critères d'activation définis par la norme IAS 38, la société continuera sur l'exercice suivant à passer ses frais de développement en charges pour cette catégorie de charges de développement.

En revanche, la société active ses frais de développement liés au développement de nouvelles plateformes telles que la Nintendo DS, la WiiWare de Nintendo, la Xbox de Microsoft, etc.

## **Catalogue des jeux Gameloft**

<b>Action/Aventure</b>	<b>Grand Public/Arcade</b>	<b>Sport</b>
Air Strike 1944	1000 Words	Asphalt: Urban GT
America's Army	1 contre 100	Asphalt: Urban GT 3D

American Gangster	Abracadaball	Asphalt: Urban GT II
Assassin's Creed	A prendre ou a laisser	Asphalt: Urban GT II 3D
Assassin's Creed HD	La Légende de Beowulf	Asphalt 3: Street Rules
Assault Wings 1944	Block Breaker Deluxe	Asphalt 3: Street Rules 3D
Brothers in Arms 3D	Block Breaker Deluxe 2	Asphalt 4 Elite Racing
Brothers in Arms Earned in Blood	Brain Challenge	Asphalt 4 Elite Racing 3D
Brothers in Arms Art of War	Brain Challenge 2 : Anti-Stress	Death Race
Cartel Wars	Bubble Bash	Derek Jeter Pro Baseball 2005
Chuck Norris : Plus fort que la douleur	Castle of Magic	Derek Jeter Pro Baseball 2006
Diamond Rush	Catz	Derek Jeter Pro Baseball 2005 3D
Die Hard 4	Chessmaster	Derek Jeter Pro Baseball 2006 3D
Earth Invasion	Christmas Pool	Derek Jeter Pro Baseball 2007
Far Cry 2	Cluster Pirate	Driver L.A. Undercover
Gangstar	Desperate Housewives	Extreme Forest Shooting
Gangstar 2 : Kings of L.A.	Diamond Twister	Marcel Desailly Pro Soccer
Ghost Recon 2	Dogz	2004 Real Football
Ghost Recon Jungle Storm 3D	Domino Fever	2005 Real Football
Gulo's Tale	Des Chiffres et des Lettres	2006 Real Football
Heroes	E=M6	2006 Real Football 3D
Hero of Sparta	Fatal Bazooka	2007 Real Football
Horse Riding Academy	Fort Boyard	2007 Real Football 3D
King Kong	Football Trivia	2008 Real Football
Les Rois de la Glisse	Gameloft Backgammon	2009 Real Football
Les Rebelles de la Forêt	Gameloft Casino	2009 Real Football 3D
Lost	Gameloft's Solitaire	Ultimate Street Football
Medieval Combat : Age of Glory	Grey's Anatomy	Football Mega Party
La Momie: La tombe de l'Empereur Dragon	Guitar Rock Tour	Real Football: European Tournament HD
Might and Magic	Holiday Midnight Pool	Real Football: Manager Edition 2009
Might and Magic II	Ibiza Beach Party	And1 Streetball
Mission Impossible 3	King Kong Pinball	Ferrari GT Evolution
Nightmare Creatures	Las Vegas Nights	Ferrari World Championships
Open Season	Les Experts Manhattan	Kevin Pietersen Pro Cricket 2007
Pirates of the Seven Seas	Les Experts Miami	Kobe Bryant Pro Basketball 2008
Planet Zero	Lock'em Up	K.O. Fighters
Prince of Persia The Two Thrones	Lover or Loser	Massive Snowboarding 3D
Prince of Persia, Harem Adventures	Love Triangle : Dating Challenge	NBA Pro Basketball 2009
Prince of Persia, Sands of Time	Lumines Block Challenge	NBA Smash!
Prince of Persia, Warrior Within	Megacity Empire New York	Nitrostreet Racing
Prince of Persia Classic	Meteos	Off-Road Dirt Motocross
Prince of Persia HD	Miami Nights: Singles in the City	Pro rally Racing
Rail Rider	Midnight Bowling	Pro Moto Racing
Rainbow Six Raven Shield	Midnight Bowling 3D	Vijay Singh Pro Golf 2005
Rainbow6 Broken Wing	Midnight Bowling 2	Vijay Singh Pro Golf 2005 3D
Rainbow6 Urban Crisis	Midnight Casino	Vijay Singh Pro Golf 2007
Rayman 3	Midnight Fléchettes	Vijay Singh Pro Golf 2007 3D
Rayman Raving Rabbids	Midnight Hold'em Poker	Rayman Golf
Rise of Lost Empires	Midnight Hold'em Poker 3D	Rayman Kart
Shrek le Troisième	Midnight Pool	Real Football Manager
Shrek Party	Midnight Pool 3D	Real Rugby 2007
Siberian Strike	Midnight Pool 2	Reggie Bush Pro Football 2007

Siberian Strike, Ep2	Million Dollar Poker Featuring Gus Hansen	Vans Skate and Slam
Soul of Darkness	Mystery Mansion Pinball	Samuel Eto'o Street Football
Special Crime Unit	My English Trainer: l'anglais facile	Skate and Slam
Splinter Cell	Naval Battle Mission Commander	Speed Devils
Splinter Cell Chaos Theory	New York Nights	Summer Volley
Splinter Cell Chaos Theory 3D	New York Nights 2: Friends for Life	Tennis Open 2007
Splinter Cell Double Agent	Paris Nights	Turbo Jet Ski
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Paris Hilton's Diamond Quest	Turbo Jet Ski 3D
Splinter Cell Pandora Tomorrow 3D	Petz	
Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm	Platinum Kakuro	
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Platinum Mahjong	
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Platinum Solitaire	
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Platinum Solitaire 2	
Tom Clancy's H.A.W.X.	Platinum Sudoku	
Totally Spies	Platinum Sudoku 2	
War of the Worlds	Pop Superstar	
XIII : le dernier round	Question pour une Champion	
Zombie Infection	Rayman Bowling	
	Rock n'Blocks	
	Sexy Blocks	
	Sexy Poker 2004	
	Sexy Poker 2005	
	Sexy Poker 2006	
	Sexy Poker Manga	
	Sexy Vegas	
	Spring Break: Cancun goes wild	
	The OCs	
	The Settlers	
	Tropical Madness	

Source : Gameloft, Mars 2009

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

- Gameloft arrive premier éditeur du classement compilé de PG.biz en 2008. Ce classement est une compilation des notes obtenues par l'ensemble des jeux sortis en 2008 par l'ensemble des éditeurs, et décernées par les grands sites de référence de l'industrie. En arrivant en tête de ce classement, Gameloft est ainsi reconnu comme le meilleur éditeur de jeux mobiles 2008 par les media.
- Gameloft a également reçu le prix du meilleur jeu au salon Mobile World Congress 2009 à Barcelone, pour son titre Real Football. Le Mobile World Congress est le plus gros salon télécom dans le monde.
- En 2008, le jeu Might & Magic II a été récompensé du prix du meilleur jeu de l'année par le site américain 1Up.com
- Gameloft a également reçu le prix du meilleur jeu BREW 2007 pour Brothers in Arms: Earned in Blood, décerné en juin 2007 à la BREW Conférence
- Gameloft a également reçu le MEFFY du meilleur jeu 2007 pour Miami Nights: Single in the City. Les Meffies sont organisées par le Mobile Entertainment Forum une fois par an.

- Gameloft a reçu le prix JVM D'or pour Mission Impossible III en avril 2007, attribué par le magazine Jeu Video Magazine (groupe Future), ainsi que le JVM d'argent pour Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, et le JVM de bronze pour Real Football 2007.
- American Popstar et Rise of the Lost Empire ont reçu le prix IGN 2007 du meilleur scénario pour le premier, et du meilleur jeu de stratégie pour le second
- Brain Challenge - Nintendo DS - IGN 7.5/10  
« Et vous pensiez qu'un bon jeu cérébral fait par un développeur tiers était mission impossible ? (...) Gameloft a probablement réalisé une première, avec son tout nouveau titre Brain Challenge. Le titre est effectivement bien fait, marrant et fonctionnel. (...) Si vous aimez le genre cérébral, Brain Challenge est la réponse d'un éditeur tiers à vos attentes. »
- Bubble Bash - iPod - Generation Gamerz 5/5  
« Gameloft a produit beaucoup de bons jeux pour mobiles, PCs, et plus récemment pour Xbox 360. Ils s'aventurent maintenant là où très peu de développeurs sont encore allés, dans le monde de l'Apple iPod. (...) Tout est beau dans ce jeu. »
- Brain Challenge - Xbox Live Arcade - IGN 7.2/10  
« Brain Challenge est le premier jeu cérébral pour la XBox Live Arcade, et il fait une entrée tout à fait significative avec une large variété de mini-jeux engageants »
- Brothers in Arms - Nintendo DS - IGN 8.0/10  
« Il s'agit incontestablement de l'un des plus beaux jeux 3D sur Nintendo DS. Gameloft mérite nos applaudissements

Les notes moyennes de l'ensemble des jeux Gameloft se situent toujours au dessus de 79% d'année en année.

- Gameloft a gagné quatre prix lors de la seconde édition des Mobies Awards qui s'est tenue au CTIA Wireless 2005. Pour la deuxième année consécutive, Gameloft a été l'éditeur le plus récompensé avec quatre Mobies remportés. Sponsorisés par GameSpot et Wireless Gaming Review, les Mobies distinguent les jeux mobiles les plus innovants et les plus aboutis de l'industrie. Les critères de jugement sont fondés sur le gameplay, l'esthétique et la longueur de jeu. Gameloft a gagné quatre des dix récompenses existantes:

**Meilleur jeu d'aventure /RPG: *Might and Magic*<sup>®</sup>**: "Lorsqu'on découvre *Might & Magic* on est frappé avant tout par le niveau de finition audiovisuelle. Gameloft est déjà reconnu pour être un cran au dessus des autres dans ce domaine, mais six mois après sa sortie commerciale, *Might & Magic* écrase toujours à plates coutures tous les autres titres du même genre." - *Gamespot*

**Meilleur jeu de plate-forme: *Prince of Persia Warrior Within*<sup>™</sup>**: "Gameloft, la société qui a toujours dominé le monde mobile par la qualité et le soin de ses développements, révèle avec ce titre qu'elle a su trouver un autre levier, au-delà de ce que la plupart des autres développeurs peuvent même commencer à imaginer, et qu'elle sait s'en servir. *Prince of Persia: Warrior Within* en est le résultat." - *Gamespot*

**Meilleur jeu de stratégie: *Tom Clancy's Rainbow Six*<sup>®</sup> 3**: "*Rainbow Six 3* offre une interprétation unique du genre militaro stratégique. (...) L'élément stratégique est poussé tellement en avant qu'il arrive de temps à autres de ressentir les mêmes émotions que face à un puzzle. (...) Le choix qui a été fait de diriger le jeu vers des confrontations stratégiques plutôt que de l'action en permanence est très réussi." - *Gamespot*

**Meilleure utilisation d'un titre préexistant: *Prince of Persia Warrior Within*<sup>™</sup>**: "*Prince of Persia: Warrior Within* fait partie de ces quelques portages d'un jeu console vers un jeu mobile dont l'adaptation est mieux notée que l'original. Le jeu reçoit toujours les meilleurs éléments de son grand frère sur console sans que les contrôles ne soient compliqués ni le game design complexe. Dans un mélange du *Prince of Persia* d'origine et de ses aventures actuelles, *Warrior Within* mobile offre une interprétation superbe d'une franchise grand public." - *Gamespot*

- *Lumines*<sup>®</sup> : a été élu meilleur jeu mobile du salon de l'E3 2006

Les jeux Gameloft reçoivent par ailleurs régulièrement les meilleures notations de la part des magazines et sites Internet spécialisés dans le jeu vidéo :

- *Zombie Infection* a reçu la note de 10/10 sur le site PocketGamer

- Les jeux sur mobiles, Castle of Magic, Far Cry 2, Chuck Norris, The Oregon Trail suivants ont reçu une note de 9/10 sur le site PocketGamer en 2008.

- Les jeux suivants ont reçu une note de 8/10 sur le site PocketGamer en 2008 :

- *Paris Nights*
- *Gangstar 2*
- *Shrek Party*
- *Real Football Manager 2009*
- *Prince of Persia*
- *Wonder Blocks*
- *Real Football 2009*
- *CSI: NY*
- *DJ Mix Tour*
- *Hero of Sparta (both iphone and mobile versions)*
- *Platinum Solitaire II*
- *Date or Ditch*
- *Asphalt 4 Elite Racing*
- *Block Breaker Deluxe (iphone)*
- *Guitar Rock tour (iPhone)*
- *TV Show King*

Quelques notes de jeux des exercices précédents :

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

### **Licences et marques**

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

- Roland Garros, Wimbledon signés avec les fédérations de tennis : deux des quatre tournois du Grand Chelem
- Spider-Man, Terminator : ce sont des jeux distribués en même temps que la sortie des films
- Uno de Mattel, Oregon Trail de Riverdeep : jeux mythiques adaptés sur mobiles
- Ferrari : la célèbre marque Ferrari s'est associée à Gameloft pour la sortie de plusieurs jeux tels que Ferrari World Championships, Ferrari GT evolution, Asphalt 4 sur Ipad

- Cesc Fabregas: *2009 Real Football* de Gameloft bénéficie de la licence de ce footballeur international jouant à Arsenal, l'une des meilleures équipes européennes du moment.
- NBA : la ligue officielle de basket américaine s'est associée à Gameloft pour le jeu NBA Pro Basketball 2009.
- NFL : la ligue de football américaine s'est associée à Gameloft pour le jeu NBA Football.
- Hulk Hogan : le célèbre catcheur américain prête son image au jeu de Gameloft Hulkmania.
- Lost, Desperate Housewives, Heroes, Grey's Anatomy, The OC font partie des séries télévisées les plus regardées au monde
- Les différents volets de la série CSI Crime Scene Investigation : *CSI : Las Vegas*, *CSI : Miami* et *CSI : New York*
- A prendre ou à laisser, 1 contre 100 : ces jeux télévisés font parti des plus gros succès de la société de production Endemol
- Lumines et Meteos : ces deux jeux qui nous viennent du Japon font partis des meilleures ventes sur la Nintendo DS et la PSP de Sony.
- Die Hard 4 : Live Free or Die Hard : le dernier volet de la série Die Hard, l'un des blockbusters de l'année 2007 produit par Fox
- Shrek 3 : réalisé par les studios Dreamworks, Shrek 3 fait partie des 3 films les plus attendus de l'année 2007
- Mission Impossible 3 : Tom Cruise dans l'un des blockbusters de l'année 2006 produit par Viacom
- King Kong : le dernier film de Peter Jackson (réalisateur de la trilogie du Seigneur des Anneaux) sorti à Noël 2005 et distribué par Universal.
- La Guerre des Mondes : ce film a réuni Steven Spielberg et Tom Cruise dans un film à grand spectacle qui fut le blockbuster de l'été 2005.
- FIFPRO Foundation : cette licence permet à Gameloft d'utiliser tous les noms officiels des joueurs et des équipes de football de la FIFA.
- Vijay Singh : vainqueur de 19 tournois de golf du PGA Tour, Vijay Singh a été classé n°1 mondial et leader du classement des gains du PGA Tour 2004.
- Reggie Bush : une des plus grande star du football américain prête son image à la dernière production de Gameloft
- Derek Jeter : considéré comme l'un des meilleurs joueurs de Baseball, Derek Jeter a gagné quatre titres de champion en dix ans de carrière. Son talent sur le terrain lui a apporté parmi les plus belles récompenses de baseball, aussi bien collectives ('World Series') qu'individuelles ('Rookie of the year', '2004 Gold Glove Award', et deux fois MVP - Most Valuable Player).
- Steven Gerrard, Patrick Vieira et Carlos Puyol: *2007 Real Football* de Gameloft bénéficie de la licence de ces trois footballeurs internationaux jouant dans les meilleures équipes européennes du moment.
- Geoff Rowley : élu skateboarder de l'année en 2001, Geoff Rowley est considéré comme un des meilleurs skateboarder de sa génération.
- Totally Spies : diffusée dans près de 200 pays, répartis sur tous les continents, la série est programmée sur des chaînes leaders qui lui réservent les cases stratégiques sur le cœur de cible (Cartoon US, TF1, Jetix Europe, Pro7, Channel 4, Mediaset Rete Italia 4, ITV, Teletoon Canada, Nickelodeon Australia, TV Tokyo...).
- Vans : cette marque de vêtement culte issue du milieu du skate board et du surf a été créée à la fin des années 70 en Californie. Vans bénéficie d'une très forte reconnaissance parmi les 10-24 ans et a été associée au dernier jeu de skate de Gameloft avec la licence Geoff Rowley.
- FHM (EMAP) : Gameloft a associé le magazine à succès FHM à la sortie de son jeu de poker *FHM Sexy Poker*.
- Ford, GM, Jaguar, Lotus, Lamborghini, Nissan, Audi, Aston Martin, TVR, Morgan Motors, Volkswagen : tous ces constructeurs automobiles sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Asphalt Urban GT* qui est sorti au quatrième trimestre 2004 sur la NGage de Nokia et sur la Nintendo DS.
- BMW, Daimler Chrysler, Ducati, GM, Lamborghini, Nissan, Aston Martin, TVR, McLaren, Mercedes-Benz, Mitsubishi Motors, Triumph Designs, Volkswagen : tous ces constructeurs automobiles sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Asphalt Urban GT 2* qui est sorti au quatrième trimestre 2005 sur téléphone portable ainsi que sur la Nintendo DS.
- BMW, Ducati, Ford, GM, Lamborghini, Nissan, Aston Martin, Kawasaki, Pagani, Ruf : tous ces constructeurs automobiles sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Asphalt 3 : Street Rules* qui est sorti en 2006.
- Fabio Cannavaro, Robinho et Peter Crouch: *Real Football 2008* de Gameloft bénéficie de la licence de ces trois footballeurs internationaux jouant dans les meilleures équipes européennes du moment.
- Lleyton Hewitt : un des meilleurs joueurs de tennis prête son image à la simulation de tennis de Gameloft : *Lleyton Hewitt Open tennis 2007*.
- John Wilkinson et Christophe Dominici: *Real Rugby 2007* de Gameloft bénéficie de la licence de ces deux joueurs de rugby internationaux jouant dans les meilleures équipes mondiales du moment.

- Samuel Eto'o : un des meilleurs footballeurs mondialement connu prête son image au jeu de street soccer de Gameloft : *Samuel Eto'o Street Soccer*.
- Gus Hansen : une des figures mondiales du Poker prête son image au jeu de Gameloft : *Million Dollar Poker Featuring Gus Hansen*.
- Beowulf : réalisé par Paramount, Beowulf fait partie des films les plus attendus de l'année 2007
- Kobe Bryant : une des figures internationales du Basketball, jouer des Los Angeles Lakers, prête son image au jeu de Gameloft : *Kobe Bryant Pro Basketball*.
- BMW, Ford, General Motors, Peugeot, Chrysler, Nissan, Subaru, Volkswagen : tous ces constructeurs automobiles sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Nitrostreet Racing* qui est sorti en 2007.
- American Gangster : une production des studios Universal sortie en 2007
- Ducati, Kawasaki, Suzuki, Gresini Racing, Pramac d'Antin: toutes ces équipes du championnat Moto GP sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Pro Moto Racing* qui est sorti en 2007.
- Citroën, Peugeot, Ford, Skoda, Subaru, Mitsubishi : tous ces constructeurs automobiles sont partenaires de Gameloft sur le jeu *Pro Rally Racing* qui est sorti en 2007.
- Aston Martin, BMW, Ducati, Ferrari, Ford, Général Motors, Lotus, Nissan et RUF : tous ces constructeurs sont partenaires sur notre jeu Asphalt 4 qui est sorti au dernier trimestre 2008
- Etc...

Grâce à l'accord exclusif signé avec la société Ubisoft à la création de Gameloft, la société a accès depuis 2000 à des licences mondialement reconnues qui lui ont permis de s'imposer comme un des leaders du marché. La société a ainsi utilisé depuis janvier 2004 les licences Ubisoft pour le lancement de nombreux produits tels que *Far Cry 2*, *Dogz 2*, *Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent*, *Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow*, *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory*, *Prince of Persia : Warrior Within*, *Prince of Persia : The Two Thrones*, *Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown*, *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas*, *Rayman Raving Rabbids*, *Might and Magic*, et *Assassin's Creed*.

## Développement du circuit de distribution et des équipes de commercialisation

### Opérateurs Télécoms partenaires de Gameloft

<i>Amérique du Nord</i>		<i>Asie-Pacifique</i>	
États-Unis	Verizon, Sprint, Cingular, Nextel, T-Mobile, US Cellular, Midwest Wireless, Boost, Alltel, Metro PCS, Cricket, Virgin, Heilo	Hong-Kong	Hutchison, Sunday, Starhub, Peoples, Smartone, CSL
Canada	Rogers, Telus, Bell Mobility, Fido, Virgin Canada, Cityfone, Unicel	Chine	China Mobile, China Unicom
<b>Europe</b>		Japon	KDDI, Vodafone, DoCoMo, Willcom
Allemagne	Vodafone, T-Mobile, E-Plus, O2	Malaisie	Maxis, Celcom, Digi
Royaume-Uni	Vodafone, T-Mobile, O2, Orange, H3G	Singapour	SingTel, M1, StarHub
France	Orange France, SFR, Bouygues Telecom	Philippines	Globe Telecom, Smart
Italie	TIM, Omnitel Vodafone, Wind, H3G	Corée du Sud	SKT, KTF, LG Telecom
Espagne	Telefonica, Vodafone, Amena, Yogo	Thaïlande	Orange, Dtac, AIS
Pays-Bas	T-Mobile, O2, Vodafone, KPN	Australie	Vodafone, Optus, Telstra, H3G
Belgique	Mobistar, Proximus, Base	Indonésie	Indosat, Telkomsel
Portugal	Optimus, TMN, Vodafone	Nouvelle Zélande	Vodafone, Telecom NZ
Suède	Telia, Vodafone, Tele2, H3G	<b>Amérique du Sud</b>	
Norvège	Elisa, Sonera, Tele2, Netcom	Brésil	Vivo, Claro, Oi, Tim Brasil
Irlande	Vodafone, O2, H3G	Argentine	Movistar, CTI Movil
Luxembourg	Vodafone, VoxMobile	Guatemala	BellSouth, Movistar
Autriche	T-Mobile, Mobilkom, One, H3G	Venezuela	Telcom Movinet, Movistar

Suisse	Swisscom, Orange	Pérou	BellSouth, Telefonica
Grèce	Vodafone, Cosmote	Equateur	Concel, BellSouth
Rép. Tchèque	Eurotel, T-Mobile	Panama	BellSouth
Slovaquie	Eurotel	Mexique	Telcel, USACell, Movistar
Hongrie	T-Mobile, Vodafone, Pannon	Chili	BellSouth, Movitel, Movistar
Pologne	T-Mobile, Play P4, Polkomtel	Bolivie	Entel
Finlande	Elisa, Telia	Colombie	BellSouth, Columbia Movil
Lituanie	Bité, Omnitel	Puerto Rico	Verizon, Centennial
Estonie	Radiolinja Eesti, Tele 2	Nicaragua	Bell South
Roumanie	Orange, Vodafone	<i>Reste du monde</i>	
Croatie	VIPnet, HT Mobile	Israël	Orange, Cellcom, Pelephone
Slovénie	SiMobil, Mobitel	Turquie	Turkcell
Serbie	Telekom Srbija	Égypte	Vodafone
Bulgarie	Mobitel	La Réunion	Orange, SFR
Danemark	Telia, H3G, Sonofon, Telmore	Rép. Dominicaine	Orange, Codetel
Islande	Iceland Telecom	Malte	Vodafone
Russie	MTS, MegaFon	Maroc	Meditel
Malta	Go Mobile	Caraïbes	Orange
Chypre	MTN, Vodafone	Georgie	GeoCell, MagtiCom
		Inde	Airtel, Hutchinson
		UAE	Qanawat, Cellempower
		Jordanie	MobileCom
		Afrique du Sud	MTN, Vodacom
		Tunisie	Tunisiana
		Algérie	Wataniya

Source: Gameloft

Gameloft est localement présent commercialement aujourd'hui aux États-Unis, au Canada, en Chine, au Japon, en Allemagne, au Royaume-Uni, en France, en Espagne, en Italie, en République Tchèque, en Inde, en Argentine, au Mexique, au Brésil, en Corée du Sud, en Australie, à Singapour et à Hong-Kong.

## **7/ Evolution prévisible et perspectives d'avenir**

Gameloft comptait à la fin de l'année 2008 près de 4 000 salariés, en baisse de 1 % par rapport à fin 2007 dont 3 333 personnes travaillent sur le développement des jeux. Cette force de production unique dans l'industrie du jeu sur mobiles combinée à la qualité des créations de la société devrait permettre à Gameloft de poursuivre en 2009 la croissance de son chiffre d'affaires et la prise de parts de marché.

Les investissements en R&D consentis depuis plusieurs exercices ont idéalement positionné Gameloft dans l'industrie du jeu sur mobile. La société dispose en effet aujourd'hui :

- de la première capacité de développement de l'industrie très loin devant tous ses concurrents;
- d'un nombre croissant de débouchés pour ses produits comme le démontre la sortie de jeux Gameloft sur l'iPhone, l'iPod touch et l'iPod d'Apple, sur Xbox Live, sur la Nintendo DS et la Nintendo DSI, ainsi que sur PC.
- d'un catalogue de 27 jeux sur l'iPhone et l'iTouch d'Apple. Sur ces 27 jeux, 16 ont été ou sont classés dans le top 10 des jeux les plus vendus dont certains depuis plus de 6 mois. De plus, Gameloft a mis en ligne 14 jeux au lancement de l'Androïd de Google;

- d'un catalogue mobile générant des revenus récurrents, comptant plus de 200 jeux et couvrant plus de 1 200 modèles de téléphones mobiles;
- d'un savoir faire unique au monde illustré par les très nombreux prix reçus par nos jeux mobiles à travers le monde;
- de nouvelles licences se sont ajoutées avec succès au catalogue de Gameloft, comme *Spider Man*, *Terminator Salvation*, *Ferrari*, *NBA*, *The Oregon Trail*;
- d'un réseau de distribution avec plus de 180 opérateurs et de 100 affiliés qui distribuent nos jeux dans plus de 80 pays à travers le monde

#### Perspectives pour 2009

Avec une activité en hausse de 15% en 2008 et plus particulièrement de 31% lors du dernier trimestre, Gameloft semble bien résister au ralentissement économique global:

- Gameloft est probablement l'acteur qui bénéficie le plus des innovations apportées par les constructeurs de téléphones historiques tels que Nokia ou Samsung et de l'entrée sur le marché de nouveaux acteurs dynamiques tels qu'Apple et Google
- Gameloft continue de gagner des parts de marché significatives sur les Smartphones et les téléphones classiques Java et Brew
- Gameloft est l'un des très rares acteurs du marché ayant les ressources et le savoir faire lui permettant d'être systématiquement présent au lancement de toutes les nouvelles consoles ouvertes au téléchargement (PlayStation Network, PSP Store, Nintendo WiiWare, etc).

La société anticipe donc un exercice 2009 en croissance tant pour le chiffre d'affaires que pour la rentabilité.

### **8/ Activité en matière de Recherche et Développement**

Gameloft investit beaucoup dans la recherche et développement de ces jeux afin de créer et de développer des jeux de grandes qualités, innovant. La part de recherche et développement représente 58,3% du chiffre d'affaires.

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

Dans la continuité de l'année 2007, les dépenses de développement 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.

## II/ Facteurs de risque

### 1/ Présentation des principaux risques

La société Gameloft a procédé à une revue de ses risques. Hormis ceux présentés, la société considère qu'il n'y a pas d'autres risques significatifs :

#### Risques liés à l'activité :

##### \* Risques liés à la dépendance des fournisseurs

La société n'a pas de dépendance financière significative au regard de ses fournisseurs susceptible d'affecter son plan de développement. Gameloft utilise principalement des fournisseurs de technologie, des fournisseurs de licences dans le cadre de son activité. Sur l'année 2008, il a pu avoir un risque lié à une dépendance lié au métier vis-à-vis des constructeurs de consoles pour l'approvisionnement des cartouches de jeux (Nintendo, Sony....)

##### \* Risques liés à la dépendance des clients

La société a un nombre important de clients répartis dans le monde entier à travers ses 180 opérateurs et 150 affiliés et donc elle n'a pas de dépendance significative à l'égard des clients susceptibles d'affecter son plan de développement.

Aucun client ne représente plus de 10% du chiffre d'affaires hors taxes du Groupe Gameloft.

##### \* Risques liés à la non réalisation du plan de développement

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

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

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

##### \* Risques liés aux départs d'employés

Le succès de la Société dépend de manière significative du maintien de ses relations avec ses collaborateurs clés. Leur départ ou leur indisponibilité prolongée, pour quelque raison que ce soit, pourrait affecter la Société.

Le succès futur de la Société dépendra également de sa capacité à attirer, former, retenir et motiver des collaborateurs disposant de fortes compétences techniques.

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

##### \* Risques liés au problème de recrutement

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

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

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

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

éléments, notamment les risques soulignés dans la rubrique "facteurs de risques" doivent être pris en considération lors de l'évaluation de ces affirmations. Ces facteurs peuvent provoquer des différences entre les résultats réels de Gameloft et l'une ou l'autre des affirmations figurant dans le présent document.

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

#### \* Risques liés à la maîtrise de la croissance

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

#### \* Risques liés à la sécurité informatique

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

#### \* Risques liés au changement technologique

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

#### \* Risque 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 portages sur plusieurs types de téléphones. La priorité est de lancer des jeux de qualités, innovants mais tout en respectant des objectifs de coûts et de délais. Dans un marché nouveau pour nous qui est celui des nouvelles plateformes, le bon démarrage d'un jeu est primordial.

#### \* Risque industriel ou liés à l'environnement

A ce jour, Gameloft n'a connaissance d'aucun risque industriel ou environnemental. La société 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.

#### Risques juridiques :

##### \* Risques 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 enregistrements tant au niveau européen qu'international (pour la France : l'Institut National de la Propriété Industrielle à Paris ; pour le dépôt européen : l'Office d'Harmonisation du Marché Intérieur ; pour les dépôts internationaux : l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle et enfin pour le marché Nord Américain, US Patent and Trademark Office à Washington).

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

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

Gameloft signe chaque année de nombreux contrats de partenariat, notamment avec des partenaires prestigieux tels que ceux mentionnés à la page 15 du présent document qui lui permettent de développer son catalogue de jeux et d'augmenter son chiffre d'affaires. Gameloft bénéficie de la notoriété de ses partenaires pour assurer un bon potentiel

de ventes aux jeux. L'interruption potentielle de certains partenariats, quelle qu'en soient les raisons, à l'initiative de Gameloft ou de ses partenaires, serait susceptible d'avoir un effet négatif sur les revenus et le résultat d'exploitation futurs de la société dès lors qu'ils ne seraient pas compensés par d'autres nouvelles licences. Les licences ont représenté 40% des téléchargements 2008.

#### Risques financiers :

##### \* Risques de change

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

##### \* Risques liés à la nécessité d'obtenir des capitaux supplémentaires

Pour les sociétés qui opèrent sur des marchés en pleine croissance, et plus spécialement le marché du jeu sur téléphones mobiles, il est souvent impossible de faire des prévisions financières précises à moyen ou long terme. Etant donné les changements rapides dus à la concurrence, à des repositionnements ou à des changements stratégiques, des besoins supplémentaires en capitaux peuvent être nécessaires à Gameloft.

La Société estime que la croissance de son activité pourrait rendre nécessaire un recours aux marchés financiers. Une telle augmentation de capital pourrait entraîner la dilution de l'actionnariat, des actionnaires ne participant pas à l'augmentation de capital.

##### \* Politique de placement

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 2008, les placements financiers étaient constitués sous forme de certificats de dépôts d'une maturité maximale de 1 mois.

## **2/ Assurances**

Afin d'optimiser et centraliser la gestion des risques et de prévenir d'éventuels sinistres, la société a revu sa politique en matière d'assurance.

La société Gameloft a ainsi mis en place, à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2008, un programme d'assurance pour le groupe afin que l'ensemble de ses filiales puisse bénéficier d'une couverture globale en matière de responsabilité civile professionnelle et de responsabilité civile exploitation.

Par ailleurs, la société a également souscrit un contrat d'assurance responsabilité patrimoniale des dirigeants de sociétés pour ses dirigeants afin qu'ils puissent bénéficier d'une assistance dans le cadre de réclamations formulées à leur encontre.

## **3/ Engagements**

Différents jeux sont commercialisés selon des contrats de licences signés par Gameloft. Les engagements, pris et comptabilisés, prévoient le versement de flats fees ou de minimas garantis pour l'exploitation du jeu. Les engagements souscrits au titre de ce minimum garanti s'élèvent à 3 654 K€.

Il n'existe pas d'autres investissements futur ayant déjà fait l'objet d'engagement ferme de la part des dirigeants de la société.

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.

GAMELOFT SA a des engagements envers certaines filiales du groupe :

- Autorisation d'un engagement de garantie au profit de la société Divertissement Canada Inc. dans le cadre d'un contrat Cadre de location entre Gameloft Canada et la société Services Financiers Dell Canada Limitée à concurrence de 250 000 \$ CAD.

- Autorisation d'engagement de cautionnement au profit de la société Gameloft Argentina SA, filiale de la société en Argentine pour la signature de bail pour la location de bureaux à Buenos Aires (Argentine) avec la société Irsa Inversiones Y Representaciones SA à concurrence de 144 000 Dollars US.

En tant qu'actionnaire, GAMELOFT S.A., a émis une lettre d'intention à la filiale GAMELOFT Hong Kong et GAMELOFT Ltd UK au 31 décembre 2008 pour se prononcer sur la continuité de l'exploitation de ses sociétés en difficultés.

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

#### 1/ Comptes consolidés du Groupe GAMELOFT au 31 décembre 2008

En application du règlement européen 1606/2002 du 19 juillet 2002, les comptes consolidés de la société GAMELOFT arrêtés au 31 décembre 2008 ont été établis selon les normes comptables internationales, International Financial Reporting Standards (IFRS) applicables au 31 décembre 2008 telles qu'approuvées par l'Union Européenne.

#### Compte de résultat consolidé au 31 décembre 2008

	Exercice de 12 mois 31.12.08	Exercice de 12 mois 31.12.07
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>110 332</b>	<b>96 071</b>
Production immobilisée	6 455	3 537
Production stockée	2 397	-
Autres produits de l'activité	259	40
Coûts des ventes	13 498	9 036
Frais de Recherche & Développement	64 303	56 980
Frais Commerciaux	30 718	24 652
Frais Généraux	9 857	8 244
Variation des stocks de produits finis	28	41
Dotations aux provisions	1 365	532
Autres produits et charges d'exploitation	794	(1) - 429
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>467</b>	<b>- 266</b>
Autres produits non récurrents	-	- 11
Autres charges non récurrentes	- 115	(1) - 11
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>352</b>	<b>- 267</b>
Produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie *	309	547
Coût de l'endettement financier brut *	-113	- 32
<b>Coût de l'endettement financier net (produit)</b>	<b>197</b>	<b>515</b>
Produits financiers	5 033	3 183
Charges financières	6 458	5 197
<b>Résultat financier</b>	<b>- 1 228</b>	<b>- 1 499</b>
Charge d'impôt	933	2 315
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence	-	-
<b>Résultat net avant résultat des activités arrêtées ou en cours de cession</b>	<b>- 1 809</b>	<b>- 4 080</b>
Résultat des activités arrêtées ou en cours de cession	-	-
Résultat net :		
<b>De l'ensemble consolidé</b>	<b>- 1 809</b>	<b>- 4 080</b>
<b>Intérêts minoritaires</b>		
Résultat par action	- 0.025	- 0.056
Résultat dilué par action	- 0.025	- 0.053

1 : Reclassement du résultat de cession en autres produits et charges d'exploitation pour 168 K€

\* dont - produits financiers sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 31 décembre 2008 : - K€  
- charges financières sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 31 décembre 2008 : - K€

Le chiffre d'affaires a augmenté de 15 % par rapport à l'exercice précédent.

Les charges opérationnelles courantes ont augmenté de 20 % sur l'année.

Le résultat opérationnel est positif à hauteur de 352 K€.

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

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

## Bilan consolidé au 31 décembre 2008

ACTIF	Net	
	Exercice de 12 mois	Exercice de 12 mois
	31.12.08	31.12.07
Goodwill		-
Autres Immobilisations Incorporelles	11 228	7 155
Immobilisations corporelles *	5 083	5 345
Actifs financiers non courants	2 619	2 288
Actifs d'impôts différés	987	627
Autres créances non courantes	963	
Actifs en cours de cession ou activités abandonnées	55	
<b>Actifs non courants</b>	<b>20 935</b>	<b>15 413</b>
Stocks et en-cours	2 428	70
Avances & acomptes versés	124	34
Clients et comptes rattachés	35 143	30 485
Actifs financiers **	-	19
Autres créances et comptes de régularisation	6 877	5 876
Trésorerie et équivalents de trésorerie	11 474	14 060
<b>Actifs courants</b>	<b>56 046</b>	<b>50 544</b>
<b>Total Actif</b>	<b>76 981</b>	<b>65 957</b>

\* dont immobilisations financées par crédit bail : 99 K€

\*\* dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 31 décembre 2008 : - K€

PASSIF	Exercice de 12 mois	
	31.12.08	31.12.07
	Capital	3 680
Primes	63 790	62 860
Réserves consolidées	-27 284	- 24 087
Autres réserves	11 059	8 848
Résultat consolidé	- 1 809	- 4 080
<b>Capitaux propres part du groupe</b>	<b>49 436</b>	<b>47 194</b>
Intérêts minoritaires		-
<b>Total des capitaux propres</b>	<b>49 436</b>	<b>47 194</b>
Provisions pour risques et charges	-	14
Engagements envers le personnel	249	130
Dettes financières	-	4
Avances et acomptes reçues	-	14
Autres dettes		287
Passif d'impôts différés	1 049	775
<b>Passifs non courants</b>	<b>1 298</b>	<b>1 224</b>
Provisions pour risques et charges	-	50
Dettes financières *	729	164
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	12 412	8 941
Avances et acomptes reçues	70	-
Dettes fiscales et sociales	8 503	7 947
Autres dettes	4 532	437
<b>Passifs courants</b>	<b>26 247</b>	<b>17 539</b>
<b>Total Passif</b>	<b>76 981</b>	<b>65 957</b>

\* dont avances reçues par les entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 31 décembre 2008 : - K€

Le poste clients a augmenté de 15%, proportionnellement à la croissance de 15% du chiffre d'affaires.

Le poste « Trésorerie et équivalents de trésorerie » comprend des placements financiers à court terme.

La société a fait l'objet d'une augmentation de capital par levée de stocks options et de bons de souscription de parts de créateurs d'entreprises qui arrivaient à échéance au 21 Mars 2006 pour 54 K€, ainsi ceux qui arrivaient à échéance au 15 Septembre 2006 pour 823 K€ et au 31 Mars 2006 pour 80 K€, primes d'émissions incluses. Ceci a contribué à augmenter les capitaux propres par rapport à l'exercice précédent mais a été compensé en partie par la perte de la période. Les capitaux propres sont positifs à hauteur de 49 436 K€ contre 47 194 K€ en 2007.

A la clôture annuelle du 31 décembre 2008, il y a un excédent net financier de 10 744 K€ contre 13 892 K€ au 31 décembre 2007.

Le poste « dettes fournisseurs » a augmenté par rapport à l'exercice précédent de 39 %, expliqué par l'accroissement de l'activité et l'augmentation de notre catalogue de jeux à licences.

### **Tableau de financement consolidé au 31 décembre 2008 (En K€)**

	Exercice de 12 mois	Exercice de 12 mois
	31.12.08	31.12.07
<b>Flux d'exploitation</b>		
Résultat net	- 1 809	- 4 080
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	10 283	6 852
Variation des provisions	1 120	48
Variation des impôts différés	933	2 315
Impôts versés	- 1 501	- 1 125
Résultat lié aux stock-options et assimilés	2 696	2 995
Plus ou moins values de cession	- 637	168
<b>Marge brute d'autofinancement</b>	<b>10 785</b>	<b>7 174</b>
Variation de stocks	- 2 359	41
Variation des créances d'exploitation	- 7 053	- 4 782
Variation des dettes d'exploitation	5 811	3 265
Variation des créances hors exploitation		
Variation des dettes hors exploitation		
<b>Total des flux opérationnels</b>	<b>- 3 601</b>	<b>- 1 476</b>
<b>Flux liés aux investissements</b>		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 6 624	- 3 706
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 2 796	- 4 539
Acquisitions d'immobilisations financières	- 352	- 1 822
Acquisition d'autres immobilisations financières	- 371	- 64
Acquisition avances sur licences	- 3 751	- 3 843
Cession des immobilisations / Déconso	1 358	177
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	441	501
Remboursement avances sur licences		1
Variation de périmètre immobilisations nettes	83	- 113
Autres flux	74	-
<b>Total des flux liés aux investissements</b>	<b>- 11 938</b>	<b>- 13 408</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
Nouveaux emprunts à long et moyen terme		
Remboursement des emprunts	- 42	- 62

Augmentation de capital	27	115
Augmentation de la prime d'émission	930	4 268
Variation des comptes courants des actionnaires	1	- 74
Autres flux		
<b>Total des flux des opérations de financement</b>	<b>916</b>	<b>4 247</b>
<b>Incidence des écarts de conversion</b>	<b>648</b>	<b>- 1 259</b>
<b>Variation de trésorerie</b>	<b>- 3 190</b>	<b>- 4 722</b>
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	13 938	18 660
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	10 748	13 938

## 2/ Comptes sociaux de GAMELOFT S.A. au 31 décembre 2008

### Compte de résultat au 31 décembre 2008 (En K€)

	Exercice de 12 mois clos le 31.12.08	Exercice de 12 mois clos le 31.12.07
<b>Total produits d'exploitation</b>	94 853	78 592
<b>Total charges d'exploitation</b>	98 017	80 585
<b>Résultat d'exploitation</b>	<b>- 3 164</b>	<b>- 1 993</b>
<b>Total produits financiers (1)</b>	4 932	2 367
<b>Total charges financières (2)</b>	6 825	2 812
<b>Résultat financier</b>	<b>- 1 893</b>	<b>- 445</b>
<b>Résultat courant</b>	<b>- 5 057</b>	<b>- 2 438</b>
Résultat exceptionnel	- 10	- 100
Résultat avant impôts	- 5 067	- 2 538
Impôts sur les bénéfices	-	-
<b>Résultat net de l'exercice</b>	<b>- 5 067</b>	<b>- 2 538</b>
(1) dont produits concernant les entreprises liées :	177	75
(2) dont charges concernant les entreprises liées :	122	45

## **Bilan au 31 décembre 2008 (En K€)**

ACTIF	Notes	31.12.08	31.12.08	31.12.08	31.12.07
		Brut K€	Amort/dep K€	Exercice de 12 mois Net K€	Exercice de 12 mois Net K€
Immobilisations incorporelles	I	25 705	15 032	10 673	6 919
Immobilisations corporelles	II	3 160	2 088	1 071	1 091
Immobilisations financières	III	8 278	107	8 171	7 556
Actif immobilisé		37 143	17 228	19 915	15 565
Stocks de produits finis	IV	2 428		2 428	70
Avances et acomptes versés	V	-		-	-
Clients et comptes rattachés	VI	53 972	1 738	52 234	42 575
Autres créances	VII	12 129	1 375	10 754	13 211
Valeurs mobilières de placement	IX	2 507		2 507	6 266
Disponibilités	X	2 621		2 621	1 356
Actif circulant		73 657	3 113	70 544	63 479
Comptes de régularisation	XI	2 643	-	2 643	1 557
<b>Total Actif</b>		<b>113 443</b>	<b>20 341</b>	<b>93 101</b>	<b>80 600</b>

PASSIF	Notes	31.12.08	31.12.07
		Exercice de 12 mois K€	Exercice de 12 mois K€
Capital		3 680	3 653
Primes		63 790	62 860
Réserves		- 18 157	- 15 619
Résultat de l'exercice		- 5 067	- 2 538
Capitaux propres	XII	44 246	48 356
Provisions pour risques et charges	XV	2 577	1 359
Dettes financières diverses (1)	XVI	5 741	2 661
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	XVII	28 686	23 877
Dettes fiscales et sociales	XVIII	1 906	1 490
Dettes sur immobilisations	XIX	4 508	2 156
Autres dettes	XX	4 280	178
Total des dettes		45 120	30 363
Comptes de régularisation	XXI	1 158	522
<b>Total Passif</b>		<b>93 101</b>	<b>80 600</b>
(1) dont comptes courants d'associés		5 716	2 645

### **3/ Proposition d'affectation du résultat**

Comme vous le constatez, déduction faite de toutes charges et tous impôts et amortissements, les comptes qui vous sont présentés font ressortir un résultat déficitaire de 5.067.331,26 €.

Nous vous proposons d'affecter la perte du 31 décembre 2008, soit – 5.067.331,26 €, 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, qu'aucune somme, correspondant à des dépenses ou charges non déductibles fiscalement visées à l'article 39-4 du Code Général des Impôts n'a été enregistrée au cours de l'exercice.

La société ne détient aucune de ses propres actions au 31 décembre 2008 et n'a réalisé aucune opération sur ses propres actions au cours de l'année 2008.

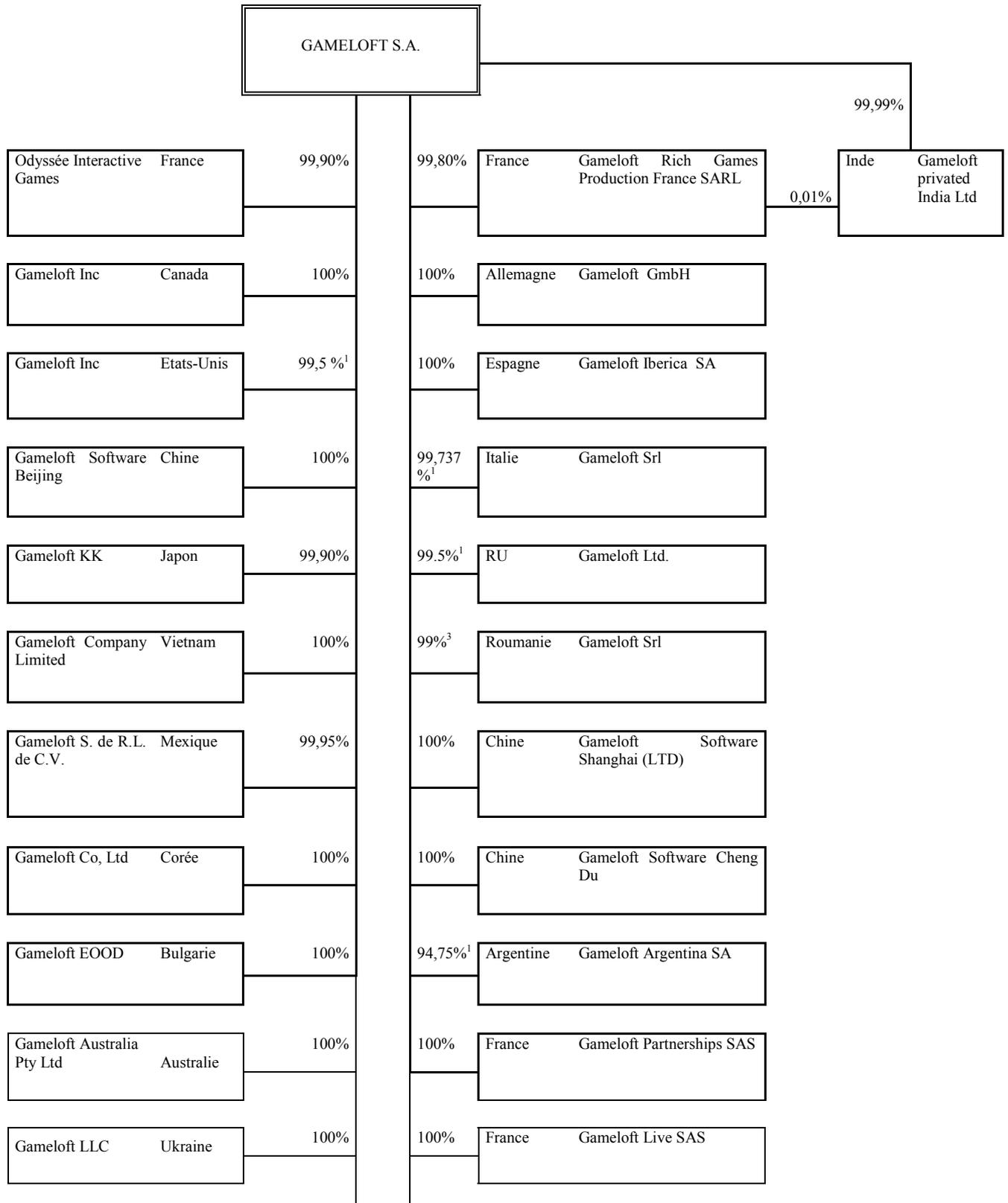
### **4/ Evènements importants survenus depuis la clôture de l'exercice**

Gameloft SA et ses filiales françaises, Gameloft Rich Games Production France, Gameloft Partnerships, Gameloft Live et Ludigames, ont décidé de mettre en place l'intégration fiscale à compter du 1<sup>er</sup> Janvier 2009.

Aucun autre évènement significatif n'est intervenu depuis la clôture de l'exercice au 31 décembre 2008.

## IV/ FILIALES ET PARTICIPATIONS

### 1/ Structure du Groupe GAMELOFT au 31 décembre 2008 – Organigramme



Gameloft Do Brazil Ltda	Brésil	99%	100%	République Tchèque	Gameloft S.r.o.
Gameloft Pte Ltd	Singapour	100%	99,5%	Belgique	Gameloft S.p.r.l.
Gameloft Limited	Hong Kong	100%	99,99%	Philippines	Gameloft Philippines Inc
Ludigames SAS	France	100%	95%	Venezuela	Gameloft de Venezuela SA
Gameloft FZE	Emirats Arabes Unis	100%	99,99%	Malte	Gameloft Ltd Malte
En cours de création					

## 2/ Prise de participation

Au cours de l'exercice fiscal 2008, une nouvelle société a été créée en France, la société par Actions Simplifiée Unipersonnelle LUDIGAMES, dont le capital est détenu à 100% par Gameloft S.A.

De plus, la société a créée à l'étranger les filiales suivantes : Gameloft Philippines Inc. aux Philippines, Gameloft de Venezuela SA au Venezuela, Gameloft Pte. Limited à Singapour, Gameloft Ltd Malte et Gameloft FZE aux Emirats Arabes Unis. Pour chacune de ces filiales, le capital social est détenu à près de 99% à chaque fois par Gameloft S.A.

## 3/ Participations croisées

Aucune participation croisée n'existe au 31 décembre 2008.

## 4/ Activités des filiales

Filiales (en milliers d'euros)	Exercice clos au 31/12/08		Exercice clos au 31/12/07	
	CA	Résultat	CA	Résultat
<b>Activité Production</b>				
Gameloft Software Shanghai LTD -Chine	4 144	220	2 937	209
Gameloft Rich Games Production France	3 445	107	3 463	113
L'Odyssée Interactive Games	-	-	508	20
Gameloft Ltd Vietnam	2 774	104	1 572	9
Gameloft Software Cheng Du	2 438	140	1 932	- 42
<b>Activité Distribution</b>				
Gameloft GMBH Allemagne	1 640	- 456	1 841	- 618
Gameloft SRL (Italie)	2 402	23	2 720	- 27
Gameloft Partnerships	3 080	101	2 361	87
Gameloft Australia Ltd	1 575	- 92	308	20
Gameloft Pte Ltd (Singapour)	118	- 48	-	-
Gameloft Limited (Hong Kong)	287	- 348	-	-
Gameloft Live	573	33	-	-
<b>Activité Mixte</b>				
Gameloft Inc -Canada	9 534	508	11 092	504

Gameloft Inc. Etats Unis	31 753	995	35 112	1 467
Gameloft Iberica SA (Espagne)	7 312	- 588	9 514	44
Gameloft SRL (Roumanie)	7 685	224	9 477	- 94
Gameloft LTD (Angleterre)	9 424	- 983	14 251	- 529
Gameloft Software Beijing (Chine)	8 557	1 045	7 126	1 075
Gameloft KK (Japon)	6 709	- 967	4 042	- 666
Gameloft EOOD – Bulgarie	1 859	83	2 177	135
Gameloft Argentina	11 750	3 268	6 919	821
Gameloft Co, Ltd – Corée	1 324	- 1 782	1 389	- 1 102
Gameloft Privated Ltd - Inde	2 669	988	2 482	- 354
Gameloft R.L. de C.V	5 932	671	6 300	1 386
Gameloft Do Brasil Ltd	1 966	- 215	606	60
Gameloft Sro (République Tchèque)	156	- 100	-	-
Gameloft LLC	621	- 61	175	- 42

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

- La première en une activité de commercialisation principalement par les sociétés suivantes Gameloft GMBH en Allemagne, Gameloft Iberica en Espagne, Gameloft LTD au Royaume-Uni, Gameloft Inc aux Etats-Unis, Gameloft Srl en Italie, Gameloft Pte Ltd à Singapour, Gameloft Limited à Hong Kong, Gameloft Live en France et Gameloft SA en France qui distribuent le catalogue de jeux pour téléphones mobiles de la société Gameloft dans leur zone régionale respective.
- La seconde en une activité de création et de développement de jeux principalement par les sociétés suivantes Gameloft SRL en Roumanie, Gameloft Inc. au Canada, Gameloft Software Beijing et Shanghai en Chine, Gameloft Argentina, Gameloft Ltd Vietnam, Gameloft privated Ltd en Inde et Gameloft SA, Gameloft LLC en Ukraine, Gameloft Do Brasil Ltda, L'Odyssée Interactive Games et Gameloft RGPf en France qui développent des jeux sur téléphones mobiles.

Certaines de nos filiales sont présentes dans les deux catégories telles que Gameloft Iberica, Gameloft Inc., Gameloft Roumanie, Gameloft Divertissements Inc., Gameloft Sro en République Tchèque et Gameloft Software Beijing.

La maison mère, située en France, coordonne l'activité des différentes filiales et développe des jeux pour téléphones mobiles et nouvelles plateformes. Elle employait 34 personnes au 31 décembre 2008.

## V/ INFORMATIONS RELATIVES AU CAPITAL SOCIAL

### 1/ Evolution du capital social au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2008

#### Augmentation du capital social

Suite à l'exercice de droit de souscription attaché à des options de souscription d'actions et à des BSPCE, les salariés du Groupe Gameloft ont exercé 546 737 actions au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2008. Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'Administration en date du 26 janvier 2009. Le capital social de la société a été augmenté de 27 336,85 euros, par l'émission de 546 737 actions nouvelles de 0,05 euros de nominal par suite de l'exercice de droit de souscription attachés à des bons de souscription d'actions et à des BSPCE émis par la Société.

#### Capital social au 31 décembre 2008

Le capital de la société Gameloft S.A. est composé au 31 décembre 2008 de 73 605 094 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 3 680 254,70 euros.

### 2/ Tableau de répartition du capital social et droits de vote au 31 décembre 2008

2.1 Tableau de répartition du capital social et des droits de vote au 31 décembre 2008 :

	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote	% DDV
<b>Guillemot Brothers S.A.</b>	6 108 221	8,299 %	9 538 496	11,574 %
<b>Guillemot Corporation S.A.</b>	68 023	0,092 %	68 023	0,083 %
<b>Claude Guillemot</b>	2 142 706	2,911 %	3 232 872	3,923 %
<b>Michel Guillemot</b>	1 683 050	2,287 %	2 770 560	3,362 %
<b>Yves Guillemot</b>	957 209	1,301 %	1 806 118	2,192 %
<b>Gérard Guillemot</b>	801 188	1,088 %	1 589 836	1,929 %
<b>Christian Guillemot</b>	1 231 703	1,673 %	2 320 866	2,816 %
<b>Yvette Guillemot</b>	170 030	0,231 %	340 060	0,413 %
<b>Marcel Guillemot</b>	95 000	0,129 %	190 000	0,231 %
<b>Tiphaine Guillemot</b>	160 000	0,217%	160 000	0,194 %
<b>Autodétention</b>	-	0,000 %	-	-
<b>Public</b>	60 187 564	81,771 %	60 393 460	73,284 %
<b>Total</b>	<b>73 605 094</b>	<b>100%</b>	<b>82 410 291</b>	<b>100%</b>

2.2 Tableau de répartition du capital social et des droits de vote au 28 février 2009 :

	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote	% DDV
<b>Guillemot Brothers S.A.</b>	6 108 221	8,299 %	9 538 496	11,574 %
<b>Guillemot Corporation S.A.</b>	68 023	0,092 %	68 023	0,083 %
<b>Claude Guillemot</b>	2 142 706	2,911 %	3 232 872	3,923 %
<b>Michel Guillemot</b>	1 683 050	2,287 %	2 770 560	3,362 %
<b>Yves Guillemot</b>	957 209	1,301 %	1 806 118	2,192 %
<b>Gérard Guillemot</b>	801 188	1,088 %	1 589 836	1,929 %
<b>Christian Guillemot</b>	1 231 703	1,673 %	2 320 866	2,816 %
<b>Yvette Guillemot</b>	170 030	0,231 %	340 060	0,413 %

<b>Marcel Guillemot</b>	95 000	0,129 %	190 000	0,231 %
<b>Tiphaine Guillemot</b>	160 000	0,217%	160 000	0,194 %
<b>Autodétention</b>	-	0,000 %	-	-
<b>Public</b>	60 187 564	81,771 %	60 393 460	73,284 %
<b>Total</b>	<b>73 605 094</b>	<b>100%</b>	<b>82 410 291</b>	<b>100%</b>

### **3/ Franchisements de seuil dans le capital et les droits de vote de la société Gameloft SA durant l'exercice 2008.**

#### *3.1 Franchisements de seuil dans le capital et les droits de vote de la société Gameloft SA durant l'exercice 2008 :*

- Franchissement en baisse le 16 janvier 2008 du seuil de 5% du capital par la société Dexia Asset Management Belgium (Rue Royale, 180, B 1000, Bruxelles, Belgique) agissant pour le compte d'OPCVM dont elle assure la gestion. La société Dexia Asset Management Belgium détenait alors, pour le compte desdits OPCM, 3 605 668 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 4,94% du capital et 4,40% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 8 février 2008 des seuils de 5% des droits de vote et 10% du capital par la société T. Rowe Price Group, Inc. (100<sup>E</sup> Pratt Street, Baltimore, Maryland 21202, Etats-Unis) par l'intermédiaire des sociétés T. Rowe Price Associates, Inc. et T. Rowe Price International, Inc. qu'elle contrôle. La société T. Rowe Price Group, Inc. détenait alors 7 352 805 actions GAMELOFT représentant 4 548 300 droits de vote, soit 10,06% du capital et 5,55% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 13 février 2008 du seuil de 10% des droits de vote par les sociétés FMR LLC (82, Devonshire Street, Boston, Massachusetts 02109 Etats-Unis) et Fidelity International Limited (PO Box HM 670, Hamilton HMCX, Bermudes), agissant pour le compte de fonds communs gérés par leurs filiales. Les sociétés FMR LLC et Fidelity International Limited détenaient alors 7 932 063 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 10,86% du capital et 9,69% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 14 février 2008 des seuils de 5% du capital et des droits de vote par la société Amiral Gestion (9 avenue Percier, 75008 Paris), agissant pour le compte de fonds dont elle assure la gestion. La société Amiral Gestion détenait alors, pour le compte desdits fonds, 4 239 505 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 5,80% du capital et 5,18% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 18 février 2008 des seuils de 3% et 4% des droits de vote et du capital par la société Dexia Asset Management Belgium (Rue Royale, 180, B 1000, Bruxelles, Belgique) agissant pour le compte d'OPCVM dont elle assure la gestion. La société Dexia Asset Management Belgium détenait alors, pour le compte desdits OPCM, 2 039 027 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 2,79% du capital et 2,49% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 2 mai 2008 du seuil de 10% du capital et 5% des droits de vote par la société Fidelity International Limited (PO Box HM 670, Hamilton HMCX, Bermudes). La société Fidelity International Limited détenait alors 104 500 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 0,14% du capital et 0,13% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 5 mai 2008 du seuil de 10% du capital par la société FMR LLC (82, Devonshire Street, Boston, Massachusetts 02109 Etats-Unis), agissant pour le compte de fonds communs gérés par ses filiales. La société FMR LLC détenait alors 6 996 623 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 9,58% du capital et 8,54% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 30 mai 2008 du seuil de 10% du capital par la société T. Rowe Price Group, Inc. (100<sup>E</sup> Pratt Street, Baltimore, Maryland 21202, Etats-Unis) par l'intermédiaire des sociétés T. Rowe Price Associates, Inc. et T. Rowe Price International, Inc. qu'elle contrôle. La société T. Rowe Price Group, Inc. détenait alors 7 264 005 actions GAMELOFT représentant 4 937 000 droits de vote, soit 9,94% du capital et 6,03% des droits de vote existants.

- Franchissement en hausse le 10 juin 2008 du seuil de 10% du capital par la société FMR LLC (82, Devonshire Street, Boston, Massachusetts 02109 Etats-Unis), agissant pour le compte de fonds communs gérés par ses filiales. La société FMR LLC détenait alors 7 431 457 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 10,17% du capital et 9,07% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 12 septembre 2008 du seuil de 10% des droits de vote par la société FMR LLC (82, Devonshire Street, Boston, Massachusetts 02109 Etats-Unis), agissant pour le compte de fonds communs gérés par ses filiales. La société FMR LLC détenait alors 8 377 701 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 11,46% du capital et 10,22% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 30 mai 2008 du seuil de 10% du capital par la société T. Rowe Price Group, Inc. (100<sup>E</sup> Pratt Street, Baltimore, Maryland 21202, Etats-Unis) par l'intermédiaire des sociétés T. Rowe Price Associates, Inc. et T. Rowe Price International, Inc. qu'elle contrôle. La société T. Rowe Price Group, Inc. détenait alors 7 419 705 actions GAMELOFT représentant 5 023 500 droits de vote, soit 10,14% du capital et 6,12% des droits de vote existants.

3.2 *Franchissements de seuil dans le capital et les droits de vote de la société Gameloft SA intervenus après la clôture de l'exercice 2008 :*

- Franchissement en hausse le 20 février 2009 du seuil de 1% du capital par la société UBS Investment Bank (3 Finsbury Avenue, London EC2M 2PA). La société UBS Investment Bank détenait alors 753 681 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,02% du capital et 0,92% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 20 février 2009 du seuil de 1% des droits de vote par la société UBS Investment Bank (3 Finsbury Avenue, London EC2M 2PA). La société UBS Investment Bank détenait alors 1 030 849 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,40% du capital et 1,25% des droits de vote existants.

#### **4/ Capitaux propres**

Les capitaux propres de la société sont passés de 48,4 millions d'euros à 44,2 millions d'euros au 31 décembre 2008 suite aux augmentations de capital réduits par la perte de l'exercice.

Le capital de la société Gameloft S.A. étant composé au 31 décembre 2008 de 73 605 094 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, le montant du capital social était de 3 680 254,70 euros au 31 décembre 2008.

#### **5/ Capital social potentiel (plans SO et BCE)**

*Synthèse des émissions de Stock Options et de BSPCE*

Nature des instruments	Date d'émission	Prix d'exercice	Décote/surcote	Période d'exercice	Nombre d'actions auxquelles ces instruments donnent droit à la date d'émission	Dilution potentielle à la date de d'émission
BSPCE	21/03/03	1,25 euros	-17%	21/03/06 au 21/03/08	220 000	0,35 %
Options de souscription d'action	21/03/03	1,25 euros	-17%	21/03/06 au 21/03/08	714 000	1,13 %
BSPCE	15/09/03	1,75 euros	+7%	15/09/06 au 15/09/08	1 422 500	2,26 %
Options de souscription d'action	15/09/03	1,75 euros	+7%	15/09/06 au 15/09/08	1 544 500	2,46 %
BSPCE	03/12/04	2,40 euros	0%	31/03/06 au 03/12/09	1 486 500	2,30 %
Options de souscription d'action	03/12/04	2,40 euros	0%	31/03/06 au 03/12/09	1 585 800	2,46 %

Options de souscription d'action	11/01/06	5,61 euros	0%	11/01/08 au 11/01/12	612 000	0,86 %
Options de souscription d'action	11/01/06	5,35 euros	-4,9%	11/01/08 au 11/01/12	2 790 300	3,79 %
Options de souscription d'action	07/06/06	5,37 euros	-4,9%	07/06/10 au 07/06/12	40 200	0,005 %
Options de souscription d'action	03/01/07	4,10 euros	-4,28%	03/01/09 au 03/01/13	2 811 000	3,97 %
Options de souscription d'action	03/01/07	4,30 euros	0%	03/01/09 au 03/01/13	710 100	1,00 %
Options de souscription d'action	11/04/08	2,80 euros	-4,5%	11/04/10 au 11/04/14	3 110 250	4,25 %
Options de souscription d'action	11/04/08	2,95 euros	0,6%	11/04/10 au 11/04/14	534 300	0,73 %

*Stock Options et BSPCE restant à exercer au 31/12/08*

	Actions potentielles	Capital potentiel (en €)
BSPCE restant à exercer	1 401 900	70 095
Stock Options restant à exercer	10 478 600	523 930
<b>Total</b>	<b>11 880 500</b>	<b>594 025</b>

Au 31 décembre 2008, en cas d'exercice de la totalité des bons et options, soit 11 880 500 actions, la dilution potentielle serait de 16,14 %.

● *Plans d'options de souscription d'actions*

*Plans de Stock Options votés en 2003 et 2004*

	Dirigeants et salariés de filiales étrangères du Groupe Gameloft	Dirigeants et salariés de filiales étrangères du Groupe Gameloft	Dirigeants et salariés de filiales étrangères du Groupe Gameloft		
<b>Conseil d'Administration</b>	<b>21/03/03</b>	<b>15/09/03</b>	<b>03/12/04</b>		
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	714 000	1 544 500	1 585 800		
Nombre de personnes concernées :	39	96	91		
dont dirigeants	0	0	0		
Début d'exercice	21/03/2006	15/09/2006	31/03/2006	31/03/2007	31/03/2008
Fin d'exercice	21/03/2008	15/09/2008	03/12/2009	03/12/2009	03/12/2009
Prix de souscription	1,25 euros	1,75 euros	2,40 euros		
Options annulées au 31/12/08	161 000	352 512	82 600	150 200	225 100
Options exercées au 31/12/08	553 000	1 191 988	357 613	221 700	-
<b>Options non encore exercées au 31/12/08</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>88 387</b>	<b>156 700</b>	<b>303 500</b>

*Plans de Stock Options votés en 2006*

	Dirigeants et salariés de filiales américaines et canadiennes du Groupe Gameloft			Dirigeants et salariés du Groupe Gameloft, à l'exception des salariés de filiales américaines et canadiennes du Groupe				Dirigeants et salariés français du Groupe Gameloft	
<b>Conseil d'Administration</b>	<b>11/01/2006</b>			<b>11/01/2006</b>				<b>07/06/2006</b>	
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	612 000			2 790 300				40 200	
Nombre de personnes concernées :	33			101				2	
dont dirigeants	0			5				0	
Début d'exercice	11/01/08	11/01/09	11/01/10	11/01/08	11/01/09	11/01/10	11/01/11	07/06/10	07/06/11
Fin d'exercice	11/01/12	11/01/12	11/01/12	11/01/12	11/01/12	11/01/12	11/01/12	07/06/12	07/06/12
Prix de souscription (€)	5,61	5,61	5,61	5,35	5,35	5,35	5,35	5,37	5,37
Options annulées au 31/12/08	83 000	98 000	98 000	70 700	81 200	158 900	77 700	15 000	15 000
Options exercées au 31/12/08	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Options non encore exercées au 31/12/08</b>	<b>121 000</b>	<b>106 000</b>	<b>106 000</b>	<b>250 200</b>	<b>239 700</b>	<b>1 075 800</b>	<b>836 100</b>	<b>5 100</b>	<b>5 100</b>

*Plans de Stock Options votés en 2007*

	Dirigeants et salariés de filiales américaines et canadiennes du Groupe Gameloft			Dirigeants et salariés du Groupe Gameloft, à l'exception des salariés de filiales américaines et canadiennes du Groupe.		
<b>Conseil d'Administration</b>	<b>03/01/2007</b>			<b>03/01/2007</b>		
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	710 100			2 811 000		
Nombre de personnes concernées :	39			123		
dont dirigeants	1			4		
Début d'exercice	03/01/09	03/01/10	03/01/11	03/01/09	03/01/10	03/01/11
Fin d'exercice	03/01/13	03/01/13	03/01/13	03/01/13	03/01/13	03/01/13
Prix de souscription (€)	4,30	4,30	4,30	4,10	4,10	4,10
Options annulées au 31/12/08	59 900	59 900	59 900	44 300	44 300	187 400
Options exercées au 31/12/08	-	-	-	-	-	-
<b>Options non encore exercées au 31/12/08</b>	<b>176 800</b>	<b>176 800</b>	<b>176 800</b>	<b>331 000</b>	<b>331 000</b>	<b>1 873 000</b>

*Plans de Stock Options votés en 2008*

	Dirigeants et salariés de filiales américaines et canadiennes du Groupe Gameloft			Dirigeants et salariés du Groupe Gameloft, à l'exception des salariés de filiales américaines et canadiennes du Groupe.		
<b>Conseil d'Administration</b>	<b>11/04/2008</b>			<b>11/04/2008</b>		
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	534 300			3 110 250		
Nombre de personnes concernées :	48			199		
dont dirigeants	1			4		
Début d'exercice	11/04/10	11/04/11	11/04/12	11/04/10	11/04/11	11/04/12
Fin d'exercice	11/04/14	11/04/14	11/04/14	11/04/14	11/04/14	11/04/14
Prix de souscription (€)	2,95	2,95	2,95	2,80	2,80	2,80
Options annulées au 31/12/08	3 000	3 000	3 000	20 350	20 350	54 550
Options exercées au 31/12/08	-	-	-	-	-	-
<b>Options non encore exercées au 31/12/08</b>	<b>175 100</b>	<b>175 100</b>	<b>175 100</b>	<b>528 200</b>	<b>528 200</b>	<b>1 958 600</b>

• *Emission de Bons de souscription de parts de créateurs d'entreprise (BSPCE)*

*Plans de BSPCE votés en 2003 et 2004*

	Dirigeants et salariés français de Gameloft SA	Dirigeants et salariés français de Gameloft SA	Dirigeants et salariés français de Gameloft SA		
<b>Conseil d'Administration</b>	<b>21/03/03</b>	<b>15/09/03</b>	<b>03/12/04</b>		
Nombre de BSPCE attribués:	220 000	1 422 500	1 486 500		
Nombre de personnes concernées :	9	36	32		
dont dirigeants	0	0	0		
Début d'exercice	21/03/2006	15/09/2006	31/03/2006	31/03/2007	31/03/2008
Fin d'exercice	21/03/2008	15/09/2008	03/12/2009	03/12/2009	03/12/2009
Prix de souscription	1,25 euros	1,75 euros	2,40 euros		
BSPCE annulés au 31/12/08	60 000	52 000	-	19 900	64 700
BSPCE exercés au 31/12/08	160 000	1 370 500	404 800	315 900	28 200
<b>Bons non encore exercés au 31/12/08</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>90 700</b>	<b>159 700</b>	<b>402 600</b>

• *Information sur l'actionnariat salarié*

<b>Options de souscription consenties aux dix premiers salariés non mandataires sociaux attributaires et options levées par ces derniers</b>	<b>Nombre</b>	<b>Prix moyen pondéré</b>	<b>Plan N° et date d'échéance</b>
Options consenties, durant l'exercice, par l'émetteur et toute société comprise dans le périmètre d'attribution des options de l'émetteur dont le nombre d'options ainsi consenties est le plus élevé (information globale)	<b>874 000</b>	<b>2,81€</b>	<b>Plan n°8 – 11/04/2014</b>
Options détenues sur l'émetteur et les sociétés visées précédemment, levées durant l'exercice par les 10 salariés dont le nombre d'actions ainsi souscrites est le plus élevé (information globale)	<b>422 283</b>	<b>1,82€</b>	<b>Plan 3 – 21/03/2008 Plan 4 - 15/09/2008 Plan 5 - 03/12/2009</b>

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

L'assemblée générale extraordinaire du 4 novembre 2008 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 1% 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 2008.

**7/ Récapitulatif des délégations accordées au Conseil d'administration dans le domaine des augmentations de capital**

• *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 25 juin 2008 a approuvé, dans sa huitième résolution, une délégation au Conseil d'administration en vue de permettre une augmentation du capital social de la société, en une ou plusieurs fois, dans la limite d'un montant nominal maximum de 5 millions d'euros, par l'émission, avec maintien du droit préférentiel de souscription des actionnaires, d'actions ordinaires de la société ainsi que de toutes valeurs mobilières de quelque nature que ce soit donnant accès au capital social de la société. 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 les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet, et en particulier la huitième résolution de l'assemblée générale mixte des actionnaires du 28 juin 2007.

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

2- L'assemblée générale mixte en date du 25 juin 2008 a approuvé, dans sa neuvième résolution, une délégation au Conseil d'administration en vue de permettre une augmentation du capital social de la société, en une ou plusieurs fois, dans la limite d'un montant nominal maximum de 5 millions d'euros, par l'émission, avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires, d'actions ordinaires de la société ainsi que de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital social de la société. 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 les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet, et en particulier la neuvième résolution de l'assemblée générale mixte des actionnaires du 28 juin 2007.

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

3- L'assemblée générale mixte en date du 25 juin 2008 a approuvé, dans sa douzième 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 5% 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 26 mois à compter du jour de ladite assemblée générale.

Cette délégation a eu pour effet de rendre caduques les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet, et en particulier la treizième résolution de l'assemblée générale mixte des actionnaires du 28 juin 2007.

4- L'assemblée générale extraordinaire en date du 4 novembre 2008 a approuvé, dans sa première résolution, une délégation en vue d'autoriser le conseil d'administration à consentir des options donnant droit à la souscription d'actions de la société ainsi que des options donnant droit à l'achat d'actions de la société au profit des salariés et mandataires sociaux de la société. 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 n'a, à ce jour, pas utilisé cette délégation en vue de procéder à une augmentation du capital de la société.

5- L'assemblée générale extraordinaire en date du 4 novembre 2008 a consenti, dans sa deuxième résolution, une délégation au profit du Conseil d'administration en vue de procéder à des augmentations de capital réservées aux adhérents d'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 1% 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 les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet, et en particulier la treizième résolution de l'assemblée générale mixte des actionnaires du 25 juin 2008.

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.

**● 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 25 juin 2008	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 25 août 2010	Montant nominal maximum des actions susceptibles d'être émises : 5.000.000 €	-	-
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	AGM du 25 juin 2008	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 25 août 2010	Montant nominal maximum des actions susceptibles d'être émises : 5.000.000 €	-	-
Délégation en vue de procéder à l'attribution gratuite d'actions de la société au profit des salariés et dirigeants du Groupe	AGM du 25 juin 2008	Validité pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGE, soit jusqu'au 25 août 2010	Le nombre total des actions pouvant être attribué gratuitement ne pourra être supérieur à 5 % des actions composant le capital social	-	-
Délégation en vue de consentir des options de souscription et d'achat	AGE du 4 novembre 2008	Validité pendant 38 mois à compter du jour de ladite AGE,	Le nombre d'actions résultant des options de souscription ne pourra	-	-

d'actions de la société au profit des salariés et mandataires sociaux		soit jusqu'au 4 janvier 2012	être supérieur à 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	AGE du 4 novembre 2008	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGE, soit jusqu'au 4 janvier 2011	Montant nominal maximum d'augmentation de capital est fixé à 1% du montant du capital social au jour de la décision du Conseil	-	-

## **8/ Opérations sur titres réalisées par les dirigeants de la Société au cours de l'exercice 2008**

<b>Déclarant :</b>		Monsieur Yves Guillemot.		
<b>Qualité :</b>		Administrateur et Directeur Général Délégué.		
<b>Description de l'instrument financier :</b>		Actions		
<b>Lieu de l'opération :</b>		Paris		
<b>Nature de l'opération</b>	<b>Date de l'opération</b>	<b>Nombre de titres</b>	<b>Prix</b>	<b>Montant de l'opération</b>
Cession	29/09/2008	14 896	3,4659 €	51 628,05 €
Cession	30/09/2008	31 435	3,2752 €	102 955,91 €
Cession	01/10/2008	20 000	3,3119 €	66 238 €
Cession	02/10/2008	20 796	3,4484 €	71 712,93 €
Cession	03/10/2008	20 000	3,4534 €	69 068 €
Cession	06/10/2008	15 313	3,2412 €	49 632,04 €

<b>Déclarant :</b>		Madame Tiphaine Guillemot.		
<b>Qualité :</b>		Personne liée à Michel Guillemot, Président Directeur Général.		
<b>Description de l'instrument financier :</b>		Actions		
<b>Lieu de l'opération :</b>		Paris		
<b>Nature de l'opération</b>	<b>Date de l'opération</b>	<b>Nombre de titres</b>	<b>Prix</b>	<b>Montant de l'opération</b>
Acquisition	05/05/2008	150 000	3,50 €	525 000,00 €

## **9/ Disposition ayant pour effet de retarder un changement de contrôle**

Néant.

## **10/ Clause d'agrément**

Néant.

## **11/ Disposition régissant les modifications du capital lorsque ces conditions sont plus strictes que la loi**

Néant.

## **12/ identification des porteurs de titres**

L'article 5 des statuts autorise la société à mettre en œuvre une procédure d'identification des détenteurs de titres.

## **13/ Pacte d'actionnaires**

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

## **14/ Modification des statuts**

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

## VI/ L'ACTION GAMELOFT

Au 31 décembre 2008, 73 605 094 actions étaient cotées sur la Bourse de Paris. A cette date la capitalisation boursière s'élevait à 110,4 millions d'euros.

La société ne détient aucune de ses propres actions au 31 décembre 2008.

### 1/ Evolution du cours depuis Janvier 2006

Mois	Cours maximum (en euros)	Cours minimum (en euros)	Cours moyen (en euros)	Volume échangé
Janvier 2006	6,25	5,25	5,76	6 465 875
Février 2006	6,17	5,76	5,91	3 491 625
Mars 2006	6,32	5,71	6,12	4 542 751
Avril 2006	5,99	5,63	5,77	3 675 523
Mai 2006	6,00	5,34	5,64	5 524 010
Juin 2006	5,85	5,00	5,50	1 923 253
Juillet 2006	5,80	3,39	4,82	6 748 607
Août 2006	4,66	3,98	4,28	3 096 354
Septembre 2006	4,52	3,82	4,16	2 653 158
Octobre 2006	4,60	4,02	4,33	4 043 799
Novembre 2006	4,47	4,05	4,23	3 439 302
Décembre 2006	4,53	4,04	4,26	4 001 477
Janvier 2007	5,34	4,45	4,88	5 268 025
Février 2007	5,28	4,65	5,14	5 136 589
Mars 2007	5,25	4,65	5,01	6 998 819
Avril 2007	5,57	4,93	5,12	4 228 299
Mai 2007	6,05	5,60	5,84	7 964 323
Juin 2007	6,23	5,69	5,98	4 291 447
Juillet 2007	6,54	5,25	6,13	4 748 411
Août 2007	7,08	5,70	6,42	10 553 942
Septembre 2007	6,45	5,49	5,83	3 884 098
Octobre 2007	7,32	5,80	6,50	4 956 481
Novembre 2007	7,22	5,80	6,42	4 051 262
Décembre 2007	6,57	5,72	6,12	2 139 537
Janvier 2008	6,23	2,60	4,20	11 234 166
Février 2008	3,30	2,70	2,99	14 821 011
Mars 2008	3,08	2,45	2,77	8 115 620
Avril 2008	3,73	2,73	3,29	7 468 553
Mai 2008	3,71	3,11	3,33	5 334 494
Juin 2008	3,26	2,85	3,07	4 161 467
Juillet 2008	3,12	2,66	2,94	3 738 329
Août 2008	3,67	2,91	3,35	2 287 439
Septembre 2008	3,80	3,07	3,58	4 611 838
Octobre 2008	3,55	2,43	2,86	4 134 457
Novembre 2008	2,79	1,81	2,21	2 467 693
Décembre 2008	2,13	1,32	1,67	3 284 778

Source : Euronext

## 2/ Evolution du nombre d'actions

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
<b>Au 01/09/00</b>	<b>0.7622</b>	<b>23 994 925</b>	<b>18 289</b>
Compensation de créances	0.7622	2 458 125	1 874
<b>Au 31/08/01</b>	<b>0.7622</b>	<b>26 453 050</b>	<b>20 164</b>
Augmentation de capital réservée le 07/12/01	0.7622	18 563 502	14 150
Réduction capital passage euros			- 101
Fusion absorption de Ludigames le 29/03/02	0.76	17 832 213	13 552
<b>Au 31/12/02</b>	<b>0.76</b>	<b>62 848 765</b>	<b>47 765</b>
Pas de mouvements sur la période	-	-	-
<b>Au 31/12/03</b>	<b>0.76</b>	<b>62 848 765</b>	<b>47 765</b>
Réduction de la valeur nominale	0.05	-	-44 623
Compensation de créances	0.05	1 718 058	86
<b>Au 31/12/04</b>	<b>0.05</b>	<b>64 566 823</b>	<b>3 228</b>
Compensation de créances	0.05	2 623 296	131
Augmentation de capital suite à l'exercice de Stocks Options et de BSPCE	0.05	1 660 197	83
<b>Au 31/12/05</b>	<b>0.05</b>	<b>68 850 316</b>	<b>3 443</b>
Augmentation de capital réservée le 25/10/2005	0.05	116 477	6
Augmentation de capital réservée le 21/03/2006	0.05	548 744	27
Augmentation de capital réservée le 31/03/2006	0.05	588 397	29
Augmentation de capital réservée le 15/09/2006	0.05	652 650	33
<b>Au 31/12/06</b>	<b>0.05</b>	<b>70 756 584</b>	<b>3 538</b>
Augmentation de capital suite à l'exercice de Stocks Options et de BSPCE	0.05	2 301 773	115
<b>Au 31/12/07</b>	<b>0.05</b>	<b>73 058 357</b>	<b>3 653</b>
<b>Augmentation de capital suite à l'exercice de Stocks Options et de BSPCE</b>	<b>0.05</b>	<b>546 737</b>	<b>27</b>
<b>Au 31/12/08</b>	<b>0.05</b>	<b>73 605 094</b>	<b>3 680</b>

## 3/ Risques de marché

En ce qui concerne les risques de taux et d'actions, voici nos conclusions:

Risque de taux: il existe seulement des dettes à moins d'un an portant intérêt mais à un taux fixe. La sensibilité du résultat aux variations des taux est donc nulle.

Risque de change : Nous détenons des actifs, percevons des revenus et encourons des dépenses et engagements directement et par l'intermédiaire de nos filiales dans un grand nombre de devises. Nos comptes sont présentés en euros. Par conséquent, lorsque nous préparons nos comptes, nous devons convertir en euros la valeur de nos actifs, passifs, revenus et dépenses présentés dans d'autres devises aux taux de change applicables à cette date. Par conséquent, les augmentations et baisses de valeur de l'euro pour ce qui est de ces autres devises affecteront la valeur de ces éléments dans nos comptes, même si leur valeur n'a pas changé dans leur devise d'origine.

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

Risque actions: les valeurs mobilières de placement de Gameloft à la date de rédaction du présent document sont nulles. Ses placements financiers se font sous la forme de certificat de dépôts négociables à court terme. Gameloft a vendu ses titres au cours de l'exercice 2004.

Dans les pays où la société est implantée, il n'existe pas à notre connaissance de risque pays significatif pouvant constituer un risque pour l'exploitation de la société.

#### **4/ Rachat par la société de ses propres actions**

Il n'y a pas eu au cours de l'exercice d'achats ou de ventes de nos propres actions.

**Tableau des opérations réalisées dans le cadre de l'article L 225-209 du Code de Commerce au cours de l'exercice 2008 :**

<i>Du 01/01/08 au 31/12/08</i>	<b>Flux bruts cumulés</b>	
	Achat/Rétrocessions	Vente/Transferts
<b>Nombres de titres</b>	-	-
<b>Cours moyen de la transaction</b>	€ -	€ -
<b>Prix d'exercice moyen</b>	-	-
<b>Montants</b>	€ -	€ -

## **VII/ CONSEQUENCES SOCIALES ET ENVIRONNEMENTALES DE L'ACTIVITE DE LA SOCIETE**

### **1/ Informations sociales sur la société**

- Effectifs

Sur l'exercice 2008, l'effectif moyen de Gameloft SA est de 25 hommes et 10 femmes.

Au 31 décembre 2008, l'effectif est de 32 cadres et de 2 employés.

Au 31 décembre 2008, le nombre de CDI était de 33 et le nombre de CDD était de 1 et il y a 4 mandataires sociaux.

La société a embauché au cours de l'année 2008 2 salariés en CDI et 1 salarié en CDD.

- Licenciements

La société a procédé à 2 licenciements sur les 12 mois de l'exercice 2008.

- Organisation du temps de travail

La durée du travail à temps complet est de 35 heures hebdomadaires.

Les horaires de travail sont les suivants:

- Matin: 09h00-12h30

- Après-midi: 13h30-17h00

Il n'y a pas eu d'absentéisme constaté au sein de l'entreprise.

- Rémunérations

La rémunération moyenne (prime incluse) au sein de la société était de 7 792 € à la date de rédaction de ce document. L'égalité professionnelle entre les hommes et les femmes est strictement respectée au sein de la société.

- Un environnement de travail

Les équipes sont régulièrement informées de la stratégie et de l'actualité de l'entreprise par plusieurs biais : une lettre mensuelles d'information groupe, des réunions internes dans toutes les filiales, des séminaires pas équipe.

Le processus de création d'un jeu suppose une forte collaboration entre les équipes puisque tous les métiers techniques et artistiques interagissent du début jusqu'à la fin d'un projet. La diversité des différents profils ainsi que les différentes cultures à travers les coutumes locales permet d'avoir un environnement de travail diversifié.

- Valorisation de la performance et de l'autonomie

Les collaborateurs bénéficient d'une forte autonomie dans leur travail.

Des stock-options sont attribuées de façon discrétionnaire aux collaborateurs qui ont régulièrement surperformé.

- Les relations professionnelles et les accords collectifs de travail

La société fait application des dispositions de la Convention Syntec. Il y a, à ce jour, un seul délégué du personnel titulaire élu.

- Les conditions d'hygiène et de sécurité

La société respecte le cadre réglementaire en vigueur à ce jour.

- La formation

La société respecte le cadre légal.

- L'emploi et l'insertion des travailleurs handicapés

La société respecte le cadre légal.

- Les œuvres sociales

Néant.

- L'importance de la sous-traitance

Néant.

## **2/ Informations sociales sur le groupe**

Au 31 décembre 2008, Gameloft employait dans le monde entier 4 002 personnes.

Les effectifs monde au 31 décembre 2008 se répartissent comme suit :

a) Répartition par zone géographique :

	31.12.07	31.12.08
Europe	797	544
Amérique du Nord	324	375
Reste du Monde	2 902	3 083
<b>Total</b>	<b>4 023</b>	<b>4 002</b>

b) Répartition par département :

	31.12.07	31.12.08
Administration	185	226
Vente et Marketing	425	438
Développement téléphones mobiles	3 413	3 338
<b>Total</b>	<b>4 023</b>	<b>4 002</b>

## **3/ Informations relatives aux conséquences de l'activité de la société sur l'environnement**

Gameloft n'a pas de site de production tant en France qu'à l'étranger pouvant nuire à l'environnement et par conséquent, il n'y a pas de déchets portant atteinte à l'environnement.

Un tri sélectif est effectué concernant les cartouches d'encre et toners usagés.

Dans la mesure du possible, les salariés de Gameloft essayent de limiter les déplacements professionnels et mettent en place des réunions en vidéoconférence avec diverses filiales.

La consommation en eau de GAMELOFT est non significative.

## VIII/ RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES MANDATAIRES SOCIAUX

### 1/ Organes d'administration et direction du Groupe

#### ● CONSEIL D'ADMINISTRATION :

Nom	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
<b>Michel Guillemot</b> <b>Président du Conseil d'administration</b>	Le 3 décembre 2001 Mandat renouvelé le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Christian Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> décembre 1999 Mandat renouvelé le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Claude Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> décembre 1999 Mandat renouvelé le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Yves Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> décembre 1999 Mandat renouvelé le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Gérard Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> décembre 1999 Mandat renouvelé le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Marcel Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> décembre 1999 Mandat renouvelé le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008

#### ● DIRECTION DU GROUPE :

Nom	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
<b>Michel Guillemot</b> <b>Président Directeur Général</b>	Le 3 décembre 2001. Fonction renouvelée le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Christian Guillemot</b> <b>Directeur Général Délégué Administration</b>	Le 1 <sup>er</sup> décembre 1999 Fonction renouvelée le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Claude Guillemot</b> <b>Directeur Général Délégué Technologies</b>	Le 1 <sup>er</sup> décembre 1999 Fonction renouvelée le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Yves Guillemot</b> <b>Directeur Général Délégué Stratégie et Développement</b>	Le 1 <sup>er</sup> décembre 1999 Fonction renouvelée le 27 juin 2003	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008
<b>Gérard Guillemot</b> <b>Directeur Général Délégué Stratégie et Développement</b>	Le 1 <sup>er</sup> juin 2008.	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008

Les mandats de tous les administrateurs, à savoir, Messieurs Michel, Christian, Claude, Yves, Gérard et Marcel Guillemot arrivant à échéance lors de l'assemblée générale ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008, le Conseil d'administration doit se prononcer sur le renouvellement de leurs mandats et décider de soumettre à la prochaine assemblée générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2008 le renouvellement des mandats de Messieurs Michel, Christian, Claude, Yves, Gérard et Marcel Guillemot.

## **2/ 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 six années. 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.

## **3/ Fonctionnement du Conseil d'administration**

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.

## **4/ Condamnation pour fraude, procédure de liquidation, sanctions à l'encontre des membres du Conseil d'administration**

A la connaissance de la société, aucun membres 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.

**5/ Prêts et garanties accordés ou constitués en faveur des organes d'administration et de direction :**

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

**6/ Autres mandats et fonctions exercés au sein du Groupe par les membres des organes d'administration et de direction au cours des cinq dernières années**

**a) Mandats en vigueur**

<b>Membres</b>	<b>Mandats en vigueur</b>
Michel Guillemot	Gérant de Gameloft Rich Games Production France SARL Président de Gameloft Partnerships SAS Président de Gameloft Live SAS Président de Ludigames SAS Gérant de l'Odysée Interactive Games SARL Président et administrateur de Gameloft Inc (Etats-Unis) Président et administrateur de Gameloft Inc (Canada) Président et administrateur de Gameloft Limited (Grande-Bretagne) Président de Gameloft Srl (Roumanie) Président de Gameloft Software (Beijing) Company Ltd (Chine) Président de Gameloft Software (Shanghai) Company Ltd (Chine) Président de Gameloft Software (Chengdu) Company Ltd (Chine) Gérant de Gameloft GmbH (Allemagne) Gérant de Gameloft Srl (Italie) Gérant de Gameloft EOOD (Bulgarie) Gérant de Gameloft S. de R.L. de C.V. (Mexique) Gérant de Gameloft S.P.R.L. (Belgique) Gérant de Gameloft S.r.o. (République Tchèque) Président et administrateur de Gameloft KK (Japon) Président et administrateur de Gameloft Company Ltd (Vietnam) Président et administrateur de Gameloft Iberica SA (Espagne) Président et administrateur de Gameloft Argentina S.A. (Argentine) Président et administrateur de Gameloft Private India (Inde) Président et administrateur de Gameloft Co. Ltd. (Corée) Président et administrateur de Gameloft Ltd (Hong-Kong) Président et administrateur de Gameloft Philippines Inc. (Philippines) Président et administrateur de Gameloft Limited (Singapour) Administrateur de Gameloft Australia Pty Ltd (Australie) Administrateur de Gameloft Live Développement Inc. (Canada) Administrateur de Gameloft Limited (Malte) Administrateur de Gameloft de Venezuela SA (Venezuela)
Claude Guillemot	Administrateur de Gameloft Inc. (Etats-Unis) Administrateur de Gameloft Iberica SA (Espagne) Administrateur de Gameloft Inc. (Canada) Administrateur de Gameloft Limited (Angleterre) Administrateur de Gameloft Live Développement Inc. (Canada)
Yves Guillemot	Administrateur de Gameloft Inc. (Etats-Unis) Administrateur de Gameloft Inc. (Canada) Administrateur de Gameloft Live Développement Inc. (Canada)
Gérard Guillemot	Administrateur de Gameloft Inc. (Etats-Unis) Administrateur de Gameloft Inc. (Canada) Administrateur de Gameloft Live Développement Inc. (Canada)
Christian Guillemot	Administrateur de Gameloft Inc. (Etats-Unis) Administrateur de Gameloft Iberica SA (Espagne) Administrateur de Gameloft Inc. (Canada) Administrateur de Gameloft Limited (Angleterre) Administrateur de Gameloft Live Développement Inc. (Canada)

**b) Mandats expirés**

<b>Membres</b>	<b>Mandats expirés</b>
Michel Guillemot	Gérant de Ludigames Srl (Italie) Administrateur de Jeuxvideo.com S.A.
Claude Guillemot	Administrateur de Gameloft.com España (Espagne) Administrateur de Jeuxvideo.com S.A.
Yves Guillemot	Administrateur de Jeuxvideo.com S.A.
Gérard Guillemot	Directeur Général Délégué de Gameloft SA Administrateur de Jeuxvideo.com S.A. Président de Gameloft AG (Allemagne) Président et Administrateur de Gameloft.com España (Espagne) Administrateur de Gameloft.com Pty Limited (Australie)
Christian Guillemot	Administrateur de Gameloft AG (Allemagne) Administrateur de Gameloft.com España (Espagne) Administrateur de Gameloft.com Pty Limited (Australie) Administrateur de Jeuxvideo.com S.A.

**7/ Autres mandats et fonctions exercés en dehors du Groupe par les membres des organes d'administration et de direction au cours des cinq dernières années**

**a) Mandats en vigueur**

Michel Guillemot	Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Brothers SA Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA Administrateur de ChengDu Ubi Computer Software Company Ltd (Chine) Directeur d'Advanced Mobile Applications Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Corporation SA Administrateur de Guillemot Inc (Etats-Unis) Administrateur de Guillemot Limited (Grande-Bretagne) Administrateur de Guillemot Inc (Canada) Administrateur de Guillemot SA (Belgique)
Claude Guillemot	Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Brothers SA Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA Administrateur d'Ubisoft Sweden A/B (Suède) Administrateur d'Ubisoft Nordic A/S (Danemark) Administrateur suppléant d'Ubisoft Norway A/S (Norvège) Administrateur suppléant d'Ubisoft Entertainment Sweden A/B (Suède) Directeur d'Advanced Mobile Applications Ltd (Grande-Bretagne) Président de Hercules Thustmaster SAS Président Directeur Général de Guillemot Corporation SA Président et administrateur de Guillemot Inc (Canada) Président et administrateur de Guillemot Recherche et Développement Inc (Canada) Président et administrateur de Guillemot Inc (Etats-Unis) Gérant de Guillemot GmbH (Allemagne) Administrateur de Guillemot Limited (Grande-Bretagne) Administrateur de Guillemot Corporation (HK) Limited (Hong Kong) Administrateur de Guillemot SA (Belgique) Administrateur de Guillemot Srl (Italie) Administrateur de Guillemot Romania Srl (Roumanie)
Yves Guillemot	Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Brothers SA Président Directeur Général d'Ubisoft Entertainment SA Président de Ludi Factory SAS Président d'Ubisoft Books and Records SAS Président d'Ubisoft Design SAS

Président d'Ubisoft Graphics SAS Président d'Ubisoft Manufacturing & Administration SAS Président d'Ubisoft Organisation SAS Président d'Ubisoft Pictures SAS Président d'Ubisoft Productions France SAS Président d'Ubisoft Simulations SAS Président d'Ubisoft France SAS Président d'Ubisoft World SAS Président d'Ubisoft World Studios SAS Président de Tiwak SAS Président d'Ubi Games SA (Suisse) Président d'Ubisoft Finland OY (Finlande) Président d'Ubisoft Nordic A/S (Danemark) Président et administrateur d'Ubisoft Divertissements Inc (Canada) Président et administrateur d'Ubisoft Canada Inc (Canada) Président et administrateur d'Ubisoft Music Inc. (Canada) Président et administrateur d'Ubisoft Music Publishing Inc. (Canada) Président et administrateur d'Hybride technologies Inc. (Canada) Président et administrateur d'Ubisoft Entertainment India Private Ltd (Inde) Président d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Président et administrateur de Red Storm Entertainment Inc (Etats-Unis) Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine) Vice-président et administrateur d'Ubisoft Inc. (Etats-Unis) Gérant d'Ubisoft Computing SARL (France) Gérant d'Ubisoft Production Montpellier SARL (France) Gérant d'Ubisoft Production Annecy SARL (France) Gérant d'Ubisoft Development SARL (France) Gérant d'Ubisoft Editorial SARL (France) Gérant d'Ubisoft Support Studios SARL (France) Gérant d'Ubisoft Paris Studios SARL (France) Gérant d'Ubisoft Castelnau SARL (France) Gérant d'Ubisoft EMEA SARL (France) Gérant d'Ubisoft Marketing International SARL (France) Gérant d'Ubisoft Marketing France SARL (France) Gérant d'Ubisoft Operational Marketing SARL (France) Gérant d'Ubisoft Counsel & Acquisitions SARL (France) Gérant d'Ubisoft Studios Montpellier SARL (France) Gérant d'Ubisoft Production Internationale SARL (France) Gérant d'Ubisoft Sarl (Maroc) Gérant d'Ubisoft BV (Hollande) Gérant d'Ubisoft GmbH (Allemagne) Gérant de Blue Byte GmbH (Allemagne) Gérant de Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH (Allemagne) Gérant de Spieleentwicklungskombinat GmbH (Allemagne) Gérant de Max Design Entertainment Software (Autriche) Gérant d'Ubisoft Studios SL (Espagne) Gérant d'Ubisoft Studios Srl (Italie) Administrateur de Ubisoft Entertainment Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur d'Ubisoft Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur d'Ubisoft SA (Espagne) Administrateur unique d'Ubisoft SpA (Italie) Administrateur d'Ubisoft KK (Japon) Administrateur d'Ubisoft Nagoya KK (Japon) Administrateur d'Ubisoft Srl (Roumanie) Administrateur d'Ubisoft Entertainment Sweden AB (Suède) Administrateur d'Ubisoft Ltd (Hong-Kong) Administrateur d'Ubisoft Norway A/S (Norvège) Président et administrateur d'Ubisoft Chengdu Ltd (Chine) Président et administrateur d'Ubisoft Digital Arts Inc (Canada) Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Corporation SA
---

	Administrateur de Guillemot Inc (Etats-Unis) Administrateur de Guillemot Limited (Grande-Bretagne) Administrateur de Guillemot Inc (Canada) Administrateur de Red Storm Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur d'Ubisoft Pty Ltd (Australie) Administrateur d'Ubisoft Sweden AB (Suède) Directeur d'Advanced Mobile Applications Ltd (Grande-Bretagne)
Gérard Guillemot	Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Brothers SA Président de Longtail Studios Inc (Etats-Unis) Directeur d'Advanced Mobile Applications Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Corporation SA Administrateur de Guillemot Limited (Grande-Bretagne) Administrateur de Guillemot Inc (Etats-Unis) Administrateur de Guillemot Inc (Canada)
Christian Guillemot	Président Directeur Général de Guillemot Brothers SA Président et Directeur d'Advanced Mobile Applications Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA Administrateur d'Ubisoft Nordic A/S (Danemark) Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Sweden AB (Suède) Gérant de Guillemot Administration et Logistique SARL Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Corporation SA Administrateur de Guillemot Inc (Etats-Unis) Administrateur de Guillemot Limited (Grande-Bretagne) Administrateur de Guillemot Corporation (HK) Limited (Hong Kong) Administrateur de Guillemot SA (Belgique) Administrateur de Guillemot Inc (Canada) Administrateur de Guillemot Recherche et Développement Inc (Canada) Administrateur de Longtail Studios Inc. (Etats-Unis)

**b) Mandats expirés**

<b>Membres</b>	<b>Mandats expirés</b>
Michel Guillemot	Administrateur d'Ubi.com SA Administrateur d'Ubisoft SpA (Italie) Administrateur et Vice Président d'Ubisoft Divertissements Inc (Canada) Administrateur d'Ubisoft Canada Inc (Canada) Administrateur d'Ubi Computer Software Beijing Company Ltd (Chine) Administrateur d'Ubisoft Ltd (Hong-Kong) Administrateur d'Ubisoft SA (Espagne) Administrateur d'Ubisoft KK (Japon) Gérant d'Ubi Studios Srl (Italie) Gérant d'Ubisoft Studios SL (Espagne) Administrateur d'Ubisoft Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine) Administrateur d'Ubisoft Chengdu Ltd (Chine) Administrateur d'Ubisoft Sweden AB (Suède) Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis)
Claude Guillemot	Administrateur d'Ubisoft SpA (Italie) Administrateur d'Ubi Studios Ltd (Royaume-Uni) Président de Thrustmaster SAS Président et administrateur de Hercules Technologies Inc (Etats-Unis) Président et administrateur de Thrustmaster Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Ltd (Hong-Kong) Administrateur et Vice Président d'Ubisoft Divertissements Inc (Canada) Administrateur d'Ubisoft Canada Inc (Canada) Administrateur d'Ubisoft Music Inc (Canada)

	<p>Administrateur d'Ubisoft Music Publishing Inc (Canada)  Administrateur d'Ubisoft Inc (Etats-Unis)  Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis)  Administrateur d'Ubisoft Entertainment Ltd (Grande-Bretagne)  Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)  Administrateur d'Ubisoft Limited (Irlande)  Vice-président d'Ubisoft Digital Arts Inc (Canada)  Gérant de Guillemot Recherche et Développement Sarl  Administrateur de Guillemot B.V. (Hollande)  Administrateur de Guillemot SA (Espagne)</p>
Yves Guillemot	<p>Président et Administrateur d'Ubi.com SA  Président et Administrateur de Wolfpack Inc (Etats-Unis)  Président et Administrateur de Blue Byte Software Inc (Etats-Unis)  Président d'Ubisoft Marketing &amp; Communication SAS  Gérant d'Ubi Administration SARL  Gérant d'Ubi Research &amp; Development SARL  Gérant d'Ubi Marketing Research SARL  Gérant d'Ubi Info Design SARL  Gérant d'Ubi Sound Studio SARL  Gérant d'Ubi World Studios SARL  Gérant d'Ubisoft SprL (Belgique)  Gérant d'Ubi Color SARL  Administrateur d'Ubi.com Inc (Etats-Unis)  Administrateur de Blue Byte Software Ltd (Royaume Uni)  Administrateur d'Ubi Studios Ltd (Royaume Uni)  Administrateur de Sinister Games Inc (Etats-Unis)  Président et administrateur d'Ubi Computer Software Beijing Company Ltd (Chine)  Gérant d'Ubisoft Warenhandels GmbH (Autriche)  Gérant d'Ubisoft Books and Records SARL  Gérant d'Ubisoft Manufacturing &amp; Administration SARL  Gérant d'Ubisoft Pictures SARL  Gérant d'Ubisoft Design SARL  Gérant d'Ubisoft Graphics SARL  Gérant d'Ubisoft Organisation SARL  Gérant d'Ubisoft Productions France SARL  Co-Gérant de Ludifactory SARL</p>
Gérard Guillemot	<p>Président de Ludimédia SAS  Président et administrateur d'Ubi Soft Entertainment Inc (New York)  Président et administrateur d'Ubi Voices Inc (Etats-Unis)  Administrateur Ubisoft SpA (Italie)  Président et administrateur d'Ubisoft Music Inc (Canada)  Président et administrateur d'Ubisoft Music Publishing Inc (Canada)  Administrateur d'Ubisoft Ltd (Hong-Kong)  Administrateur d'Ubisoft KK (Japon)  Administrateur d'Ubisoft SA (Espagne)  Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)  Administrateur d'Ubisoft Inc (Etats-Unis)  Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis)  Co-Gérant de Ludifactory SARL  Administrateur d'Ubisoft Divertissements Inc (Canada)  Administrateur d'Ubisoft Canada Inc. (Canada)</p>
Christian Guillemot	<p>Administrateur d'Ubi.com SA  Administrateur de Sinister Games Inc (Etats-Unis)  Administrateur d'Ubisoft SpA (Italie)  Administrateur d'Ubisoft Divertissements Inc (Canada)  Administrateur d'Ubisoft Canada Inc (Canada)  Administrateur d'Ubisoft Music Inc (Canada)  Administrateur d'Ubisoft Ltd (Hong-Kong)  Administrateur d'Ubisoft Ltd (Grande-Bretagne)  Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)</p>

	Administrateur d'Ubisoft Inc (Etats-Unis) Gérant de Guillemot Administration SARL Administrateur de Guillemot Logistics Ltd (Hong Kong) Administrateur de Hercules Technologies Inc (Etats-Unis) Administrateur de Thrustmaster Inc (Etats-Unis)
Marcel Guillemot	Administrateur de Guillemot Corporation SA Administrateur de Guillemot Brothers SA Administrateur de Guillemot SA (Belgique)

## **8/ Rémunération des mandataires sociaux**

Le Conseil d'Administration de Gameloft S.A., qui s'est réuni le 12 décembre 2008 sous la présidence de Monsieur Michel Guillemot, a pris connaissance des recommandations AFEP-MEDEF du 6 octobre 2008 sur la rémunération des dirigeants mandataires sociaux des sociétés cotées. Le Conseil a considéré que ces recommandations s'inscrivaient dans la démarche de gouvernement d'entreprise de la société et a donc décidé de les mettre en œuvre.

### **• Rémunérations et avantages de toute nature perçus par les dirigeants mandataires sociaux**

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 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 de performance attribuées aux dirigeants mandataires sociaux seront assorties de conditions de performance.

Au titre de 2008, le montant global des rémunérations brutes versées et provisionnées au profit des dirigeants mandataires sociaux s'est élevé à 2 158 001 euros.

Les tableaux ci-dessous récapitulent la rémunération brute totale et les avantages de toutes natures versés ou dus au titre de l'exercice 2008 à chaque mandataire social tant par Gameloft S.A. elle-même que par les sociétés contrôlées au sens de l'article L.233-16 du Code de commerce ou dans les sociétés qui la contrôlent.

Données en Euros	Gameloft SA	Gameloft Inc.	Gameloft Ltd.		Ubisoft Entertainment SA		Guillemot Brothers SA	TOTAL Rémunération au titre de 2008
	Rémunération brute fixe	Rémunération brute fixe	Rémunération brute fixe	Avantages en nature	Rémunération brute fixe	Jetons de présence	Rémunération brute fixe	
Michel Guillemot	60 000	0	141 236	5 492	81 956	22 500	161 191	472 375
Claude Guillemot	43 228	0	0	0	81 956	30 000	217 331	372 515
Gérard Guillemot	0	46 905	0	0	140 294 (1)	15 000	230 456 (2)	432 655
Yves Guillemot	43 228	0	0	0	337 169	30 000	33 581	443 978
Christian Guillemot	43 228	0	0	0	81 956	22 500	288 794	436 478

1 : Rémunérations versées par UBISOFT Inc via un mandat pour le compte de UBISOFT Entertainment

2 : Rémunérations versées par Longtail Studios Inc via un mandat pour le compte de Guillemot Brothers

Tableaux récapitulatifs des rémunérations de chaque dirigeant mandataire social (données en Euros):

Michel Guillemot	2007		2008	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Rémunération fixe	302 555	302 555	444 383	444 383
Rémunération variable	-	-	-	-
Rémunération exceptionnelle	-	-	-	-
Jetons de présence	37 500	37 500	22 500	22 500
Avantages en nature	2 378	2 378	5 492	5 492
<b>TOTAL</b>	<b>342 433</b>	<b>342 433</b>	<b>472 375</b>	<b>472 375</b>

Claude Guillemot	2007		2008	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Rémunération fixe	214 800	214 800	342 515	342 515
Rémunération variable	-	-	-	-
Rémunération exceptionnelle	-	-	-	-
Jetons de présence	37 500	37 500	30 000	30 000
Avantages en nature	-	-	-	-
<b>TOTAL</b>	252 300	252 300	<b>372 515</b>	<b>372 515</b>

Gérard Guillemot	2007		2008	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Rémunération fixe	226 040	226 040	417 655	417 655
Rémunération variable	-	-	-	-
Rémunération exceptionnelle	-	-	-	-
Jetons de présence	37 500	37 500	15 000	15 000
Avantages en nature	-	-	-	-
<b>TOTAL</b>	263 540	263 540	<b>432 655</b>	<b>432 655</b>

Yves Guillemot	2007		2008	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Rémunération fixe	214 800	214 800	413 978	413 978
Rémunération variable	-	-	-	-
Rémunération exceptionnelle	--	-	-	-
Jetons de présence	37 500	37 500	30 000	30 000
Avantages en nature	-	-	-	-
<b>TOTAL</b>	252 300	252 300	<b>443 978</b>	<b>443 978</b>

Christian Guillemot	2007		2008	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Rémunération fixe	214 800	214 800	413 978	413 978
Rémunération variable	-	-	-	-
Rémunération exceptionnelle	-	-	-	-
Jetons de présence	37 500	37 500	22 500	22 500
Avantages en nature	-	-	-	-
<b>TOTAL</b>	252 300	252 300	<b>436 478</b>	<b>436 478</b>

● Rémunérations et avantages de toute nature perçues par les mandataires sociaux non dirigeants :

Monsieur Marcel Guillemot, seul mandataire social non dirigeant, n'a pas été rémunéré pour son mandat d'administrateur qu'il exerce au sein du Conseil d'administration de Gameloft SA au cours l'exercice clos le 31 décembre 2008.

● Jetons de présence :

Aucun jeton de présence n'a été versé aux mandataires sociaux de Gameloft SA au cours l'exercice clos le 31 décembre 2008.

● Options de souscription ou d'achat d'actions attribuées durant l'exercice à chaque dirigeant mandataire social :

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D' ACTIONS ATTRIBUEES DURANT L'EXERCICE					
Nom du dirigeant mandataire social :	n° et date du plan	Nature des options	Nombre d'options attribuées	Prix d'exercice	Période d'exercice
- Monsieur Michel Guillemot	Plan 8 du 11/04/2008	Options de souscription d'actions	300 000	2,80 €	Du 11/04/2010 au 11/04/2014
- Monsieur Christian Guillemot	Plan 8 du 11/04/2008	Options de souscription d'actions	37 500	2,80 €	Du 11/04/2010 au 11/04/2014
- Monsieur Yves Guillemot	Plan 8 du 11/04/2008	Options de souscription d'actions	37 500	2,80 €	Du 11/04/2010 au 11/04/2014
- Monsieur Claude Guillemot	Plan 8 du 11/04/2008	Options de souscription d'actions	37 500	2,80 €	Du 11/04/2010 au 11/04/2014
- Monsieur Gérard Guillemot	Plan 8 du 11/04/2008	Options de souscription d'actions	37 500	2,95 €	Du 11/04/2010 au 11/04/2014
<b>TOTAL</b>			450 000		

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

● Options de souscription ou d'achat d'actions levées durant l'exercice par chaque dirigeant mandataire social :

Aucune action issue de levée d'option au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2008 n'a été souscrite par des dirigeants mandataires sociaux.

● Actions de performance attribuées à chaque dirigeant mandataire social :

Aucune action de performance n'a été attribuée aux dirigeants mandataires sociaux au cours l'exercice clos le 31 décembre 2008.

● Historique des attributions d'options de souscription ou d'achat d'actions:

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D' ACTIONS ATTRIBUEES AU COURS DES EXERCICES PRECEDENTS		
	Plan n°6 du 11/01/2006	Plan n°7 du 03/01/2007
<b>Date du Conseil d'administration</b>	11/01/2006	03/01/2007
<b>Nombre total d'actions pouvant être souscrites par :</b>		
- Monsieur Michel Guillemot	90 000	270 000
- Monsieur Christian Guillemot	90 000	30 000
- Monsieur Yves Guillemot	90 000	30 000
- Monsieur Claude Guillemot	90 000	30 000
- Monsieur Gérard Guillemot	90 000	90 000
<b>Point de départ d'exercice des options</b>	11/01/2010	03/01/2011
<b>Date d'expiration</b>	11/01/2012	03/01/2013
<b>Prix de souscription</b>	5,35 €	4,10 €
<b>Modalités d'exercice</b>		
<b>Nombre d'actions souscrites au 31 décembre 2008</b>	-	-
<b>Nombre cumulé d'options de souscription d'actions annulées ou caduques</b>	-	-
<b>Options de souscription d'actions restantes en fin d'exercice</b>	-	-

● Contrat de travail, retraites spécifiques, indemnités de départ et clause de non-concurrence au bénéfice des dirigeants mandataires sociaux:

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
- Monsieur Michel Guillemot		X		X		X		X
- Monsieur Christian Guillemot		X		X		X		X
- Monsieur Yves Guillemot		X		X		X		X
- Monsieur Claude Guillemot		X		X		X		X
- Monsieur 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

**9/ 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.

Paris, le 19 mars 2009,

Le conseil d'administration.