



RAPPORT DE GESTION

31/12/2012

Siège social : 14 rue Auber 75009 Paris
Société Européenne au capital de 4 090 926,20 euros
Tél. : (33) 1 58 16 20 40
429 338 130 RCS PARIS- Code NAF 5821Z

2. RAPPORT DE GESTION

2.1 Activité du Groupe et résultat de l'exercice 2012

2.1.1 Présentation du Groupe

- 2.1.1.1 Historique et activités du Groupe
 - 2.1.1.1.1 Jeux mobiles, jeux tablettes
 - 2.1.1.1.2 Jeux consoles, jeux PC et jeux TV
 - 2.1.1.1.3 Distribution des jeux Gameloft
- 2.1.1.2 Stratégie du Groupe
 - 2.1.1.2.1 Un catalogue de jeux unique au monde
 - 2.1.1.2.2 Un catalogue de licences fortes
 - 2.1.1.2.3 Le réseau de distribution le plus complet de l'industrie
- 2.1.1.3 Perspectives

2.1.2 Résultats de l'exercice 2012

- 2.1.2.1 Faits marquants de l'exercice 2012
- 2.1.2.2 Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel
- 2.1.2.3 Chiffre d'affaires par segment d'activité
- 2.1.2.4 Chiffre d'affaires par destination géographique
- 2.1.2.5 Évolution du compte de résultat
- 2.1.2.6 Évolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR) et de l'endettement
- 2.1.2.7 Politique de financement d'actifs

2.1.3 Trésorerie et capitaux

- 2.1.3.1 Évolution des capitaux propres
- 2.1.3.2 Flux de trésorerie
- 2.1.3.3 Conditions d'emprunts et structure de financement

2.1.4 Développement durable

- 2.1.4.1 Ressources Humaines
 - 2.1.4.1.1 Accompagner la croissance de Gameloft
 - 2.1.4.1.2 Accompagner le développement de chacun
 - 2.1.4.1.3 Maintenir un lien de proximité avec les salariés
 - 2.1.4.1.4 Offrir un cadre de travail garant du bien-être
 - 2.1.4.1.5 Une entreprise multiculturelle
 - 2.1.4.1.6 L'emploi chez Gameloft SE en France
- 2.1.4.2 Les œuvres sociales
- 2.1.4.3 Informations relatives aux conséquences de l'activité de la société sur l'environnement
 - 2.1.4.3.1 Outils de téléconférence et politique de déplacements professionnels
 - 2.1.4.3.2 Gestion du cycle de vie et recyclage du matériel informatique utilisé
- 2.1.4.4 Précisions et limites méthodologiques

2.1.5 Filiales et Participations

- 2.1.5.1 Organigramme au 31 décembre 2012
- 2.1.5.2 Variations sur l'exercice
- 2.1.5.3 Activités des filiales

2.1.6 Renseignements de caractère général

- 2.1.6.1 Politique d'investissement

2.1.6.2 Politique de recherche et développement

2.1.7 Les Facteurs de risques

2.1.7.1 Risques liés à l'activité

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

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

2.1.7.1.3 Risques liés aux collaborateurs

2.1.7.1.4 Risques liés au départ de collaborateurs clés

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

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

2.1.7.1.7 Risques liés aux évolutions technologiques

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

2.1.7.1.9 Risques liés à la maîtrise de la croissance

2.1.7.1.10 Risques liés aux subventions

2.1.7.2 Risques juridiques

2.1.7.2.1 Litiges - Procédures judiciaires et d'arbitrages

2.1.7.2.2 Environnement réglementaire

2.1.7.2.3 Risques liés aux droits de propriété intellectuelle

2.1.7.2.4 Risques liés aux contrats de licences

2.1.7.3 Risques industriels ou liés à l'environnement

2.1.7.4 Risques financiers

2.1.7.4.1 Risques de change

2.1.7.4.2 Risque de crédit

2.1.7.4.3 Risques de liquidité

2.1.7.4.4 Risques de taux d'intérêt

2.1.7.4.5 Risques liés à la nécessité d'obtenir des capitaux supplémentaires

2.1.7.4.6 Risques sur titres

2.1.7.4.7 Politique de placement

2.1.7.5 Assurances et couverture des risques

2.1.8 Engagements

2.1.9 Evènements postérieurs à la clôture

2.2 Comptes sociaux annuels au 31 décembre 2012

2.2.1 Comptes sociaux de Gameloft S.E. au 31 décembre 2012

2.2.1.1 Bilan de Gameloft S.E. au 31 décembre 2012

2.2.1.2 Compte de résultat de Gameloft S.E. au 31 décembre 2012

2.2.2 Tableau financier

2.2.3 Proposition d'affectation du résultat

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

2.3 Renseignements concernant la société

2.3.1 Renseignements à caractère général concernant la société

2.3.2 Informations complémentaires concernant la société

2.3.2.1 Acte constitutif et statuts

2.3.2.1.1 Objet social (article 3 des statuts)

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

- 2.3.2.1.3 Assemblées Générales (articles 20, 21 et 22 des statuts)
- 2.3.2.1.4 Franchissements de seuils statutaires (article 8 des statuts)
- 2.3.2.1.5 Droits attachés aux actions (articles 9 et 10 des statuts)
- 2.3.2.1.6 Modification des statuts
- 2.3.2.2 Capital social
 - 2.3.2.2.1 Evolution du capital social au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2012
 - 2.3.2.2.2 Rachat par la société de ses propres titres
 - 2.3.2.2.3 Capital autorisé non émis
 - 2.3.2.2.4 Capital potentiel
 - 2.3.2.2.5 Options de souscription d'actions (plans en vigueur au 31 décembre 2012)
 - 2.3.2.2.6 Attribution gratuite d'actions (plans en vigueur au 31 décembre 2012)
 - 2.3.2.2.7 Actionnariat salarié dans le cadre d'un fond commun de placement d'entreprise (ci-après FCPE)
 - 2.3.2.2.8 Evolution du capital social au cours des 3 derniers exercices
 - 2.3.2.2.9 Titres non représentatifs du capital
 - 2.3.2.2.10 Droit d'acquisition ou obligation attaché(e) au capital souscrit mais non libéré
 - 2.3.2.2.11 Option ou accord inconditionnel sur un membre du Groupe
 - 2.3.2.2.12 Identification des porteurs de titres
 - 2.3.2.2.13 Disposition ayant pour effet de retarder un changement de contrôle
 - 2.3.2.2.14 Clause d'agrément
 - 2.3.2.2.15 Disposition régissant les modifications du capital lorsque ces conditions sont plus strictes que la loi
 - 2.3.2.2.16 L'action Gameloft
 - 2.3.2.2.17 Dividende
 - 2.3.2.2.18 Établissement assurant le service titres
- 2.3.2.3 Principaux actionnaires
 - 2.3.2.3.1 Modifications dans la répartition du capital au cours des trois derniers exercices
 - 2.3.2.3.2 Répartition du capital et des droits de vote au 31 mars 2013
 - 2.3.2.3.3 Franchissements de seuils dans le capital et les droits de vote
 - 2.3.2.3.4 Accords conclus par la société qui sont modifiés ou prennent fin en cas de changement de contrôle
 - 2.3.2.3.5 Pacte d'actionnaires

2.4 Gouvernement d'entreprise

2.4.1 Code de gouvernement d'entreprise

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

- 2.4.2.1 Composition du Conseil d'administration
- 2.4.2.2 Direction du Groupe
- 2.4.2.3 Règles applicables à la nomination et au remplacement des membres du Conseil d'administration
- 2.4.2.4 Fonctionnement du Conseil d'administration/Direction générale
- 2.4.2.5 Absence de condamnation pour fraude, d'association à une faillite, ou d'incrimination et/ou sanction publique
- 2.4.2.6 Prêt et garantie accordés aux membres du Conseil d'administration
- 2.4.2.7 Conflits d'intérêts potentiels concernant les membres du Conseil d'administration
- 2.4.2.8 Contrat de prestations de services avec l'émetteur et ses filiales

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

- 2.4.3.1 Composition des comités
- 2.4.3.2 Rôle et fonctions des Comités du conseil
 - 2.4.3.2.1 Comité des nominations et rémunérations
 - 2.4.3.2.2 Comité d'audit

2.4.4 Autres mandats exercés par les Administrateurs

- 2.4.4.1 Mandats en vigueur au 31 décembre 2012
 - 2.4.4.1.1 Mandats en vigueur au sein du Groupe Gameloft

- 2.4.4.1.2 Mandats en vigueur en dehors du Groupe Gameloft
- 2.4.4.2 Mandats expirés (5 derniers exercices)
 - 2.4.4.2.1 Mandats expirés au sein du Groupe Gameloft
 - 2.4.4.2.2 Mandats expirés en dehors du Groupe Gameloft

2.4.5 Rémunération des dirigeants

- 2.4.5.1 Rémunérations et avantages de toute nature perçus par les dirigeants mandataires sociaux
- 2.4.5.2 Jetons de présence et autres rémunérations perçus par les mandataires sociaux non dirigeants
- 2.4.5.3 Plan d'options d'achat et de souscription d'actions
- 2.4.5.4 Attribution gratuite d'actions
- 2.4.5.5 Rémunération et avantages dus à raison de la cessation des fonctions de mandataire social de la Société

2.4.6 Opérations mentionnées à l'article L. 621-18-2 du Code monétaire et financier et 222-15-3 du règlement général de l'AMF

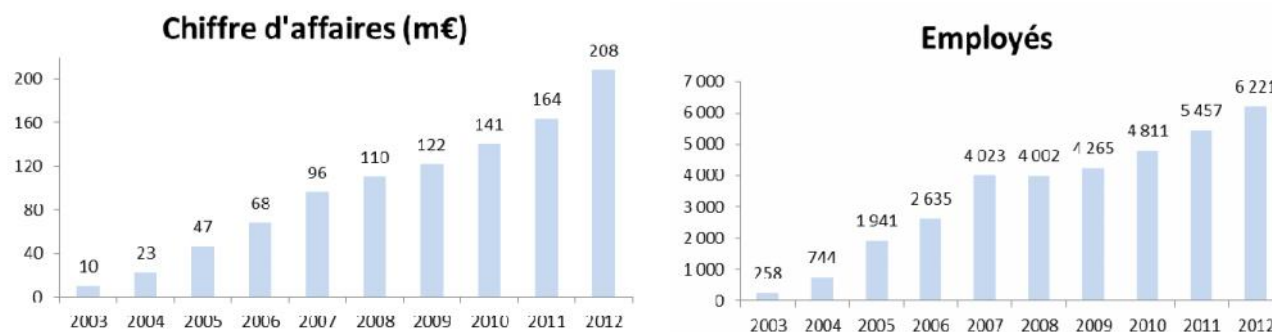
2. RAPPORT DE GESTION

2.1. Activité du Groupe et résultat de l'exercice 2012

2.1.1 Présentation du Groupe

2.1.1.1 Historique et activités du Groupe

Gameloft conçoit et édite des jeux vidéo téléchargeables sur téléphones mobiles, smartphones, tablettes tactiles, boxes triple play et TV connectées. La société s'est positionnée depuis sa création en 2000 comme un précurseur et l'une des entreprises les plus innovantes dans son domaine. Gameloft développe la totalité de ses jeux en interne dans ses studios de production et dispose d'un portefeuille de marques en propre avec des franchises désormais bien établies telles que Real Football, Asphalt, Modern Combat, Dungeon Hunter, Gangstar et Order & Chaos. Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits tels que Disney, Mattel, Hasbro, Fox, Universal, Marvel, DC Comics, Sega permettent par ailleurs à Gameloft d'associer certains de ses jeux aux plus grandes marques internationales: Spider-Man, Cars, Playmobil, Iron Man, UNO, L'Age de glace, My Little Pony, NFL, etc. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans plus de 100 pays et emploie, au 31 décembre 2012, 6 221 personnes réparties dans 28 pays à travers le monde.



2.1.1.1.1 Jeux mobiles, jeux tablettes

La pénétration du téléphone mobile à travers le monde a été extrêmement rapide. Le nombre d'abonnements mobile était estimé à 6,0 milliards début 2012¹ alors qu'il n'était que de 100 millions en 1996². Un chiffre qui fait du mobile la technologie personnelle la plus adoptée à travers le monde devant le téléviseur (4,9 milliards) et très loin devant le PC (1,9 milliard)³. Pour un développeur et éditeur de jeux vidéo, cette base d'utilisateurs représente une opportunité unique de vendre ses produits à une population sensiblement plus élargie que celle des jeux vidéo classiques. Le groupe Gameloft s'est donc positionné dès 2000 sur ce marché et en est devenu un acteur majeur à travers un catalogue de jeux diversifié et de haute qualité, des licences fortes et le réseau de clients et distributeurs le plus étoffé du marché.

Dans un premier temps, l'arrivée en 2002 des technologies Java et Brew appliquées au téléphone portable a révolutionné le marché du jeu sur mobile et a permis trois avancées majeures dans l'industrie du jeu sur mobile:

- les consommateurs ont pu télécharger directement sur leur téléphone portable de vrais jeux vidéo pour un prix compris généralement entre 3€ et 6€ dans les pays développés et entre 0,5€ et 2€ dans les pays émergents;
- le téléchargement d'un jeu Java ou Brew et la qualité du jeu lui-même ne dépendent pas de la qualité des

¹ Source : International Telecommunication Union, juillet 2012

² Source : CSFB, juillet 2002

³ Source : ZDnet.fr, septembre 2009

réseaux télécom. Les réseaux télécoms, qu'ils soient 2G ou 3G, permettent à un consommateur de télécharger un jeu Java ou Brew en moins d'une minute.

- les technologies Java et Brew sont des standards qui se sont imposés progressivement à tous les fabricants de téléphones mobiles. Cette standardisation a permis à Gameloft de porter à un coût limité ses jeux sur la grande majorité des téléphones Java et Brew. Début 2012, le nombre de téléphones Java dans le monde s'élevait à 3 milliards comparé à 2 milliards en 2008 et 1 milliard en 2006⁴.

Véritable pionnier de l'industrie du jeu sur mobiles, Gameloft a été une des toutes premières sociétés au monde à développer des jeux pour les téléphones Java et Brew, communément appelés "feature phones", et s'est constitué depuis la fin de l'année 2002 un large catalogue de jeux téléchargeables sur ces feature phones.

Ce catalogue est compatible avec la quasi-totalité des feature phones commercialisés aujourd'hui. Ces jeux fonctionnent notamment sur les téléphones Nokia, Samsung, LG, ZTE, HTC, Huawei, etc. Au total, ce sont aujourd'hui plus de 400 jeux Gameloft qui sont téléchargeables sur 300 modèles de feature phones différents et qui sont vendus dans le monde entier. Les ventes de jeux sur ces feature phones ont représenté 47% du chiffre d'affaires total de la société sur l'ensemble de l'exercice 2012, en baisse de 1% comparé à 2011.

L'arrivée en 2008 d'une nouvelle génération de téléphones, appelés smartphones, a entraîné une seconde transformation majeure du marché du jeu sur mobile. Contrairement aux jeux Java et Brew, les jeux smartphones sont développés en natif, c'est-à-dire directement sur le système d'exploitation du téléphone (iOS d'Apple, Android de Google, WP8 de Microsoft, Tizen de Samsung, etc.). Ces smartphones permettent dès lors de faire tourner des jeux de plusieurs centaines de méga octets quand les téléphones Java et Brew ne permettent de faire tourner que des applications de quelques méga octets. D'autre part, l'immense majorité des smartphones possède un écran tactile et une fonction de reconnaissance des mouvements qui permettent bien plus de variété dans les types de jeux ainsi qu'une immersion bien plus forte. L'expérience de jeu sur les smartphones est donc très sensiblement supérieure à celle des téléphones Java et Brew alors même que le prix de vente d'un jeu smartphone n'est que légèrement supérieur à celui d'un jeu Java ou Brew. Pour le consommateur le rapport qualité/prix d'un jeu mobile s'est donc significativement amélioré grâce aux smartphones et en conséquence ces consommateurs téléchargent aujourd'hui trois à quatre fois plus de jeux sur leurs smartphones qu'ils ne le faisaient sur leurs téléphones Java et Brew.

Evolution graphique de la franchise Real Football de 2002 à 2012



Le marché du jeu mobile est donc entré depuis 2008 dans une seconde phase de croissance. Progressivement les smartphones remplacent à travers le monde les feature phones et ces smartphones génèrent plus de ventes de jeux que ne le font les feature phones, ce qui permet à l'industrie du jeu sur mobile de continuer à se développer rapidement. En 2012, il s'est vendu 700 millions de smartphones comparé à 490 millions en 2011⁵.

En 2008, Gameloft amorce donc avec succès le virage du "smartphone" et de l'interface tactile, et produit des jeux remarquables pour les systèmes iOS d'Apple et Android de Google notamment. Pour la première fois, le chiffre d'affaires annuel dépasse la barre des 100 millions d'euros. De nouvelles franchises telles que N.O.V.A. Near Orbit Vanguard Alliance et Modern Combat voient le jour en 2009 et rencontrent un succès immédiat, alors que des classiques du jeu mobile tels que Real Football, Asphalt ou Gangstar séduisent les amateurs de jeux 3D et haute résolution dans leurs nouvelles versions smartphone, n'ayant plus rien à envier à la qualité des meilleurs

⁴ Source : Oracle, janvier 2012

⁵ Source : Strategy Analytics, janvier 2013

jeux pour consoles portables. Des jeux sous licence comme Spider-Man ou UNO, développés et édités par Gameloft, deviennent également des best-sellers dans les diverses boutiques d'applications en ligne. A ce jour, Gameloft a développé 140 jeux sur smartphones et plus des deux tiers de ses équipes de développement travaille désormais au développement de nouveaux jeux haute-définition pour smartphones. Gameloft développe actuellement sur environ 1500 modèles de smartphones différents.

Exemples de jeux smartphones Gameloft (Spider-Man, Modern Combat, UNO, etc.)



En 2010 Gameloft aborde avec une réussite comparable le marché des tablettes tactiles et s'attaque dès l'année suivante aux nouvelles plateformes de divertissement que constituent les TV connectées et "boxes triple play", ainsi que le format HTML5 pour navigateurs Internet. 2011 et 2012 voient également une part significative du nouveau catalogue de jeux s'adresser à une cible encore plus large, notamment via des jeux "free-to-play", sociaux et grand public tels que The Oregon Trail American Settler, Fantasy Town ou Ice Age Village, sans pour autant délaisser les "gamers" avec de nouvelles franchises telles qu'Order & Chaos ou World at Arms et les nouveaux opus de Modern Combat, Dungeon Hunter et Gangstar. Le modèle "free-to-play" constitue une évolution importante du modèle économique de la société puisque les jeux qui utilisent ce modèle sont téléchargeables gratuitement et ne génèrent des revenus pour la société qu'à travers les ventes de biens virtuels qui permettent au consommateur de progresser plus rapidement dans le jeu. Lors du dernier trimestre de l'exercice 2012, plus de 60% des revenus de Gameloft sur smartphones et tablettes tactiles provenaient de la vente de biens virtuels.

Les ventes de jeux sur smartphones et tablettes tactiles ont représenté 51% du chiffre d'affaires total de Gameloft en 2012, en hausse de 90% comparé à 2011.

2.1.1.1.2 Jeux consoles, jeux PC et jeux TV

En 2008 a été commercialisée une nouvelle génération de consoles de jeux qui permet au consommateur de télécharger ses jeux plutôt que d'aller les acheter en magasin sous forme de cartouche de jeu. Gameloft s'est rapidement positionné sur ces nouvelles consoles dites "téléchargeables". La société a ainsi lancé en mars 2008 son premier jeu, *Brain Challenge*, sur le service Xbox Live Arcade de Microsoft. Ce service propose aux possesseurs de consoles Xbox de télécharger par Internet des jeux grand public à un prix bien inférieur à celui des jeux cartouches achetés en magasin. Les jeux Xbox Live Arcade sont ainsi vendus aux alentours de 5€ à 10€ en Europe et de 5\$ à 10\$ aux Etats-Unis. Gameloft a ensuite lancé 12 et 20 jeux respectivement sur les services

WiiWare et DSWare de Nintendo et 8 jeux pour le service PlayStation Network de Sony fonctionnant sur le même principe que celui de la Xbox Live Arcade. Il a néanmoins été décidé au cours du deuxième semestre de l'exercice 2011 de ne plus travailler sur de nouveaux projets pour ces consoles. Les ventes décevantes de la Nintendo 3DS et de la PS Vita et la concurrence des smartphones et tablettes tactiles ont amené la société à se concentrer sur son cœur de métier que sont les téléphones mobiles et les tablettes tactiles dont l'environnement global est sensiblement plus dynamique que celui du marché des consoles. Gameloft a donc réaffecté au cours de l'exercice 2011 la totalité de ses équipes qui travaillaient précédemment sur des projets de jeux consoles (240 employés environ) à des projets sur smartphones, tablettes tactiles et TV connectées.

Gameloft s'est lancé en 2010 sur le créneau des jeux PC sociaux. La principale caractéristique de ces jeux est de mettre en relation les joueurs au sein même du jeu et de leur permettre d'échanger des messages, des cadeaux virtuels, etc. La plateforme principale sur laquelle se joue ce nouveau type de jeux est Facebook. Gameloft a lancé au cours de l'exercice 2011 trois jeux PC sur plusieurs réseaux sociaux. Néanmoins, comme pour son activité console, la société a décidé d'arbitrer au cours de l'exercice 2011 en faveur des smartphones et tablettes tactiles. Les faibles perspectives de croissance pour Gameloft sur ce créneau des jeux PC liées à l'absence d'un véritable marché organisé du jeu social ont amené la société à réaffecter en 2011 l'ensemble de ses équipes (120 employés environ) sur le secteur plus porteur des jeux pour smartphones, tablettes tactiles et TV connectées.

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

Les revenus générés par l'activité des jeux consoles, jeux TV et jeux PC ont représenté 2 % du chiffre d'affaires de l'année 2012.

2.1.1.1.3 Distribution des jeux Gameloft

Sur feature phones, smartphones et tablettes tactiles, Gameloft dispose de trois canaux principaux pour la distribution de ses jeux: les constructeurs de téléphones, les opérateurs télécoms et sa propre plateforme de distribution.

1. Les constructeurs de téléphones qui sont aujourd'hui clients et partenaires de Gameloft sont Nokia, Samsung, Apple, LG, ZTE, Motorola, RIM, Huawei, etc. Ces constructeurs ont mis en place leurs propres plateformes de téléchargement de jeux pour smartphones, tablettes tactiles et feature phones qui concurrencent directement les plateformes opérateurs. Gameloft vend donc ses jeux mobiles via les portails d'Apple (AppStore pour l'iPhone et l'iPad), de Google (Google Play), d'Amazon (App Store), de Nokia (OVI Store), de Samsung (Samsung Apps), de RIM (App World), etc. Les constructeurs agissent en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre le constructeur et Gameloft. Parallèlement à cette offre de jeux téléchargeables sur les portails constructeurs, certains de ces constructeurs de téléphones achètent à Gameloft,



pour un montant fixe, un ou plusieurs jeux afin de les intégrer directement dans leurs téléphones. Le jeu est donc immédiatement utilisable par le consommateur sans coût additionnel pour lui. Gameloft estime que la part des constructeurs dans son chiffre d'affaires total est d'environ 52%.

2. Les jeux Gameloft sont distribués par plus de 200 opérateurs télécoms dans plus de 100 pays à travers le monde. A ce jour, aucun concurrent de Gameloft ne possède un réseau de distribution équivalent. Les abonnés de ces opérateurs peuvent acheter et télécharger les jeux Gameloft directement dans leur téléphone à travers la boutique numérique de leur opérateur. Cette boutique 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 en effectuer le téléchargement sur son téléphone. La facturation est gérée par l'opérateur: le coût du jeu est intégré dans la facture téléphonique du consommateur. Les opérateurs agissent ici en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre l'opérateur et la société. Gameloft estime que la part des opérateurs dans son chiffre d'affaires total 2012 est d'environ 43%.

3. Le téléchargement de jeux mobiles et de jeux tablettes se fait aussi directement sur les différents portails Gameloft. La société estime à un peu plus de 2% son chiffre d'affaires 2012 qui a été réalisé au travers de ce canal de distribution.

Sur les boxes triple-play et télévisions connectées la distribution des jeux Gameloft se fait à travers les boutiques numériques des FAI et des constructeurs de téléviseurs. La facturation est gérée par ces plateformes de distribution numériques et les revenus sont partagés entre ces FAI et constructeurs et Gameloft.

2.1.1.2 Stratégie du Groupe

Depuis sa création en 2000, la priorité absolue chez Gameloft est donnée à la qualité de ses productions. C'est pour cette raison que l'intégralité des jeux Gameloft sont développés en interne et que rien n'est sous traité auprès de développeurs tiers. La société peut ainsi contrôler le niveau de qualité de ses productions tout au long du processus créatif. L'autre élément fondamental de la stratégie de la société est de s'assurer que ses jeux seront disponibles auprès du plus grand nombre de consommateurs possible. Gameloft a donc mis en place depuis 2002 de très importantes équipes de production dont le rôle est d'adapter et de tester les créations de la société sur l'ensemble des téléphones disponibles dans le monde. Parallèlement à cela, Gameloft s'est créé un réseau de distribution unique au monde qui lui permet de vendre l'ensemble de sa production mondialement. La société récolte depuis plusieurs années les fruits de ses investissements de production et de distribution. Ces investissements qui ont permis à Gameloft de croître rapidement ces dernières années et de se positionner comme un des leaders de son marché se traduisent aussi par une solide rentabilité de la société depuis 2009.

Gameloft dispose désormais:

- de la première capacité de développement de l'industrie très loin devant tous ses concurrents avec près de 5200 employés dans ses studios de production. Le montant des frais de R&D, retraité des charges liées aux stock-options, représente 49% du chiffre d'affaires en 2012 contre 47 % en 2011;
- d'un savoir-faire unique au monde illustré par les très nombreux prix reçus par ses jeux mobiles à travers le monde;
- d'un catalogue de 140 jeux sur smartphones et tablettes tactiles couvrant 1500 modèles et 13 langues différentes;
- d'un catalogue de plus de 400 jeux sur feature phones générant des revenus récurrents et couvrant 300 modèles de téléphones mobiles;
- de nouvelles licences internes et externes qui se sont ajoutées avec succès au catalogue existant de Gameloft telles que Order & Chaos Duels, Dungeon Hunter, World at Arms, Wild Blood, Ice Age Village, The Dark Knight Rises, Kingdoms & Lords, Playmobil Pirates, My Little Pony, Littlest Pet Shop, The Amazing Spider-Man, Iron Man 3, Men In Black3, Real Football 2013, Asphalt 7: Heat, Uno, Ferrari, NFL;
- d'un réseau de distribution avec plus de 200 opérateurs qui distribuent les jeux Gameloft dans plus de 100 pays à travers le monde;

- d'un nombre croissant de débouchés pour ses produits comme le démontre la sortie de jeux Gameloft sur les smartphones et les tablettes tactiles, sur les télévisions connectées et sur les boxes des FAI.

A plus long terme, l'objectif de la société Gameloft est de se maintenir en tant qu'un des leaders mondiaux du jeu téléchargeable. Cet objectif est poursuivi à travers:

- la création en interne d'un catalogue de jeux téléchargeables diversifié et de très grande qualité
- la mise à disposition de ce catalogue sur le plus grand nombre possible de plateformes
- l'utilisation, pour ce catalogue, de licences mondialement reconnues
- la mise en place du plus large réseau de distribution à travers le monde

2.1.1.2.1 Un catalogue de jeux unique au monde

A ce jour, près de 5200 employés du Groupe Gameloft travaillent au développement et à l'adaptation de jeux téléchargeables. Cette force de création unique dans l'industrie du jeu a permis à la société de développer un catalogue de plus de 500 jeux qui couvre tous les genres: jeux grand public, jeux d'action, jeux de sport, jeux de réflexion, jeux d'aventure, etc. Cette activité de développement inclut une activité de création de nouveaux jeux et une activité de portage qui consiste à adapter chaque nouveau jeu à toutes les plateformes existantes et à tous les modèles de plateformes. La barrière à l'entrée majeure dans l'industrie du jeu téléchargeable tient à cette multiplicité des modèles de téléphones, de tablettes et de consoles commercialisés. Tous les constructeurs de téléphone mobile développent ainsi leurs propres gammes de téléphone qui se différencient des modèles de leurs concurrents. Si la technologie et le système d'exploitation utilisés restent les mêmes d'une plateforme à l'autre, les écrans diffèrent par leur taille, les processeurs présentent des caractéristiques différentes, etc. Chaque jeu doit donc être adapté sur de multiples modèles afin de pouvoir toucher le plus grand nombre de consommateurs.

Catalogue des jeux Gameloft

Action/Aventure	Grand Public/Arcade	Sport
9 mm	1 contre 100	Asphalt: Urban GT II 3D
Assassin's Creed	Abracadaball	Asphalt 3: Street Rules
Assassin's Creed HD	A prendre ou à laisser	Asphalt 3: Street Rules 3D
Assassin's Creed – Althair Chronicles	La Légende de Beowulf	Asphalt 4 Elite Racing
Assassin's Creed – Revelations	Block Breaker Deluxe	Asphalt 4 Elite Racing 3D
Blades of Fury	Block Breaker Deluxe 2	Asphalt 5
Blitz Brigade- shooting action !	Block Breaker Deluxe 3	Asphalt 6 : Adrénaline
Brothers in Arms 3D	Blokus	Asphalt Injection
Brothers in Arms Earned in Blood	Brain Challenge	Asphalt 7 : Heat
Brothers in Arms Art of War	Brain Challenge 2 : Anti-Stress	Death Race
Brothers in Arms : Hour of Heroes	Bridge Odyssey	Driver
Brothers in Arms 2 : Global front	Bubble Bash	Driver San Francisco
Chuck Norris : Plus fort que la douleur	Cannon Rats	Fast & Furious 5
Cops L.A. Police	Castle Frenzy	Ferrari World Championships
Cowboys & Aliens	Castle of Magic	Ferrari GT Evolution
Die Hard 4	Catz	GT Racing
Dungeon Hunter	Charlie remonte le temps	GT Racing: Motor Academy
Dungeon Hunter 2	Chess Classics	K.O. Fighters
Dungeon Hunter 3	Christmas Pool	Let's Golf
Dungeon Hunter 4	Cooking Coach	Let's Golf 2
Earth Invasion	Crazy Taxi	Let's Golf 3
Eartworm Jim	Detective Ridley et la mystérieuse énigme	Marcel Desailly Pro Soccer
Eternal Legacy	Desperate Housewives	Massive Snowboarding 3D
Far Cry 2	Diamond Twister	Motocross: Trial Extreme
Gangstar	DJ Mix Tour	NBA Pro Basketball 2009
Gangstar 2 : Kings of L.A.	Dogz	NBA Smash!
Gangstar Rio : Ville des Saints	Dogz 2	NFL 2009
Gangstar : Miami Vindication	Domino Fever	NFL 2010
Ghost Recon 2	Fantasy Town	NFL 2011
Ghost Recon Jungle Storm 3D	Fashion Icon	NFL Pro 2012
Heroes	Fishing Kings	NFL Pro 2013

Hero of Sparta	Fort Boyard	Nitrostreet Racing
Heroes of Order & Chaos	Gameloft Backgammon	Off-Road Dirt Motocross
Iron Man 2	Gameloft Casino	Pro Moto Racing
Jurassic Park	Gameloft's Solitaire	Pro Golf 2011
Kingdoms & Lords	Green Farm	Rayman Golf
La nuit au musée 2	Grey's Anatomy	Rayman Kart
Le monde de Narnia : l'Odyssée du Passeur d'Aurore	Guitar Rock Tour	Real Football 2009
Les aventures de Tintin : le secret de la licorne	Harry Potter et les reliques de la mort	Real Football 2010
Les Immortels	High School Connexion	Real Football 2011
Les Rois de la Glisse	Hulkmania Wrestling	Real Football 2012
Les Rebelles de la Forêt	Ice Age Village	Real Football 2013
Lots Planet 2	Lego Batman	Real Football: Manager Edition 2009
Medieval Combat : Age of Glory	Les Experts Manhattan	Real Football: Manager Edition 2010
La Momie: La tombe de l'Empereur Dragon	Les Experts Miami	Real Tennis
March of Heroes	Let's Go Bowling	Reggie Bush Pro Football 2007
Men In Black 3	Littlest Pet Shop	Roland Garros 2009
Might and Magic	Lock'em Up	Skater Nation
Might and Magic II	Lover or Loser	Vijay Singh Pro Golf 2007
Mission Impossible 3	Love Triangle : Dating Challenge	Vijay Singh Pro Golf 2007 3D
Modern Combat: Domination	Megacity Empire New York	
Modern Combat : Sandstorm	Mega Tower Assault	
Modern Combat 2: Black Pegasus	Miami Nights: Singles in the City	
Modern Combat 3: Fallen Nation	Miami Nights: The city is yours	
Modern Combat 4: Zero Hour	Midnight Billard	
N.O.V.A.: Near Orbit Vanguard Alliance	Midnight Billard 2	
N.O.V.A. 2: Near Orbit Vanguard Alliance	Midnight Billard 3	
N.O.V.A. 3: Near Orbit Vanguard Alliance	Midnight Bowling	
Order & Chaos	Midnight Bowling 3D	
Order & Chaos : duel	Midnight Bowling 2	
Predators	Midnight Casino	
Pirates of the Seven Seas	Midnight Pool 2	
Prince of Persia The Two Thrones	Monster Life	
Prince of Persia, Harem Adventures	My Life in New York	
Prince of Persia, Sands of Time	My Little Pony - Friendship	
Prince of Persia, Warrior Within	Mystery Mansion Pinball	
Prince of Persia Classic	My English Trainer: l'anglais facile	
Prince of Persia HD	Naval Battle Mission Commander	
Rainbow Six Raven Shield	New York Nights	
Rainbow6 Broken Wing	New York Nights 2: Friends for Life	
Rainbow6 Urban Crisis	Où est Charlie?	
Rayman 3	Paris Nights	
Rayman Raving Rabbids	Platinum Kakuro	
Resident Evil	Platinum Mahjong	
Rise of Lost Empires	Platinum Solitaire	
Rogue Planet	Platinum Solitaire 2	
Sacred Odyssey : Rise of Ayden	Platinum Solitaire 3	
Shadow Guardian	Platinum Sudoku	
Sherlock Holmes	Platinum Sudoku 2	
Shrek le Troisième	Playfull Minds	
Shrek Kart	Playmobil Pirates	
Shrek Party	Pop Superstar	
Shrek Forever After	Question pour une Champion	

Siberian Strike	Rayman Bowling	
Siberian Strike, Ep2	Sally's Studio	
Silent Ops	Sexy Poker 2009	
Six-Guns	Sexy Poker Manga	
Soul of Darkness	Sexy Vegas	
Spider-Man : Total Mayhem	Shark Dash	
Spider-Man : Toxic City	Sid Meier's Civilization V	
Splinter Cell	Sonic Advance	
Splinter Cell Chaos Theory	Sonic Unleashed	
Splinter Cell Chaos Theory 3D	Spring BreakFever	
Splinter Cell Double Agent	Spooks	
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Tank Battles	
Splinter Cell Pandora Tomorrow 3D	Texas Hold'Em Poker	
Splinter Cell Conviction	The Oregon Trail	
Star Battalion	The Oregon trail: American Settler	
Starfront: Collision	TV Show King	
Terminator Renaissance	UNO	
The Amazing Spider-Man		
The Dark Knight Rises		
The Settlers		
Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm		
Tom Clancy's Rainbow Six 3		
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown		
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas		
Tom Clancy's Rainbow Six Shadow Guardian		
Tom Clancy's H.A.W.X.		
Wild Blood		
Wonder Zoo – Animal rescue!		
World at Arms – Wage war for your nation !		
Zombie Infection		
Zombiewood		

Source : Gameloft, Mars 2013

Gameloft comptabilise en charges les coûts de développement de ses jeux mobiles lors de leur engagement. La société développe et met en ligne chez les opérateurs chaque année plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les plus de 300 modèles différents de feature phones et 1500 modèles de smartphones actuellement sur le marché et les 13 langues supportées par la société. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure d'appréhender de manière fiable pour les différentes versions les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et les avantages économiques futurs de chacune de ces versions. Sur ces bases, le groupe ne remplissant pas tous les critères d'activation de la norme IAS 38, les dépenses sont comptabilisées en charges. La société active en revanche ses coûts de développement liés à la création de jeux sur les consoles telles Sony avec la PS3 Store, NGP Vita, sur le Mac, les box internet et aussi les télévisions connectées. La décision d'arrêter entièrement la production de nouveaux jeux console et PC a amené la société à provisionner et déprécier l'intégralité des jeux consoles et PC non encore commercialisés au 31 décembre 2011 ainsi que les jeux consoles et PC commercialisés mais dont les perspectives de chiffre d'affaires étaient très limitées en raison notamment de l'absence future de support marketing liée au redéploiement des équipes internes de R&D et de vente et marketing vers les smartphones, tablettes et TV.

En choisissant d'internaliser la totalité de ses équipes de création, la société met un soin particulier à la qualité de ses productions. Gameloft a ainsi été élu meilleur développeur de jeux de l'année 2011 sur l'ensemble des plateformes mobiles existantes. Les jeux créés par Gameloft ont par ailleurs été particulièrement bien accueillis par les consommateurs et les professionnels du marché ainsi que l'attestent les nombreuses récompenses et marques de reconnaissance glanées par la société à travers le monde:

- Gameloft a gagné le prix du « Meilleur jeu mobile » pour le jeu L'Age de Glace Le Village au Mobile Excellence Awards 2012.
- Le jeu « Zombiewood » gagne la médaille d'or sur Pocketgamer en novembre 2012 : «Zombiewood est une excellente surprise de la part de Gameloft... Nerveux, facile à prendre en main et rapidement addictif, on ne peut que vous le conseiller».
- Les jeux N.O.V.A. 3 - Near Orbit Vanguard Alliance et Modern Combat 4: Zero Hour ont obtenu la première place sur la sélection des meilleurs jeux 2012 publié par Famitsu App.
- Gameloft a été élu meilleur développeur de l'année 2011 par le site de référence PocketGamer. "La croissance explosive de l'industrie des jeux mobiles nous a incité à lister les 50 meilleurs développeurs de 2011, ce qui n'a pas été une tâche facile", a déclaré Jon Jordan, rédacteur en chef de PockerGamer. "Pourtant, malgré la concurrence, il est indéniable que Gameloft mérite la première place. L'entreprise a démontré sa capacité à créer une large gamme de jeu de qualité pour toutes les plateformes mobiles et portables, tout en enregistrant une croissance impressionnante."
- Gameloft a reçu un award pour Tintin, élu meilleur jeu action/aventure 2011 par jeuxvidéo.com sur iOS
- Gameloft a eu un award du meilleur MMORPG 2011 pour « Orders & Chaos » par jeuxvidéo.com sur iOS
- 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.
- Gameloft a reçu du site iLounge en 2010 le prix du meilleur éditeur de jeux iPhone, « iLounge Editor's Choice Developer ».
- Gameloft a également reçu le prix « Editor's Choice » pour Iphone / Ipod Touch de l'année 2009 pour le jeu Modern Combat : Sandstorm.

2.1.1.2.2 Un catalogue de licences fortes

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





La société a aussi imposé au fil des années sur le segment des jeux mobiles ses propres franchises dont de nombreuses sont devenues des références dans l'industrie et dont voici quelques exemples:



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

Avec plus de 200 opérateurs qui distribuent ses jeux dans plus de 100 pays, Gameloft a d'ores et déjà mis en place le réseau de distribution Télécom le plus complet de l'industrie du jeu sur mobile. Tous les plus grands opérateurs européens, nord et sud-américains et asiatiques travaillent aujourd'hui avec Gameloft. A ce jour, la société est donc présente chez tous les opérateurs télécom d'importance à travers le monde. La société poursuit

par ailleurs la diversification de son réseau de distribution opérateurs en visant plus particulièrement l'Inde, le Moyen-Orient et l'Afrique.

Opérateurs Télécoms partenaires de Gameloft

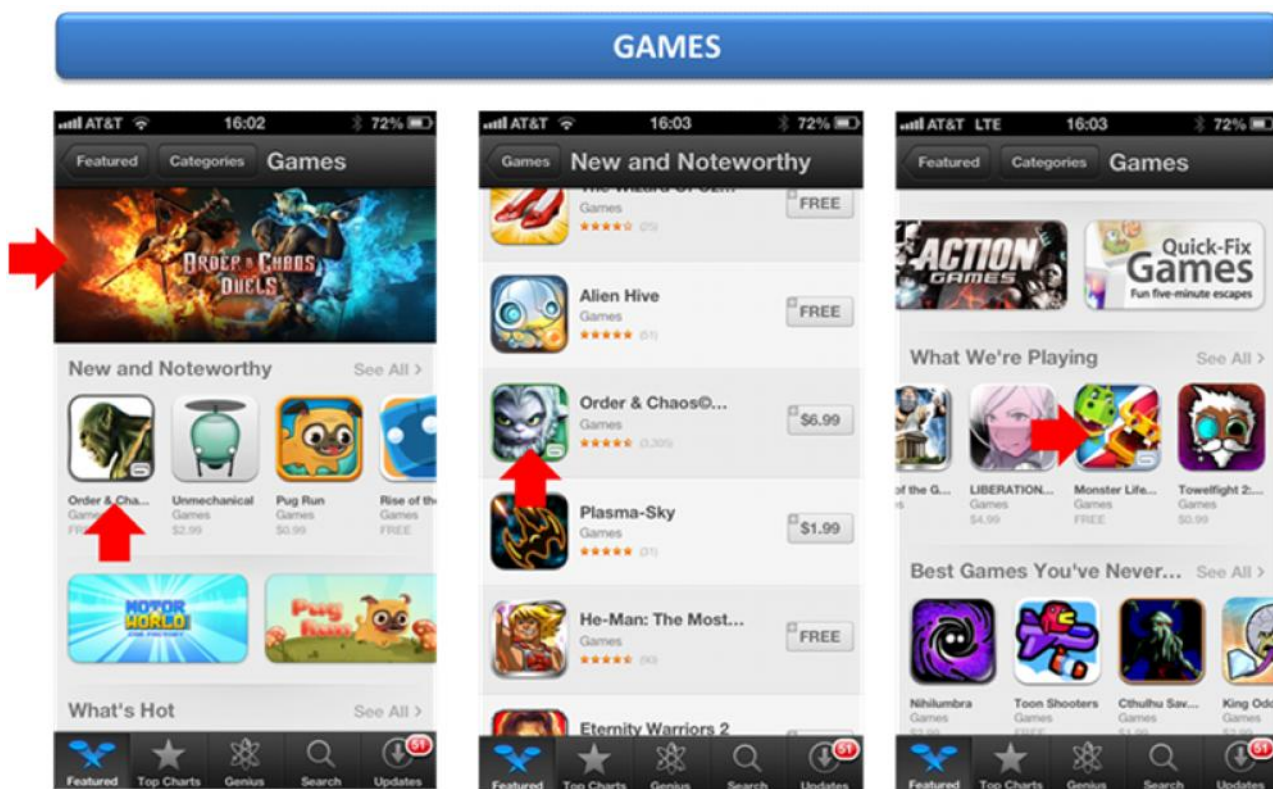
<i>Amérique du Nord</i>		<i>Asie-Pacifique</i>	
États-Unis	Verizon, Sprint, Cingular, Nextel, T-Mobile, US Cellular, Midwest Wireless, Boost, Alltel, Metro PCS, Cricket, Virgin, Heilo	Hong-Kong	Hutchison, Sunday, Starhub, Peoples, Smartone, CSL
Canada	Rogers, Telus, Bell Mobility, Fido, Virgin Canada, Cityfone, Unicel	Chine	China Mobile, China Unicom
<i>Europe</i>		Japon	KDDI, Vodafone, DoCoMo, Willcom
Allemagne	Vodafone, T-Mobile, E-Plus, O2	Malaisie	Maxis, Celcom, Digi, Mol Accessportal
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	Thaïlande	Orange, Dtac, AIS, Real Move
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	<i>Amérique du Sud</i>	
Norvège	Elisa, Sonera, Tele2, Netcom	Brésil	Vivo, Claro, Oi, Tim Brasil
Irlande	Vodafone, O2, H3G	Argentine	Movistar, CTI Movil, Claro
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	Conecel, 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	Mobiltel	La Réunion	Orange, SFR
Danemark	Telia, H3G, Sonofon, Telmore	Rép. Dominicaine	Orange, Codetel
Islande	Iceland Telecom	Cameroun	MTN Cameroon
Russie	MTS, MegaFon	Maroc	Meditel

Malte	Go Mobile, Vodafone	Caraïbes	Orange
Chypre	MTN, Vodafone	Georgie	GeoCell, MagtiCom
		Inde	Airtel, Hutchinson
		UAE	Qanawat, Cellempower
		Jordanie	MobileCom
		Afrique du Sud	MTN, Vodacom
		Tunisie	Tunisian
		Algérie	Wataniya

Source: Gameloft

Des accords de distribution ont été signés avec tous les constructeurs majeurs de l'industrie d'Apple à Nokia en passant par Amazon ou Google et des relations fortes ont été bâties au fil des années avec ces acteurs du marché. Les jeux Gameloft sont donc distribués par les plus grandes plateformes de téléchargement de jeux smartphones et tablettes actuels telles que l'AppStore d'Apple, Google Play, l'App Store d'Amazon, l'OVI Store de Nokia, Samsung Apps, etc. Ces constructeurs ont représenté environ 52% des revenus de la société lors de l'exercice 2012. Comme avec les opérateurs télécoms, Gameloft bénéficie, de par sa taille et la qualité de ses créations, d'une exposition accrue sur ces boutiques numériques. Lors de la sortie de nouveaux jeux Gameloft il est très fréquent que ces derniers bénéficient d'une mise en avant extrêmement importante sur les boutiques numériques d'Apple, Google, Amazon, etc. ainsi qu'on peut le constater sur les quelques exemples récents ci-dessous :

Mise en avant d'Order&Chaos Duels, d'Order&Chaos Online et de Monster Life sur l'AppStore US (mars 2013)



Mise en avant mondiale de Playmobil Pirates sur Google Play (janvier 2013)



2.1.1.3 Perspectives

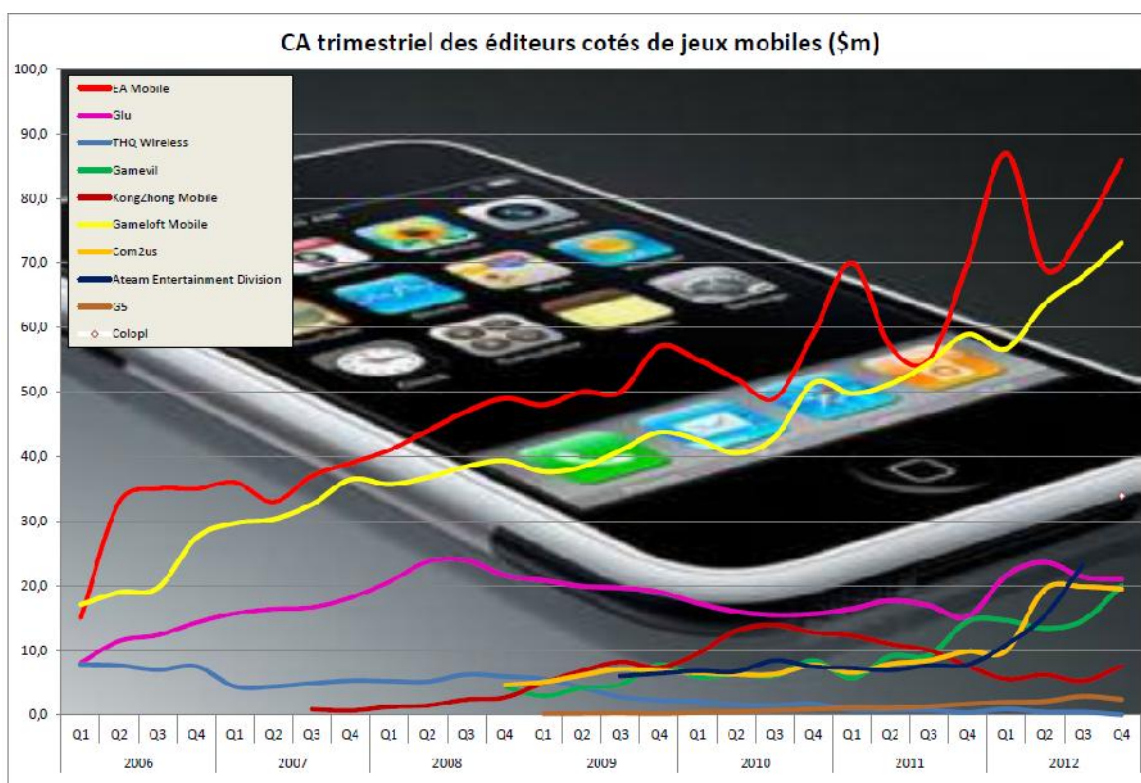
Avec une hausse de 27% de son activité en 2012, Gameloft continue de croître rapidement. Cette croissance des ventes de 27% est la plus forte qu'ait connue la société lors des cinq derniers exercices :

- Gameloft bénéficie à plein de la croissance de la base installée des smartphones et des tablettes tactiles, des innovations apportées par les constructeurs historiques tels que Nokia, Samsung, etc. et de l'entrée sur le marché d'acteurs extrêmement dynamiques et ambitieux tels qu'Apple, Google, Amazon et Microsoft.
- Gameloft continue de gagner des parts de marché sur les smartphones, tablettes tactiles et les feature phones.
- 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 plateformes ouvertes au téléchargement.

La société anticipe donc un chiffre d'affaires et des marges en croissance pour l'exercice 2013.

Il faut toutefois noter que :

- Le téléchargement des jeux Gameloft se faisant essentiellement à ce jour sur les feature phones, smartphones et tablettes tactiles, le taux de pénétration de ces téléphones et tablettes conditionnera la croissance future du chiffre d'affaires de la société;
- Le marché du jeu vidéo sur feature phones a été extrêmement concurrentiel de 2000 à 2006 car il a bénéficié de financements importants de la part de sociétés de capital risque. Cette source de financement s'est presque entièrement tarie à partir 2007 et le marché a connu ensuite une phase de consolidation rapide. De nombreux concurrents de Gameloft ont ainsi déposé leur bilan depuis 2007 ou ont été vendus à d'autres acteurs du marché : InFusio, Oasys, Superscape, iFone, iPlay, Hands On, The Mighty Troglodites, etc. Vivendi Games, filiale du groupe Vivendi, et THQ Wireless, filiale de THQ, concurrents potentiellement significatifs pour Gameloft, ont annoncé leur fermeture. Aujourd'hui Gameloft et Electronic Arts se partagent donc les deux premières places du marché feature phone très loin devant leurs autres concurrents et le niveau de concurrence global est faible. Sur smartphone et tablettes tactiles le niveau de concurrence s'est en revanche sensiblement développé parallèlement aux nombreuses levées de fonds qui ont eu lieu récemment sur ce segment d'activité. On assiste notamment depuis quelques mois à un retour des levées de fonds de la part de petits éditeurs indépendants qui cherchent à profiter de l'explosion de la base installée de smartphones et de tablettes tactiles. Le niveau de concurrence global sur le marché du jeu mobile est donc reparti à la hausse comme lors des années 2000-2006. La capacité de Gameloft à consolider sa position actuelle parmi les leaders du marché conditionnera la croissance de son activité.



Source : Arkéon, février 2013

2.1.2 Résultats de l'exercice 2012

2.1.2.1 Faits marquants de l'exercice 2012

Gameloft SA a été transformée en Société Européenne, Gameloft SE en septembre 2012.

- Augmentation de capital :

La société GAMELOFT a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options et d'attribution d'actions gratuites d'un montant de 14 280K€, dont 14 044K€ en prime d'émission. Le capital social s'élève désormais à 4 091K€.

Par ailleurs, la filiale, Gameloft Corée a augmenté ses capitaux propres de 3 893 K€ sur l'année afin de respecter les normes locales via une augmentation de capital consentie par Gameloft SE.

- Variation de périmètre :

Deux nouvelles sociétés ont été créées et consolidées sur l'année 2012 à Budapest en Hongrie (Gameloft Hungary KFT) et à Auckland en Nouvelle Zélande (Gameloft New Zealand Limited). Gameloft Sprl Belgique a été liquidée au 30 juin 2012.

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

Des monnaies comme le Real brésilien et le Peso Argentin ont fortement baissé au cours de l'année 2012. Cette baisse a impacté les comptes consolidés du groupe notamment au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à 1 140K€. Les cours du Yen Japonais, du Dollar américain, de la Livre Sterling, du Yuan et du Peso Mexicain ont en revanche augmenté sur l'exercice 2012 entraînant un différentiel positif de 4 448K€ sur le chiffre d'affaires par rapport à la même période en 2011.

2.1.2.2 Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel

CA (m€)*	2012	2011	Variation
1 ^{er} trimestre	44,8	39,5	+14%
2 ^{ème} trimestre	50,4	37,4	+35%
3 ^{ème} trimestre	55,4	40,6	+37%
4 ^{ème} trimestre	57,7	47,0	+23%
Total	208,3	164,4	+27%

* chiffres arrondis

Sur l'ensemble de l'exercice 2012, le chiffre d'affaires consolidé atteint 208,3M€, en hausse annuelle de 27%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires sur douze mois atteint 25% comparé à 19% sur l'exercice 2011.

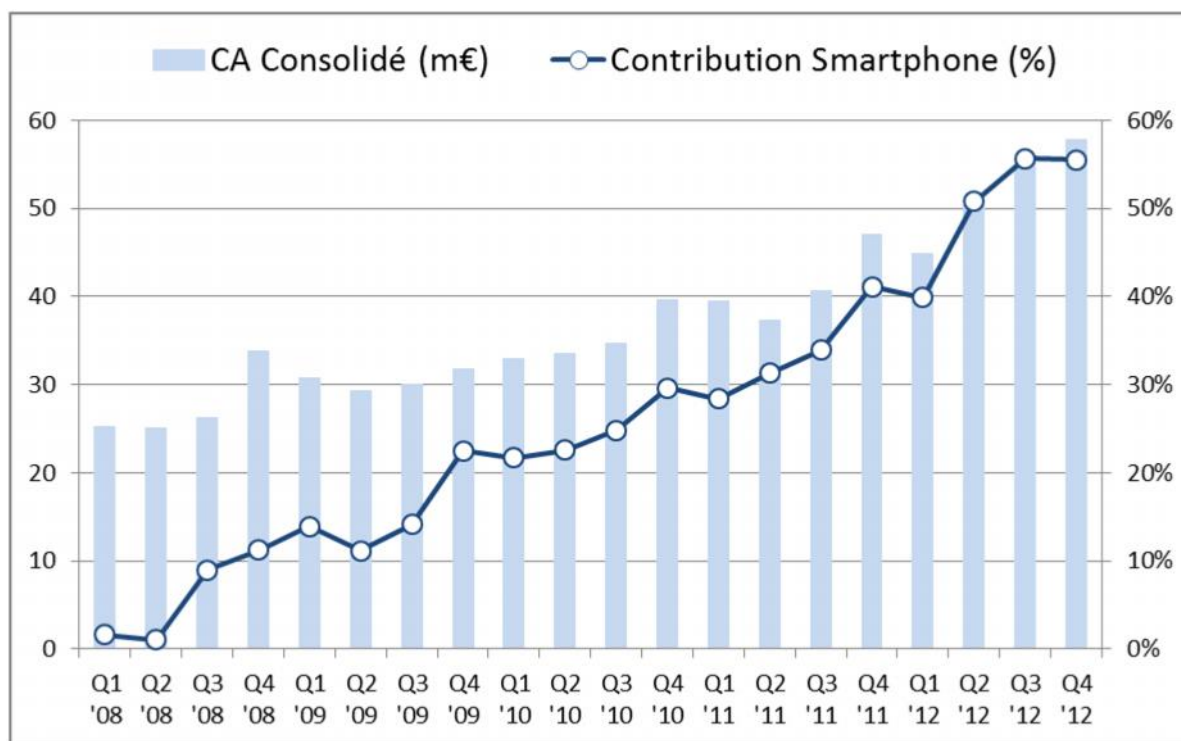
L'exercice 2012 a constitué la plus forte hausse de chiffre d'affaires de la société en valeur absolue depuis sa création:

m€	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
CA	2,5	10,2	23,2	46,8	68,4	96,1	110,3	122,0	141,0	164,4	208,3
CA additionnel	-	7,7	13,0	23,6	21,6	27,7	14,3	11,6	19,0	23,4	44,0

2.1.2.3 Chiffre d'affaires par segment d'activité

Exercice de 12 mois	31.12.12		31.12.11	
	K€	%	K€	%
Smartphones	106 316	51%	55 947	34%
Feature phone	97 110	47%	98 265	60%
Large Screens	4 889	2%	10 145	6%
Total Chiffre d'affaires	208 315	100%	164 357	100%

L'activité du Groupe est portée par le succès massif rencontré par les jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes tactiles. Sur l'ensemble de l'exercice 2012 les ventes sur smartphones et tablettes tactiles ont progressé de 90%. Elles ont représenté 51% du chiffre d'affaires total de la société comparé à 34% lors de la même période en 2011.



2.1.2.4 Chiffre d'affaires par destination géographique

Exercice de 12 mois	31.12.12		31.12.11	
	K€	%	K€	%
EMEA	55 481	27 %	56 731	34 %
Amérique du Nord	65 574	31 %	47 350	29 %
Latam	42 022	20 %	32 751	20 %
APAC	45 238	22 %	27 525	17 %
Total	208 315	100 %	164 357	100 %

L'Amérique du Nord a représenté 31% du chiffre d'affaires annuel, la zone EMEA 27%, l'Asie-Pacifique 22% et l'Amérique Latine 20%.

2.1.2.5 Évolution du compte de résultat

COMPTE DE RESULTAT (K€)	2012	2011
Chiffre d'affaires	208 315	164 357
Coûts des ventes	- 32 555	- 19 377
Marge brute	175 759	144 980
R&D	- 103 054	- 78 011
Ventes et marketing	- 35 522	- 30 046
Administration	- 17 239	- 14 508
Autres produits & charges d'exploitation	504	- 432
Résultat opérationnel courant	20 448	21 982

Eléments de rémunération payés en actions	- 3 985	- 2 139
Autres produits et charges opérationnels	- 1 613	- 5 311
Résultat opérationnel	14 850	14 532
Coût de l'endettement financier net	1 327	377
Produits financiers	5 869	5 097
Charges financières	- 7 730	- 6 618
Résultat financier	- 534	- 1 144
Résultat net avant impôt	14 316	13 388
Charge d'impôt	- 5 036	4 837
Résultat net	9 280	18 225

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

Le très fort succès de jeux à licence tels que l'Age de Glace, The Dark Knight Rises ou The Amazing Spider-Man a pesé sur la marge brute en 2012. Les coûts de ventes ont ainsi augmenté de 68% en 2012 et ont fait baisser la marge brute de la société à 84% comparé à 88% en 2011. Les coûts des ventes atteignent 32,6M€ et comprennent 22,0M€ de royalties sur licences et 10,5M€ de commissions sur ventes.

Gameloft a par ailleurs procédé à l'embauche de près de 800 nouveaux employés sur l'ensemble de l'exercice 2012 afin de finaliser la transition de la société vers le modèle "free to play" décrit dans le paragraphe 2.1.1.1 et de préparer la croissance des années futures. La forte croissance du chiffre d'affaires et un strict suivi des coûts dans les trois départements de la société, Recherche et Développement, Ventes et Marketing et Administration, ont néanmoins permis à Gameloft de limiter l'impact de son recrutement massif sur le résultat opérationnel qui s'établit à 14,9M€ en hausse de 2% par rapport à 2011.

Avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en action, les frais de R&D ont représenté 49% du chiffre d'affaires 2012, les frais de Ventes & Marketing 17% et les frais Administratif 8%. En 2011, ces chiffres s'élevaient respectivement à 47%, 18% et 9%. Les frais de R&D ont donc légèrement augmenté en pourcentage du chiffre d'affaires et les frais de Ventes et Marketing et Administratifs ont baissé.

Il faut toutefois impérativement souligner l'impact négatif sur les comptes de 2012 de deux éléments comptables qui rendent difficile la comparaison brute des chiffres 2012 et 2011 :

- Gameloft ayant transféré au cours de l'exercice 2011 ses équipes de développement de jeux consoles et PC dont les coûts étaient capitalisés vers des activités de développement de jeux smartphones dont les coûts sont passés directement en charges, le montant net des coûts de R&D capitalisés au bilan et donc sortis du compte de résultat a diminué de 6,5M€ entre 2011 et 2012. A données comparables, hors éléments de R&D capitalisée donc, le résultat opérationnel courant est en hausse de 26% en 2012.
- Les éléments de rémunération payés en actions gratuites sont désormais amortis sur deux années au lieu de quatre années précédemment. Cet amortissement plus rapide des attributions d'actions gratuites explique donc la forte hausse des éléments de rémunération payés en actions qui ont atteint 4,0M€ en 2012 comparé à 2,1M€ en 2011. Il faut rappeler par ailleurs que cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société et que l'amortissement plus rapide des actions gratuites bénéficiera au résultat opérationnel des exercices 2014 à 2016 inclus.

Les autres charges opérationnelles non courantes sont majoritairement des frais de restructurations de certaines filiales chinoises. Gameloft a souhaité concentrer ses studios de développement chinois sur des activités à forte valeur ajoutée comme la création au détriment d'activité à moindre valeur ajoutée comme le portage et le test. Ce virage stratégique permet à la société de faire coïncider le niveau de coût de ses studios chinois avec leur activité. La quasi-totalité des effectifs de Gameloft en Chine sont désormais centrés sur le développement et la création de jeux vidéo.

Le résultat financier est de -0,5M€, en amélioration par rapport à 2011 notamment par la hausse des intérêts sur placements de trésorerie qui atteignent 1,3M€ en 2012.

Le montant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 9,4M€ au 31 décembre 2012.

Le résultat net annuel s'établit à 9,3M€ en baisse de 49% par rapport à l'exercice 2011. Il faut cependant fortement nuancer ce chiffre au regard de l'activation d'un montant de 9,6M€ des pertes reportables sur la France en 2011 qui rend la comparaison des deux exercices difficile. Hors activation des pertes reportables et R&D capitalisée le résultat net 2012 est en hausse de 13% comparé au résultat net de 2011.

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

Tableau de financement	2012	2011
Flux d'exploitation		
Résultat net	9 280	18 225
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles &	17 804	18 001
Variation des provisions	- 1 415	596
Frais de développement	- 1 368	- 7 934
Résultat lié aux stocks options et assimilés	3 985	2 139
Variation des impôts différés	- 294	-9 066
Cessions d'immobilisation	347	154
Marge brute d'autofinancement	28 340	22 115
Variation des créances d'exploitation	- 17 380	- 12 400
Variation des dettes d'exploitation	8 559	6 533
Variation du BFR	- 8 822	- 5 867
Cash-Flow opérationnel	19 518	16 248
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 6 348	- 4 508
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 6 097	- 5 190
Acquisition d'autres immobilisations financières	- 546	- 810
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	353	912
Autres flux	60	49
Total des flux liés aux investissements	- 12 578	- 9 547
Flux des opérations de financement		
Augmentation de capital	13 179	101
Augmentation de la prime d'émission		4 173
Autres flux		6
Total des flux des opérations de financement	13 179	4 280
Incidence des écarts de conversion	- 1 461	834
Variation de trésorerie	18 658	11 815
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	36 948	25 133
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	55 606	36 948

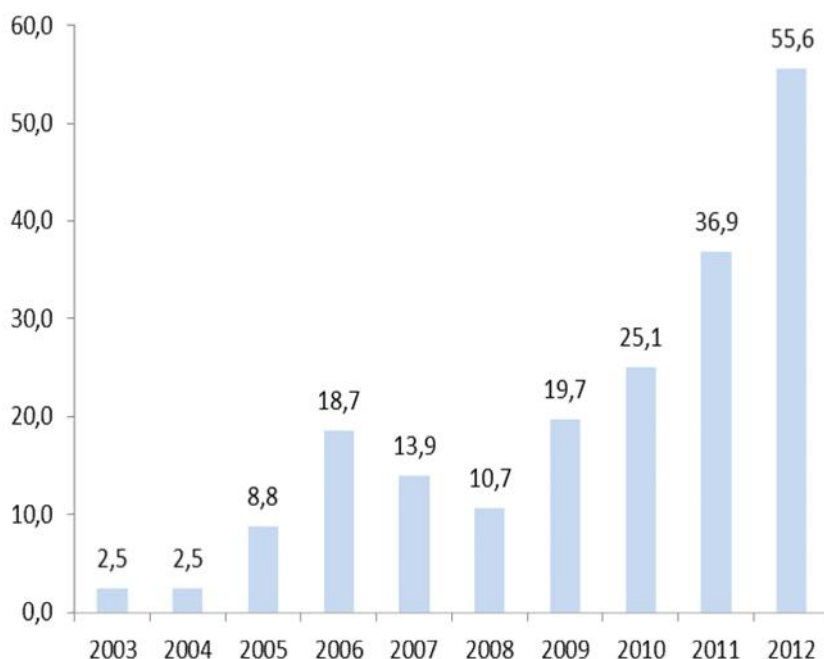
Ce tableau des flux de trésorerie diffère du tableau de financement normé par le référentiel IFRS principalement en raison du reclassement des frais de développement interne dans la capacité d'autofinancement.

La marge brute d'autofinancement de la société est en hausse de 28% et s'établit à +28,3M€ comparé à +22,1M€ en 2011.

La variation du Besoin en Fonds de Roulement est de -8,8M€ comparé à -5,9M€ en 2011. La situation financière de Gameloft est particulièrement solide au 31 décembre 2012.

Les fonds propres de la société atteignent 128,0M€ et la trésorerie nette s'établit à 55,6M€. La génération de cash a été particulièrement forte avec 18,7M€ de trésorerie additionnelle sur l'année. Gameloft a donc à sa disposition les moyens financiers nécessaires pour continuer de croître rapidement et de prendre des parts de marché à travers le monde.

Trésorerie nette fin d'année (m€)



2.1.2.7 Politique de financement d'actifs

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

2.1.3 Trésorerie et capitaux

2.1.3.1 Évolution des capitaux propres

Les fonds propres de la société atteignent 128,0M€ et la trésorerie nette s'établit à 55,6M€. La capacité d'autofinancement est largement positive et atteint 22,8M€ sur l'ensemble de l'exercice.

2.1.3.2 Flux de trésorerie

Les flux liés aux investissements des coûts de développement nets s'étalent de manière régulière sur une période de neuf mois à quinze mois, sachant que chaque projet monte progressivement en puissance, mais que les équipes se répartissent sur plusieurs projets. Ils représentent -3,5M€ en 2012. Les flux liés aux investissements sur le poste «acquisitions de licences» représentent 5,5M€ en 2012.

Les flux liés aux opérations de financement sont principalement des augmentations de capital à hauteur de 13,2M€, dont primes d'émission, provenant des conversions de stock-options et attribution d'actions gratuites.

2.1.3.3 Conditions d'emprunts et structure de financement

Le financement se fait en interne, la société n'a pas recours à des emprunts pour se financer mis à part ses besoins ponctuels de trésorerie. En ayant généré plus de 18,7M€ de trésorerie, la société a à sa disposition les moyens financiers nécessaires pour continuer investir et croître rapidement.

2.1.4 Développement durable

2.1.4.1 Ressources Humaines

2.1.4.1.1 Accompagner la croissance de Gameloft

2.1.4.1.1.1 La première force de développement du marché

Gameloft a poursuivi sa stratégie de croissance au cours de l'exercice 2012 et a augmenté toute au long de l'année ses équipes de développement : près de 5 200 employés travaillent exclusivement sur les jeux vidéo pour téléphones portables et consoles. Le Groupe se développe également par des créations de nouveaux studios. Cette force de création interne est un atout majeur dans la stratégie du Groupe. Le fait de disposer de ses propres studios de développement permet à Gameloft de garantir la qualité des jeux produits, tout en conservant sa réactivité et sa flexibilité.

Dans ce contexte de croissance rapide, Gameloft veille tout particulièrement à perpétuer un environnement de travail porteur de la culture du Groupe et qui valorise l'expertise, la créativité et l'innovation. Afin de rester à la pointe de l'innovation, Gameloft s'attache en particulier à recruter les meilleurs talents de l'industrie du jeu vidéo sur téléphones portables. Son implantation internationale et stratégique sur ses 28 sites de production lui permet d'attirer aux quatre coins du monde les experts reconnus du secteur. 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.

2.1.4.1.1.2 Un Groupe au rayonnement International

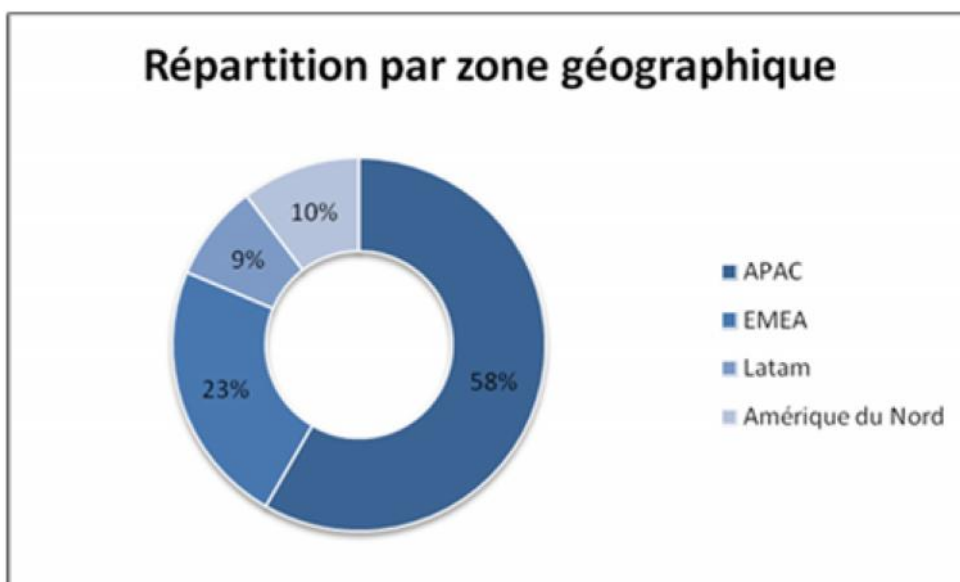
Le développement à l'international a toujours été un axe fort de la stratégie de Gameloft.

Notre entreprise est implantée sur l'ensemble des continents et constituée d'un ensemble de structures à taille humaine.

Les effectifs monde au 31 décembre 2012 se répartissent comme suit :

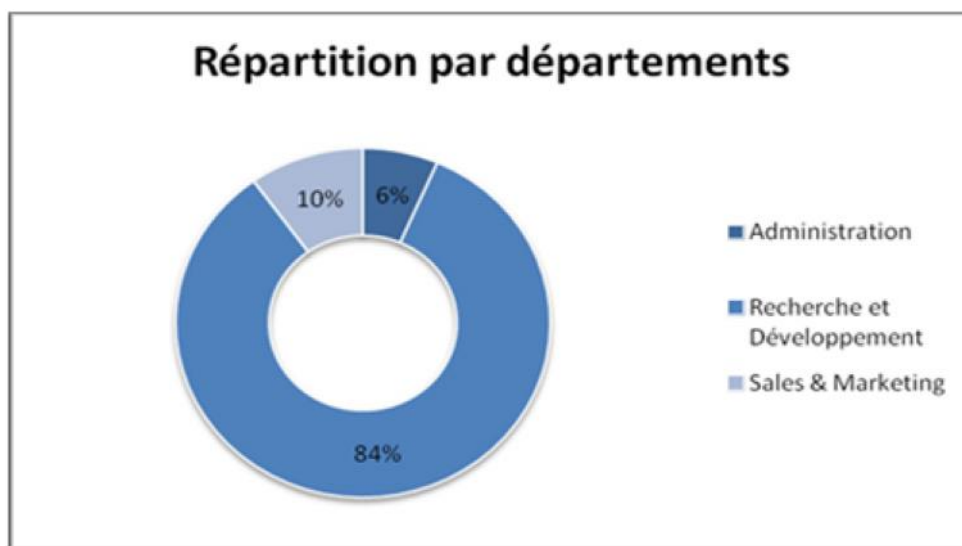
• Répartition par zone géographique :

	31.12.10	31.12.11	31.12.12
EMEA	844	1 066	1 430
Amérique du Nord	483	586	641
Latam	535	487	521
APAC	2 949	3 322	3 629
Total	4 811	5 461	6 221



• Répartition par département :

	31.12.10	31.12.11	31.12.12
Administration	285	331	405
Sales & Marketing	512	538	624
Recherche & Développement	4 014	4 592	5 192
Total	4 811	5 461	6 221



2.1.4.1.1.3 Attirer les talents de demain

Pour accompagner la forte croissance du Groupe, Gameloft a consenti un effort de recrutement important au cours de l'année 2012. Ainsi le Groupe a créé plus de 750 emplois liés en partie au développement de jeux freemium et paymium. Sur un marché dynamique, Gameloft a su développer des équipes rapidement.

Afin de rester à la pointe de l'innovation, Gameloft s'attache à recruter les meilleurs talents de l'industrie du jeu vidéo aux quatre coins du monde. Une place importante est accordée aux talents locaux. Gameloft développe quelques partenariats principalement avec des universités ou écoles locales spécialisées dans le jeu vidéo, tels que des diffusions d'offres de recrutement sur leurs sites Internet, des offres de stage, des concours mis en place

à l'intérieur de l'université afin de recruter quelques talents, participations actives dans quelques pays dont le Vietnam, le Canada et aux Etats-Unis lors de salons emploi.

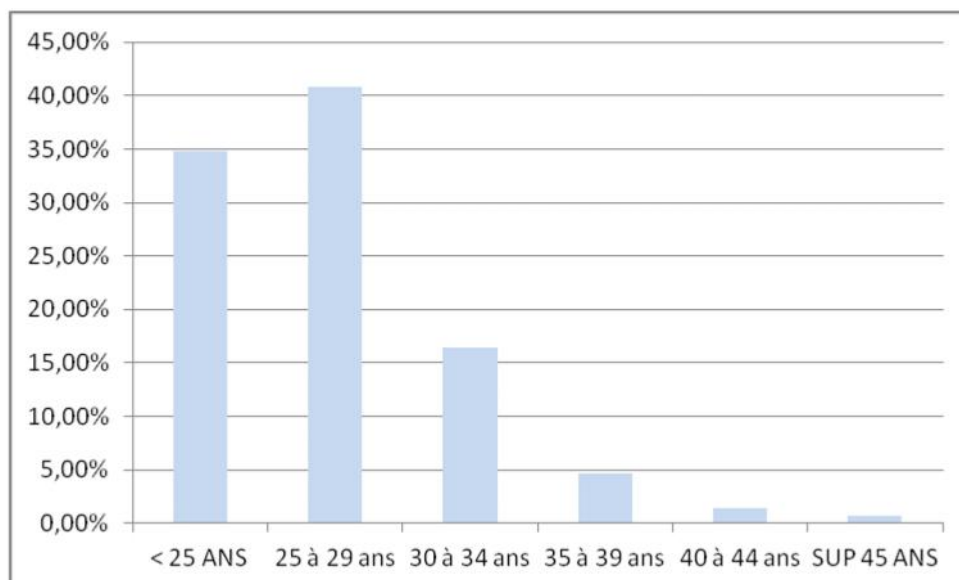
Le Groupe tient également à fidéliser ses talents clés dans un contexte où le turnover est culturel et caractéristique de la nouvelle génération. Cette fidélisation se traduit par des perspectives attrayantes et l'acquisition rapide de responsabilités dans un environnement international.

Gameloft a également procédé à la restructuration de ses Studios en Chine en 2012. En effet, la société a souhaité concentrer ses studios de R&D en Chine sur des activités à forte valeur ajoutée et a procédé à cet effet à la fermeture de son studio de Shanghai et de ses départements de portage et de test dans ses studios de Beijing et Cheng Du.

Le Groupe cherche à attirer des talents toujours plus créatifs, capables de sortir des sentiers battus et de s'adapter à des changements rapides.

Avec une moyenne d'âge de 27 ans, Gameloft est un acteur majeur de l'emploi des jeunes.

Pyramide des âges 2012 au sein du Groupe Gameloft



Le jeu vidéo sur plateformes mobiles est en évolution permanente. De ce fait, il génère en permanence l'apparition de nouveaux métiers.

Le Groupe emploie 82% d'hommes et 18% de femmes.

Cette répartition s'explique par le nombre importants de développeurs au sein de ses équipes de Production essentiellement issus de formations techniques. Les femmes représentent 46% des équipes en Administration et Finance et 28% des équipes Sales et Marketing.

Par ailleurs, une attention toute particulière est accordée aux candidatures féminines.

En effet, le jeu mobile et casual attire un très grand nombre de femmes, avec des jeux grand public, voire des jeux tout particulièrement ciblés pour les consommatrices.

C'est pourquoi Gameloft cherche à augmenter la sensibilité féminine au sein de nos équipes de création.

	Femmes		Hommes		Total
Effectifs	1 112	17,87%	5 109	82,13%	6 221

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

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

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

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

2.1.4.1.2 Accompagner le développement de chacun

Chaque salarié reste à l'initiative du développement de sa carrière.

Les collaborateurs bénéficient dans ce cadre de l'appui de leur manager et des ressources humaines qui accompagnent les équipes tout au long du développement de leur parcours professionnels.

L'acquisition et le transfert de compétences se fait essentiellement par le biais d'apprentissage et d'échanges sur le terrain.

Hors apprentissage terrain, les salariés de Gameloft ont bénéficié de 136 095 heures de formation en 2012.

La majorité de ces heures de formation concernent des compétences techniques utilisées en production. Des formations dans le domaine du management et des langues sont également dispensées.

Les métiers du jeu vidéo étant récents, une partie des Studios a conçu un parcours d'intégration de 2 à 4 semaines au moment de la prise de poste. Ces formations dispensées en interne ont pour objectif d'accompagner les nouveaux talents afin de leur permettre de devenir opérationnels rapidement et s'adapter aux spécificités du jeu vidéo.

Les équipes sont régulièrement informées de la stratégie et de l'actualité de l'entreprise par plusieurs biais : une lettre mensuelle d'information groupe, des réunions internes dans toutes les filiales, des séminaires par équipe. La diversité des différents profils ainsi que les différentes cultures à travers les coutumes locales permet d'avoir un environnement de travail diversifié. Les collaborateurs bénéficient d'une forte autonomie dans leur travail. Les méthodes de travail en vigueur encouragent vivement l'implication des collaborateurs. Les méthodes de production évoluent constamment et garantissent un cadre de travail qui encourage à tous les niveaux l'expérimentation, les idées novatrices, la prise d'initiative et la responsabilisation des équipes.

2.1.4.1.3 Maintenir un lien de proximité avec les salariés

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

Le dialogue social est animé au quotidien par le management de proximité et les Responsables Ressources Humaines dans les différents Studios. Il repose sur l'écoute des salariés et leurs préoccupations sous différentes formes : réunions internes, organisation de séminaires, etc.

Les salariés et la direction ont également l'occasion de se rencontrer dans un cadre plus informel lors d'événements sociaux locaux, de cocktails, de cérémonies de fin d'année.

2.1.4.1.4 Offrir un cadre de travail garant du bien-être

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

L'objectif est de permettre à l'ensemble des talents d'exprimer leur passion et leur créativité dans un cadre propice à l'épanouissement personnel, qui encourage à tous les niveaux l'expérimentation, les idées novatrices, la prise d'initiative et la responsabilisation des équipes.

Cette priorité permet d'afficher un nombre d'accidents du travail particulièrement faible. Ainsi, seuls neuf accidents du travail et une maladie professionnelle ont été déclarés en 2012.

Le Groupe respecte les conventions de l'Organisation Internationale du Travail (OIT), notamment relative à l'abolition effective du travail forcé ou obligatoire, partout où il a des activités dans le monde

2.1.4.1.5 Une entreprise multiculturelle

Le Groupe est implanté sur l'ensemble des continents et composé de plusieurs nationalités.

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

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

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

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

2.1.4.1.6 L'emploi chez Gameloft SE en France

2.1.4.1.6.1 Environnement et conditions de travail

• effectifs

Sur l'exercice 2012, l'effectif moyen hors dirigeants de GAMELOFT SE est de 37 salariés, 28 hommes et 9 femmes.

• Licenciements

La société a procédé à 2 licenciements sur les 12 mois de l'exercice 2012.

• Organisation du temps de travail

Depuis le 1^{er} janvier 2011, il a été procédé à un aménagement du temps de travail conformément aux dispositions de la convention collective applicable. En France, les salariés sont à temps-plein.

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

• Les relations professionnelles et les accords collectifs de travail

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

• Les conditions d'hygiène et de sécurité

La société respecte en France les normes légales en matière d'hygiène et de sécurité.

• L'emploi et l'insertion des travailleurs handicapés

La société respecte le cadre légal.

• *Recours à la sous-traitance*

Gameloft a ponctuellement recours à des personnes en contrat free-lance (notamment pour des prestations artistiques) et des intérimaires.

Les activités périphériques (gardiennage, nettoyage) sont confiées sur certains sites à des sociétés extérieures.

2.1.4.1.6.2 Développement des compétences

Gameloft a intégré le DIF (Droit Individuel à la Formation) dans sa politique de formation professionnelle. Sur l'exercice 2012, le cumul de 2 834 heures est totalisé.

2.1.4.1.6.3 Emploi & non-discrimination

Les éléments relatifs à l'emploi et la non-discrimination en France sont énoncés ci-dessous :

- la population de Gameloft en France est composée de 97 % de cadres ;
- les femmes représentent 26 % du total des salariés et 96 % d'entre elles ont le statut cadre ;
- en matière de rémunération, l'égalité professionnelle entre les hommes et les femmes est respectée ;
- 100 % des collaborateurs sont employés en CDI.

2.1.4.1.6.4 Rémunération

La rémunération mensuelle brute moyenne (primes incluses) au sein de la société était de 8 254 € à la date de rédaction de ce document.

2.1.4.2 Les œuvres sociales

Néant.

2.1.4.3 Informations relatives aux conséquences de l'activité de la société sur l'environnement

Les données relatives à l'impact environnemental du Groupe concernent uniquement ses activités directes de production et d'édition de jeux vidéo. La société n'ayant pas de site de production tant en France qu'à l'étranger, et ne fabriquant pas les jeux vidéo qu'elle édite et distribue, son impact direct sur l'environnement est donc très faible que ce soit en matière de rejets dans l'air (y compris les gaz à effets de serre), dans l'eau ou les sols, ou sur la question des nuisances sonores ou olfactives. La consommation en eau et en matières premières de Gameloft est non significative. Cette politique s'étend également à la vie quotidienne avec le recyclage du papier, le tri sélectif des déchets, les capsules de café ainsi que les cartouches d'imprimantes usagées qui sont pris en charges par des prestataires externes.

2.1.4.3.1 Outils de téléconférence et politique de déplacements professionnels

Du fait de la dimension internationale du Groupe, les collaborateurs sont amenés à se déplacer régulièrement vers d'autres sites.

La politique du Groupe vise à maîtriser les conséquences environnementales des déplacements de ses collaborateurs et incite à optimiser autant que possible les voyages.

Les dispositifs suivants sont pour cela privilégiés et encouragés auprès des collaborateurs qui sont sensibilisés :

- à la gestion efficace de l'agenda des collaborateurs pour que leurs déplacements soient limités au minimum nécessaire;
- au choix du mode de transport le moins coûteux, mais aussi le plus respectueux de l'environnement ;
- aux visioconférences, audioconférences et autres moyens collaboratifs.

2.1.4.3.2 Gestion du cycle de vie et recyclage du matériel informatique utilisé

Gameloft participe activement au recyclage de ses matériels informatiques, électriques et électroniques usagés. La grande majorité des filiales gèrent la fin de vie de leur matériel informatique en faisant appel à des prestataires externes, tels que des organismes ou des sociétés spécialisées.

2.1.4.4 Précisions et limites méthodologiques

Les données présentées concernent l'ensemble du groupe Gameloft, sauf lorsqu'il est stipulé expressément un périmètre différent.

Certains indicateurs sont considérés non applicables compte tenu des activités du Groupe :

- les moyens consacrés à la prévention des risques environnementaux et des pollutions
- Les mesures de prévention, de réduction ou de réparation des déchets dans l'air, l'eau et le sol affectant gravement l'environnement
- La prise en compte des nuisances sonores et de toute autre forme de pollution spécifique à une activité
- L'utilisation des sols
- Les mesures prises pour préserver ou développer la biodiversité
- L'adaptation aux conséquences du changement climatique
- Les autres actions engagées en faveur des droits de l'Homme (corruption, etc.)

Par ailleurs, la méthodologie relative à certains indicateurs peut présenter des limites du fait :

- De l'absence de définitions reconnues au niveau national et/ou international
- D'estimations nécessaires ou de la disponibilité limitée de données internes ou externes nécessaires aux calculs ;
- Des modalités pratiques de collecte et de suivi des informations à mettre en place dans certaines entités du groupe ;

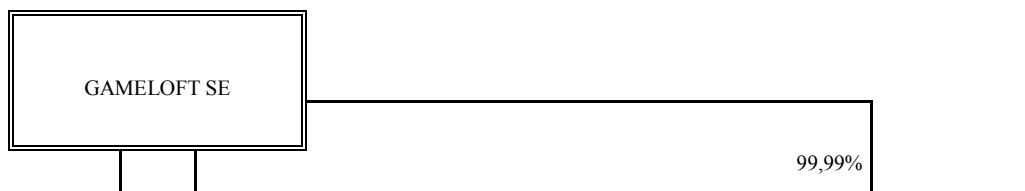
Enfin, les données concernant certains indicateurs pertinents à notre activité ne sont pas présentées pour l'exercice 2012, notamment :

- Le nombre de licenciements ou de démissions au niveau du Groupe,
- Les données chiffrées liées à l'absentéisme,
- Toutes données relatives à la durée du temps de travail et au type de contrat de travail au niveau du Groupe,
- La rémunération moyenne du Groupe et son évolution, information difficilement exploitable eu égard à la situation économique de certains pays,
- Les bilans des accords collectifs et l'organisation du dialogue social au niveau du Groupe,
- Les politiques menées par le Groupe pour la prise en compte dans la politique d'achat des enjeux sociaux et environnementaux.

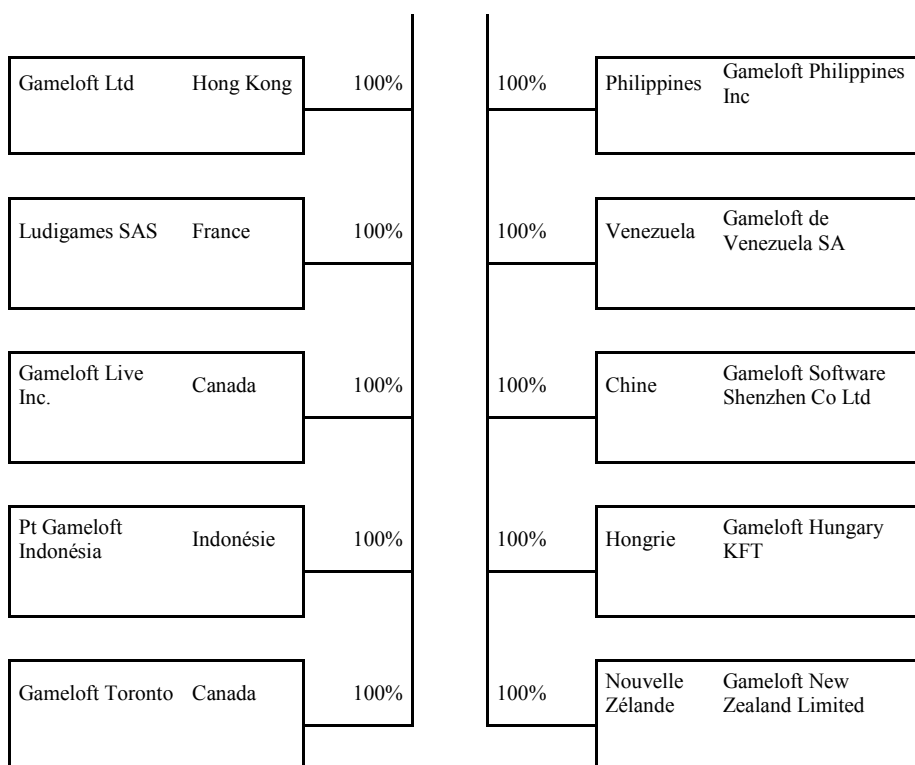
Afin d'assurer la fiabilité des indicateurs suivis dans l'ensemble des entités du Groupe, des outils communs de reporting social et environnemental seront mis en place à l'avenir. Pour l'exercice 2012, les outils communs n'ayant pas été mis en place de façon homogène, ces indicateurs ne font pas l'objet d'une publication.

2.1.5 Filiales et Participations

2.1.5.1 Organigramme au 31 décembre 2012



Gameloft Inc.	Canada	100%	100%	France	Gameloft Rich Games Production France	0,01%	Inde	Gameloft privated India Ltd
Gameloft Inc.	Etats-Unis	100 %	100%	Allemagne	Gameloft GmbH			
Gameloft Software Beijing	Chine	100%	100%	Espagne	Gameloft Iberica SA			
Gameloft KK	Japon	100%	100 %	Italie	Gameloft Srl			
Gameloft Company Limited	Vietnam	100%	100%	RU	Gameloft Ltd.			
Gameloft S. de R.L. de C.V.	Mexique	100%	100%	Roumanie	Gameloft Srl			
Gameloft Co, Ltd	Corée	100%	100%	Chine	Gameloft Software Shanghai (LTD)			
Gameloft EOOD	Bulgarie	100%	100%	Chine	Gameloft Software Cheng Du			
Gameloft Australia Pty Ltd	Australie	100%	100%	Argentine	Gameloft Argentina SA			
Gameloft LLC	Ukraine	100%	100%	France	Gameloft Partnerships SAS			
Gameloft Do Brazil Ltda	Brésil	100%	100%	France	Gameloft France SAS			
Gameloft Pte Ltd	Singapour	100%	100%	République Tchèque	Gameloft S.r.o.			



2.1.5.2 Variations sur l'exercice

La société a créée deux filiales à Budapest en Hongrie (Gameloft Hungary KFT) et à Auckland en Nouvelle Zélande (Gameloft New Zealand Limited). Le capital social de ces deux filiales est détenu à 100% par Gameloft S.E.

2.1.5.3 Activités des filiales

Filiales (en milliers d'euros)	Exercice clos au 31/12/12		Exercice clos au 31/12/11	
	CA	Résultat	CA	Résultat
Activité Production				
Gameloft Software Shanghai LTD -Chine	820	-456	3 499	42
Gameloft Rich Games Production France	2 644	27	3 929	79
Gameloft Ltd Vietnam	12 154	356	7 886	437
Gameloft Software Cheng Du	5 209	130	4 233	73
Gameloft Shenzhen	1 535	-74	1 022	-58
Gameloft Toronto	4 178	199	2 224	100
Gameloft Hungary KFT (Hongrie)	422	14	-	-
Activité Distribution				
Gameloft GMBH Allemagne	36	-240	181	3
Gameloft SRL (Italie)	2 963	20	3 552	110
Gameloft Partnerships	2 476	51	2 693	72
Gameloft Pte Ltd (Singapour)	484	75	771	26
Gameloft LTD (Angleterre)	2 355	46	2 605	66
Gameloft Limited (Hong Kong)	202	4	246	28
Gameloft Live	654	19	662	23
Gameloft Live Divertissements	834	41	862	42
Gameloft Do Brasil Ltd	10 545	-611	8 133	175
Gameloft Sro (République Tchèque)	-	6	-	-61
Ludigames	15	-2	44	1
Gameloft Venezuela	545	12	271	6

Activité Mixte				
Gameloft Inc –Canada	21 871	1 084	18 666	1 173
Gameloft Inc. Etats Unis	44 222	1 626	30 652	760
Gameloft Iberica SA (Espagne)	10 022	358	9 412	291
Gameloft SRL (Roumanie)	13 643	420	10 306	163
Gameloft Software Beijing (Chine)	10 900	748	10 085	640
Gameloft PT Indonésia	4 085	121	2 083	134
Gameloft KK (Japon)	8 383	2 582	3 761	859
Gameloft Australia Ltd	785	23	3 189	55
Gameloft EOOD – Bulgarie	2 845	120	2 053	83
Gameloft Argentina	14 487	7 968	12 922	3 886
Gameloft Co, Ltd – Corée	6 707	461	2 451	-2 741
Gameloft Privated Ltd - Inde	3 117	95	2 974	111
Gameloft R.L. de C.V	20 247	22	16 007	1 670
Gameloft LLC	3 213	112	2 087	37
Gameloft Philippines	3 408	-151	2 372	72
Gameloft New Zealand	4 863	171	-	-

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 Venezuela, Gameloft Do Brasil Ltd au Brésil, Gameloft Pte Ltd à Singapour, Gameloft Limited à Hong Kong, Gameloft France et Gameloft Partnerships en France et Gameloft SE 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, Cheng Du, Shanghai et Shenzhen en Chine, Gameloft Argentina, Gameloft Ltd Vietnam, Gameloft privated Ltd en Inde, Gameloft LLC en Ukraine, Gameloft RGPF et Gameloft SE en France qui développent des jeux sur téléphones mobiles et consoles téléchargeables.

Certaines de nos filiales sont présentes dans les deux catégories telles que Gameloft Inc aux Etats Unis, Gameloft R.L. de C.V., Gameloft Roumanie, Gameloft Divertissements Inc. et Gameloft Software Beijing.

La maison mère, située en France, coordonne l'activité des différentes filiales et développe des jeux pour téléphones mobiles et consoles téléchargeables. Elle employait 37 personnes au 31 décembre 2012.

2.1.6 Renseignements de caractère général

2.1.6.1 Politique d'investissement

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

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

K€	Investissement Actifs non courants		
	Immobilisations Incorporelles	Immobilisations Corporelles	Immobilisations Financières & actifs d'impôt différés
En 2012			
EMEA	8 707	1 938	1 208
Amérique du Nord	2 006	1 436	880
Latam	5	340	259
APAC	167	2 522	790
Total	10 885	6 237	3 137

K€	Investissement Actifs non courants		
En 2011	Immobilisations Incorporelles	Immobilisations Corporelles	Immobilisations Financières & actifs d'impôt différés
EMEA	11 587	1 120	9 727
Amérique du Nord	466	1 297	397
Latam	11	336	177
APAC	202	2 436	677
Total	12 266	5 190	10 978

Les investissements sont financés exclusivement en interne. Gameloft a dégagé plus de 18,7 M€ de trésorerie nette sur l'année 2012.

Les actifs non-courants sont affectés aux secteurs selon leur implantation géographique.

K€	Actifs non courants	
	31.12.12	31.12.11
EMEA	22 371	23 317
Amérique du Nord	9 896	6 511
Latam	1 162	1 463
APAC	6 139	5 148
Total	39 569	36 439

2.1.6.2 Politique de recherche et développement

Gameloft investit beaucoup dans la recherche et développement de ses jeux afin de créer et de développer des jeux de grandes qualités et innovants. La part de recherche et développement, non retraité des charges liées aux stock-options, représente 50,4 % 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.

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

Gameloft comptabilise en charges les coûts de développement lors de leur engagement pour les développements de jeux sur téléphones portables. La société développe et met en ligne chez les opérateurs chaque année plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les 300 modèles différents de téléphones mobiles actuellement sur le marché et les treize langues supportées par la société ainsi que les 1 500 modèles de smartphones. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure d'appréhender de manière fiable pour les différentes versions les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et les avantages économiques futurs de chacune de ces versions. Sur ces bases, le groupe ne remplissant pas tous les critères d'activation définis par la norme IAS 38, les dépenses sont comptabilisées en charges.

2.1.7 Les Facteurs de risques

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

Les risques identifiés sont classés par type de risques.

2.1.7.1 Risques liés à l'activité

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

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

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

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

2.1.7.1.3 Risques liés aux collaborateurs

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

2.1.7.1.4 Risques liés au départ de collaborateurs clés

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

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

La société Gameloft possède plusieurs centaines de partenaires (opérateurs télécoms, constructeurs de feature phones, smartphones et tablettes tactiles) qui sont chargés de la distribution de ses jeux auprès des consommateurs à travers le monde. Malgré cette forte diversification un partenaire de Gameloft a représenté en 2012 une part significative de son chiffre d'affaires. La société Apple a en effet généré un peu plus de 30 % du chiffre d'affaires hors taxes du Groupe Gameloft lors de l'exercice 2012. Aucun autre client ou partenaire de Gameloft ne représente plus de 10% du chiffre d'affaires de la société. Les cinq premiers clients et les dix premiers clients du Groupe Gameloft représentent respectivement 46% et 54% du chiffre d'affaires hors taxes de l'exercice 2012.

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

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

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

2.1.7.1.7 Risques liés aux évolutions technologiques

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

Gameloft comme tous les éditeurs dépend du progrès technique. Afin de rester compétitif, il est essentiel pour un éditeur de bien anticiper les tendances du marché, et donc de bien choisir le format de développement d'un jeu. Ce choix sélectif et stratégique est très important au vu des montants investis. Un choix inapproprié pourrait avoir des conséquences négatives pour le chiffre d'affaires espéré. Toutefois, Gameloft maîtrise à ce jour les technologies nécessaires et dispose dans ce domaine des moyens pour s'adapter à toute évolution technologique dans son cœur de métier. Gameloft continue ainsi à investir dans ses studios afin de garantir une maîtrise des technologies futures, tout en renforçant sa force de production dans de nouveaux pays et en maîtrisant les coûts, grâce à des implantations dans des pays tels que la Chine, la Roumanie ou le Vietnam, où les coûts de production sont moindres. Le montant alloué à la R&D au sein du groupe représente 50% du chiffre d'affaires de la société.

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

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

2.1.7.1.9 Risques liés à la maîtrise de la croissance

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

2.1.7.1.10 Risques liés aux subventions

Au Canada, Gameloft reçoit des subventions significatives: en 2012 le montant de ces subventions s'est élevé à 8,6M€. Tout changement de politique gouvernementale pourrait avoir un impact significatif sur les coûts de production et la rentabilité de la société. Gameloft s'assure de renégocier régulièrement ces accords et n'anticipe pas de risque majeur dans les prochaines années.

2.1.7.2 Risques juridiques

2.1.7.2.1 Litiges - Procédures judiciaires et d'arbitrages

Il n'existe pas de procédure gouvernementale, judiciaire ou d'arbitrage, y compris toute procédure dont la société a connaissance, qui est en suspens ou dont elle est menacée, susceptible d'avoir ou ayant eu au cours des douze derniers mois des effets significatifs sur la situation financière ou la rentabilité de la société et/ou du Groupe, autre que celui qui est comptabilisé dans les comptes consolidés.

2.1.7.2.2 Environnement réglementaire

La société, comme tout éditeur de jeux doit se conformer à de nombreuses réglementations nationales, concernant notamment le contenu des jeux et la protection des consommateurs. Le non-respect de ces réglementations peut avoir un impact négatif sur les ventes (lancement retardé ou retrait des produits du marché par exemple).

Gameloft a développé des outils et mis en place les procédures nécessaires afin d'être en conformité avec les lois et réglementations locales relatives à la protection des consommateurs, incluant l'information du consommateur sur le contenu des jeux (selon les classifications d'âges dites « age rating » du PEGI en Europe et de l'ESRB aux Etats-Unis), la protection des données personnelles (par la mise en place de systèmes d'adhésion dits « opt in » que ce soit en Europe ou aux Etats-Unis), et la protection des mineurs (par l'engagement de la protection de la vie privée en ligne des enfants (Children's Online Privacy Protection Act "COPPA"), par la mise en place de procédures de consentement parental). Le respect de l'environnement réglementaire passe également par une politique interne visant à lutter contre la corruption sous toutes ses formes.

2.1.7.2.3 Risques liés aux droits de propriété intellectuelle

Le catalogue de jeux de Gameloft est protégé par le droit sur la propriété intellectuelle. Les marques de Gameloft bénéficient d'une protection par 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.

2.1.7.2.4 Risques liés aux contrats de licences

Gameloft signe chaque année de nombreux contrats de partenariat de marques qui lui permettent de diversifier son catalogue de jeux et d'augmenter son chiffre d'affaires. Gameloft bénéficie de la notoriété de ces marques qui augmentent sensiblement le potentiel de ventes des jeux associés. L'interruption potentielle de certains partenariats, quelle qu'en soient les raisons, à l'initiative de Gameloft ou de ses partenaires, serait susceptible d'avoir un effet négatif sur les revenus et le résultat d'exploitation futurs de la société dès lors qu'ils ne seraient pas compensés par d'autres nouvelles licences. Les licences ont représenté 40% des ventes 2012 dont 6% sur les jeux à licence Ubisoft.

2.1.7.3 Risques industriels ou liés à l'environnement

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

2.1.7.4 Risques Financiers

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

La politique du Groupe consiste à :

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

2.1.7.4.1 Risques de change

Compte tenu de sa présence internationale, le Groupe peut être exposé aux fluctuations des taux de change dans les trois cas suivants :

- dans le cadre de son activité opérationnelle : les ventes et les charges d'exploitation des filiales du Groupe sont principalement libellées dans la devise de leur pays. Cependant, certaines transactions comme les contrats de distributions, les facturations de prestations entre sociétés peuvent être libellées dans une autre devise. La marge

opérationnelle des filiales concernées peut donc être exposée aux fluctuations des taux de change par rapport à leur devise fonctionnelle ;

- dans le cadre de son activité de financement: en application de sa politique de centralisation des risques, le Groupe est amené à gérer des financements et trésorerie multidevise ;

- lors du processus de conversion en euros des comptes libellés en devise étrangère de ses filiales. Le résultat opérationnel courant peut être réalisé dans des devises autres que l'euro. En conséquence, les fluctuations des cours de change des devises étrangères peuvent avoir un impact sur le compte de résultat du Groupe. Ces fluctuations font également varier la valeur comptable des actifs et passifs libellés en devises figurant dans le bilan consolidé.

Variation des taux de change des principales devises :

	31.12.12		31.12.11	
	Taux moyen	Taux de clôture	Taux moyen	Taux de clôture
Dollars	1.28560	1.31940	1.39171	1.29390
Dollars canadiens	1.28479	1.31370	1.37564	1.32150
Livres Sterling	0.81110	0.81610	0.86777	0.83530
Yens japonais	102.62121	113.61000	111.02107	100.200
Pesos argentins	5.84852	6.48790	5.74526	5.56790
Pesos mexicains	16.90867	17.18450	17.27907	18.0512
Real brésilien	2.50970	2.70360	2.32592	2.41590
Wong Coréens	1 448.19536	1 406.23	1 541.04864	1 498.69
Dollars australiens	1.24134	1.27120	1.34816	1.27230

Sensibilité sur le risque de change « financier » :

31.12.2012 (en K€)	Impact sur le résultat avant impôt		Impact sur les capitaux propres avant impôts	
	Hausse de 1%	Baisse de 1%	Hausse de 1 %	Baisse de 1%
Placements				
Real brésilien	- 5,3	+ 5,5	- 96,4	+ 98,4
Pesos argentins	- 4,8	+ 4,9	- 60,9	+ 62,2
Total	- 10,1	+ 10,4	- 157,3	+ 160,6

Exposition de l'actif et du passif d'exploitation dans les principales devises :

31.12.12 Devises	Actif (1) (K€)	Passifs (2) (K€)	Exposition nette avant couverture (K€)	Instruments de couverture de taux	Exposition nette après couverture (K€)
Euro	22 895	21 726	1 169	-	1 169
\$US	13 884	5 594	8 290	-	8 290
\$ CAD	11 509	3 669	7 840	-	7 840
Pesos argentins	5 349	2 910	2 439	-	2 439
Real brésiliens	3 554	345	3 209	-	3 209
Pesos mexicain	4 204	2 041	2 163	-	2 163
Autres devises	18 783	6 249	12 534	-	12 534
Total	80 178	42 534	37 644	-	37 644

1) L'actif d'exploitation regroupe les créances clients nettes de provisions ainsi que les autres créances

2) Le passif d'exploitation regroupe les dettes fournisseurs, les dettes fiscales et sociales et les autres dettes

2.1.7.4.2 Risque de crédit

Le risque de crédit représente le risque de perte financière pour le Groupe dans le cas où un client viendrait à manquer à ses obligations de paiement. Au 31 décembre 2012, le montant des créances clients en retard de paiement et non encore dépréciées n'est pas significatif.

2.1.7.4.3 Risque de liquidité

Dans le cadre de son activité opérationnelle, le groupe n'a pas recours à un endettement récurrent ni significatif. Les flux d'exploitation sont suffisants depuis l'exercice 2009 pour autofinancer l'activité opérationnelle et la croissance organique. Cependant, le groupe peut être amené à augmenter son endettement par recours à des lignes de crédit pour financer des opérations de croissance. La trésorerie ainsi que le portefeuille de valeurs mobilières de placement disponibles à la vente permettent au groupe de faire face à ses engagements sans risque de liquidité.

Par ailleurs, le Groupe court certains risques de liquidité associés aux activités commerciales menées sur le plan international, notamment les risques relatifs aux contrôles de capital et d'échange, et des restrictions imposées aux rapatriements de fonds.

2.1.7.4.4 Risque de taux d'intérêt

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

2.1.7.4.5 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 technologiques, 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'actionariat, des actionnaires ne participant pas à l'augmentation de capital.

2.1.7.4.6 Risques sur titres

En fonction de sa politique de rachat d'actions et dans le cadre des autorisations données par l'Assemblée Générale, la Société peut être amenée à acheter ses propres actions. La fluctuation du cours des actions propres ainsi achetées n'a aucune incidence sur les résultats du Groupe.

2.1.7.4.7 Politique de placement

La crise financière de ces dernières années a modifié sensiblement le paysage bancaire et nécessite un contrôle accru et dynamique du risque sur la politique de placement du groupe. La quasi-totalité des flux de trésorerie du groupe passe par HSBC, reconnue sur le marché pour sa solidité financière. Toutes les disponibilités doivent rester rapidement mobilisables en limitant au maximum la prise de risque sur le capital. Elles ont vocation à être investies sur des produits présentant un degré élevé de sécurité et une très faible volatilité. Au 31 décembre 2012, les placements financiers étaient constitués sous forme de comptes rémunérés.

2.1.7.5 Assurances et couverture des risques

Afin d'optimiser et centraliser la gestion des risques et de prévenir d'éventuels sinistres, la société Gameloft a mis en place, à compter du 1^{er} 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. Ce programme global a été revu en fin d'année 2012 et une nouvelle couverture a été mise en place à compter du 1^{er} janvier 2013.

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.

Enfin, un contrat d'assurance « Employment Practices Liability » a été mis en place pour le Groupe à compter du 1^{er} février 2010. Ce contrat couvre la responsabilité civile de Gameloft et de ses filiales à raison de toute violation sociale.

Le coût global de la politique d'assurance du Groupe Gameloft est de 340K€.

2.1.8 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 5.919K€.

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

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

Le groupe GAMELOFT a des engagements envers des partenaires :

- Dans le calcul de ses baux, Gameloft divertissements Inc a consenti au bailleur, en garantie du règlement du loyer et des obligations prévus par les baux, une hypothèque mobilière d'un montant de 322.000CAD sur tous les biens meubles se trouvant dans les lieux loués jusqu'à l'échéance du 15 aout 2014.
- Les engagements d'exploitation liés aux dépenses de loyers à travers toutes les filiales du Groupe Gameloft s'élèvent à 16.185K€ sur l'ensemble des baux en cours.
- Gameloft Divertissements Inc. a mis en place un contrat de financement de sa marge de crédit de 3MCAD auprès de la banque HSBC.
- Engagement du gouvernement de l'Ontario dans le cadre de la signature d'un accord de subvention à concurrence de 1.725.000CAD au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc mais conditionné à la réalisation d'embauches et de dépenses sur 5 ans.
- L'établissement bancaire HSBC s'est porté caution pour le compte de Gameloft auprès de la société FERRARI pour 710.000 € dans le cadre du contrat de licence qui lie Gameloft à la société FERRARI.
- Autorisation de facilités de crédit faite au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc., par la banque HSBC Bank Canada, à concurrence 500.000CAD.

2.19 Evènements postérieurs à la clôture

Sur le premier trimestre 2013, Gameloft a décidé de fermer un studio de production en Inde.

2.2 Comptes sociaux annuels au 31 décembre 2012

2.2.1 Comptes sociaux de Gameloft S.E. au 31 décembre 2012

2.2.1.1 Bilan de Gameloft S.E. au 31 décembre 2012 (En K€)

ACTIF	31.12.12	31.12.12	31.12.12	31.12.11
	Brut K€	Amort/dep K€	Exercice de 12 mois Net K€	Exercice de 12 mois Net K€
Immobilisations incorporelles	56 655	48 019	8 636	11 445
Immobilisations corporelles	5 744	4 452	1 292	756
Immobilisations financières	13 334	1 297	12 037	9 364
Actif immobilisé	75 733	53 769	21 964	21 565
Clients et comptes rattachés	125 402	2 386	123 016	97 910
Autres créances	23 639	1 242	22 397	13 655
Valeurs mobilières de placement	-	-	-	-
Disponibilités	18 648	-	18 648	19 682
Actif circulant	167 689	3 628	164 061	131 247
Comptes de régularisation	3 628	-	3 628	2 664
Total Actif	247 051	57 397	189 654	155 476

PASSIF	31.12.12	31.12.11
	Exercice de 12 mois K€	Exercice de 12 mois K€
Capital	4 091	3 855
Primes	85 669	71 625
Réserves	- 5 707	- 8 757
Résultat de l'exercice	661	3 050
Capitaux propres	84 714	69 773
Provisions pour risques et charges	3 348	2 518
Dettes financières diverses (1)	674	2 151
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	83 152	66 683
Dettes fiscales et sociales	1 383	1 366
Dettes sur immobilisations	6 149	4 210
Autres dettes	6 995	5 857
Total des dettes	98 353	80 267
Comptes de régularisation	3 240	2 917
Total Passif	189 654	155 476
(1) dont comptes courants d'associés	628	2 110

2.2.1.2 Compte de résultat de Gameloft S.E. au 31 décembre 2012 (En K€)

En K€		Exercice de 12 mois clos le 31.12.12	Exercice de 12 mois clos le 31.12.11
	Total produits d'exploitation	170 534	141 349
	Total charges d'exploitation	-172 723	-131 524
Résultat d'exploitation		-2 189	9 825
	Total produits financiers (1)	11 620	5 681
	Total charges financières (2)	- 8 635	-6 923
Résultat financier		2 485	-1 242
Résultat courant		796	8 583
Résultat exceptionnel		- 272	- 5 321
Résultat avant impôts		524	3 262
Impôts sur les bénéfices		137	-212
Résultat net de l'exercice		661	3 050
(1) dont produits concernant les entreprises liées :		6 615	2 433
(2) dont charges concernant les entreprises liées :		1 285	2 173

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

Exercice	31.12.08	31.12.09	31.12.10	31.12.11	31.12.12
	12 mois	12 mois	12 mois	12 mois	12 mois
Capital social (€)	3 680 255	3 739 894	3 754 146	3 855 299	4 090 926
Nb actions ordinaires	73 605 094	74 797 874	75 082 924	77 105 980	81 818 524
Nb actions à dividende prioritaire	-	-	-	-	-
Nb maximal d'actions à créer	7 011 987	11 821 550	13 933 150	12 921 504	8 586 835
Par levée de stock-options	6 358 987	11 101 300	12 486 150	11 769 354	7 347 235
Par attribution gratuite d'actions		720 250	1 447 000	1 152 150	1 239 600
Par souscription de BSPCE	653 000	0	0	0	0
Chiffres d'affaires	84 911	96 252	111 121	131 787	165 160
Résultat avant impôts, participation, dotations	7 876	15 301	22 200	21 396	10 843
Impôts sur les bénéfices	-	11	-10	-212	137
Participations des salariés	-	-	0	0	0
Résultat après impôts, participation, dotations	-5 067	4 653	9 815	3 050	661
Résultat distribué	-	-	0	0	0
Par action, résultat après impôts avant dotations (€)	0,11	0,20	0,30	0,27	0,13
Par action, résultat après impôt et dotations (€)	-0,07	0,06	0,13	0,04	0,01
Dividende attribué à chaque action	-	-	-	-	-
Effectif moyen des salariés	35	30	30	28	37
Montant de la masse salariale	4 007	3 898	3 760	3 973	4 067
Cotisations sociales et avantages sociaux	1 821	1 719	1 758	1 782	2 029

2.2.3 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 bénéficiaire de 660.763,59 €.

Nous vous proposons d'affecter le gain du 31 décembre 2012, soit 660.763,59 €, en report à nouveau.

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

Conformément aux dispositions de l'article 223 quater du CGI, un montant de 10K€, correspondant à des dépenses ou charges non déductibles fiscalement visées à l'article 39-4 du Code Général des Impôts a été enregistrée au cours de l'exercice et retraité fiscalement.

La société ne détient aucune de ses propres actions au 31 décembre 2012.

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

Conformément aux articles L. 441-6-1 et D. 441-4 du Code de Commerce, nous vous informons qu'à la clôture de l'exercice clos au 31 décembre 2012, le solde des dettes à l'égard des fournisseurs se décompose, par date d'échéance, comme suit :

En K€	Dettes fournisseurs		Dettes Fournisseurs d'Immo.		Total	
	2011	2012	2011	2012	2011	2012
Dettes fournisseurs hors Groupe						
Paiements :						
0 à 30 jours	1 508	2 067	641	1 162	2 149	3 229
30 à 60 jours	908	659	255	44	1 163	703
Echus	1 136	1 063	42	61	1 178	1 124
Total dettes fournisseurs hors Groupe	3 552	3 789	938	1 267	4 490	5 056
Dettes Intragroupes	51 012	63 993	212	441	51 224	64 434
Factures non parvenues GROUPE	6 367	6 003	22	0	6 389	6 003
Factures non parvenues	5 752	9 367	3 038	4 441	8 790	13 808
Total Fournisseurs	66 683	83 152	4 210	6 149	70 893	89 301

2.3. Renseignements concernant la société

2.3.1 Renseignements à caractère général concernant la société

Dénomination sociale

La dénomination sociale de la société est Gameloft SE.

Siège social

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

Forme juridique

Gameloft est une société européenne.

Législation applicable

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

Date de constitution et durée de vie

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

Registre du Commerce et des Sociétés

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

Lieu de consultation des documents juridiques relatifs à la société

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

Exercice social

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

Organe de Direction de la Société

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

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

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

2.3.2 Informations complémentaires concernant la société

2.3.2.1 Acte constitutif et statuts

2.3.2.1.1 Objet social (article 3 des statuts)

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

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

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

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

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

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

- les sommes à porter en réserve en application de la loi ou des statuts et, en particulier, 5 % au moins pour constituer le fonds de réserve légale ; ce prélèvement cesse d'être obligatoire lorsque ledit fonds atteint une somme égale au dixième du capital social ; il reprend son cours lorsque, pour une raison quelconque, la réserve légale est descendue au-dessous de cette fraction ;

- les sommes que l'Assemblée Générale, sur la proposition du Conseil d'Administration, jugera utiles d'affecter à toute réserve extraordinaire ou spéciale ou de reporter à nouveau.

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

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

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

a) Convocation et réunion des Assemblées Générales

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

b) Accès aux Assemblées - Pouvoirs

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

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

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

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

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

c) Feuille de présence - Bureau - Procès-verbaux

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

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

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

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

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

d) Assemblées Générales Ordinaires et Extraordinaires

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

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

2.3.2.1.4 Franchissements de seuils statutaires (article 8 des statuts)

Tout actionnaire agissant seul ou de concert, sans préjudice des dispositions légales applicables au franchissement à la hausse ou à la baisse des seuils visés à l'article L 233-7 du Code de commerce, venant à détenir directement ou indirectement 1 % au moins du capital ou des droits de vote de la Société ou un multiple de ce pourcentage inférieur ou égal à 4 %, est tenu d'informer la Société, par lettre recommandée avec avis de réception, dans le délai prévu à l'article L 233-7 susvisé.

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

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

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

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

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

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

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

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

2.3.2.1.6 Modification des statuts

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

2.3.2.2 Capital social

2.3.2.2.1 Evolution du capital social au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2012

2.3.2.2.1.1 Augmentation du capital social

Suite à l'exercice de droit de souscription attaché à des options de souscription d'actions, les salariés du Groupe Gameloft ont exercé 4 109 044 actions au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2012. Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'Administration lors de ses réunions en date du 6 juillet 2012 et en date du 10 janvier 2013. Le capital social de la société a été augmenté de 235 627,20 euros, par l'émission de 4 109 044 actions nouvelles de 0,05 euros de nominal par suite de l'exercice de droit de souscription attachés à des bons de souscription d'actions émis par la Société et de 30 175 euros, par l'émission de 603 500 actions nouvelles de 0.05 euros de nominal par suite à l'attribution d'actions gratuites.

2.3.2.2.1.2 Capital social au 31 décembre 2012

Le capital de la société Gameloft S.E. est composé au 31 décembre 2012 de 81 818 524 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 4 090 926,20 euros.

2.3.2.2.2 Rachat par la société de ses propres titres

2.3.2.2.2.1 Autorisation en vigueur au jour du présent rapport

L'assemblée générale mixte du 19 juin 2012 a renouvelé au profit du Conseil d'administration l'autorisation précédemment consentie par l'assemblée générale mixte du 22 juin 2011 afin de permettre à la société de racheter ses propres actions, conformément à l'article L. 225-209 et suivants du Code de commerce (ci-après le « Programme de Rachat »).

2.3.2.2.2.2 Descriptif du programme de rachat d'actions soumis à l'approbation de l'assemblée générale mixte du 19 juin 2012

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

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

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

Part maximale du capital, nombre maximal et caractéristiques des titres de capital : le prix maximal d'achat par action est fixé à 7€ et le nombre maximum d'actions que la société peut acquérir ne peut excéder 10 % du nombre total d'actions composant le capital à la date de ces achats. Le nombre théorique maximal d'actions susceptibles d'être acquises est, sur la base du nombre d'actions existant au 31 décembre 2012, de 8 181 852 actions. Le montant total que la société pourra consacrer au rachat de ses propres actions ne pourra pas dépasser 57 272 964 euros.

Durée du programme : ce programme de rachat d'actions est autorisé pour une durée de dix-huit mois à compter de l'Assemblée générale mixte du 19 juin 2012, soit jusqu'au 19 décembre 2013.

Bilan du précédent programme : au cours du précédent programme de rachat d'actions, dont les modalités ont été décrites dans le programme de rachat d'actions approuvé par l'assemblée générale mixte des actionnaires en date du 22 juin 2011, la société n'a pas racheté d'actions propres à ce jour et ne détient aucune actions propres à ce jour.

2.3.2.2.3 Capital autorisé non émis

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

1- L'assemblée générale mixte en date du 19 juin 2012 a approuvé, dans sa dix-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, tant en France qu'à l'étranger, 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, le cas échéant de la partie non encore utilisée, les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet.

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

2- L'assemblée générale mixte en date du 19 juin 2012 a approuvé, dans sa dix-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, tant en France qu'à l'étranger, 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, le cas échéant de la partie non encore utilisée, les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet.

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

3- L'assemblée générale mixte en date du 19 juin 2012 a consenti, dans sa vingt-troisième 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, le cas échéant de la partie non encore utilisée, les délégations de compétence antérieures données par l'assemblée générale ayant le même objet.

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

4- L'assemblée générale mixte en date du 19 juin 2012 a approuvé, dans sa vingt-et-unième 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. Le nombre d'actions susceptibles d'être souscrites ou achetées ne pourra excéder 3% du nombre d'actions composant le capital de la société au jour de la décision d'attribution du conseil d'administration. La durée de validité de cette autorisation a été fixée à 38 mois à compter du jour de ladite assemblée générale.

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

Le Conseil d'administration de la société, en date du 6 juillet 2012, a utilisé en partie et dans la limite autorisée cette délégation en vue de procéder à l'attribution d'options de souscription d'actions Gameloft au profit des membres du personnel salarié et des mandataires sociaux, ou à certains d'entre eux, du Groupe.

5- L'assemblée générale mixte en date du 19 juin 2012 a approuvé, dans sa vingt-deuxième 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 1% du nombre d'actions composant le capital de la société au jour de la décision d'attribution du conseil d'administration. La durée de validité de cette autorisation a été fixée à 38 mois à compter du jour de ladite assemblée générale.

Le Conseil d'administration de la société, en date du 6 juillet 2012, a utilisé en partie et dans la limite autorisée cette délégation en vue de procéder à l'attribution gratuite d'actions Gameloft au profit des membres du personnel salarié et des mandataires sociaux, ou à certains d'entre eux, de la Société.

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

	Assemblée Générale	Echéances	Montant autorisé	Utilisation des délégations les années précédentes	Utilisation des délégations au cours de l'exercice
Délégation pour augmenter le capital social par émission d'actions et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital social, avec maintien du droit préférentiel de souscription	AGM du 19 juin 2012	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 19 août 2014	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 19 juin 2012	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 19 août 2014	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 19 juin 2012	Validité pendant 38 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 19 août 2015	Le nombre total des actions pouvant être attribué gratuitement ne pourra être supérieur à 1% des actions composant le capital social	-	Conseil d'administration du 6 juillet 2012 : attribution de 750.000 actions gratuites
Délégation en vue de consentir des options de souscription et d'achat d'actions de la société au profit des salariés et mandataires sociaux	AGM du 19 juin 2012	Validité pendant 38 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 19 août 2015	Le nombre d'actions résultant des options de souscription ne pourra être supérieur à 3 % des actions composant le capital social	-	Conseil d'administration du 6 juillet 2012 : attribution de 1.606.000 options de souscription d'actions
Délégation pour décider l'augmentation de capital social par l'émission d'actions réservée aux adhérents à un plan d'épargne entreprise	AGM du 19 juin 2012	Valable pendant 26 mois à compter du jour de ladite AGM, soit jusqu'au 19 août 2014	Montant nominal maximum d'augmentation de capital est fixé à 1% du montant du capital social au jour de la décision du Conseil	-	-

2.3.2.2.4 Capital potentiel

Au 31 décembre 2012, le nombre d'options de souscription ouvertes et non encore exercées s'élève à 7 347 235, et le nombre d'actions gratuites attribuées s'élève à 1 239 600.

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

	Actions potentielles	Capital potentiel (en €)
Stock Options restant à exercer	7 347 235	367 361,75
Attribution gratuite d'actions	1 239 600	61 980,00
Total	8 586 835	429 341,75

Au 31 décembre 2012, en cas d'exercice de la totalité des options et des actions gratuites, soit 8 586 835 actions, la dilution potentielle serait de 9,50 %.

2.3.2.2.5 Options de souscription d'actions (plans en vigueur au 31 décembre 2012)

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.		
Conseil d'Administration	03/01/2007			03/01/2007		
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 31/12/12	82 700	82 700	82 700	122 100	122 100	453 200
Options exercées au 31/12/12	128 466	128 466	124 468	109 468	109 468	1 581 068
Options non encore exercées au 31/12/12	25 534	25 534	29 532	12 134	12 134	26 132

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.		
Conseil d'Administration	11/04/2008			11/04/2008		
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 31/12/12	21 100	22 100	32 100	89 700	118 490	442 800
Options exercées au 31/12/12	157 000	116 800	49 100	255 897	110 948	794 310
Options non encore exercées au 31/12/12	0	39 200	96 900	0	35 955	776 040

Plans de Stock Options votés en 2009 :

	Dirigeants et salariés de filiales du Groupe Gameloft	
Conseil d'Administration	14/05/09	
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 208 500	
Nombre de personnes concernées :	189	
dont dirigeants	2	
Début d'exercice	14/05/11	14/05/13
Fin d'exercice	14/05/15	14/05/15
Prix de souscription (€)	2,36	2,36
Options annulées au 31/12/12	116 350	202 775
Options exercées au 31/12/12	574 442	220 943
Options non encore exercées au 31/12/12	413 458	680 532

Plan de Stock Options votés en 2010 :

	Dirigeants et salariés de filiales du Groupe Gameloft	
Conseil d'Administration	01/06/2010	
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 240 000	
Nombre de personnes concernées :	189	
dont dirigeants	2	
Début d'exercice	01/06/2012	01/06/2013
Fin d'exercice	01/06/2014	01/06/2014
Prix de souscription (€)	3,82	3,82
Options annulées au 31/12/12	161 750	170 250
Options exercées au 31/12/12	479 750	-
Options non encore exercées au 31/12/12	478 500	949 750

Plan de Stock Options votés en 2011 :

	Dirigeants et salariés de filiales du Groupe Gameloft	
Conseil d'Administration	20/09/2011	
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 245 000	
Nombre de personnes concernées :	170	
dont dirigeants	2	
Début d'exercice	20/09/2013	20/09/2014
Fin d'exercice	20/09/2015	20/09/2015
Prix de souscription (€)	3,87	3,87
Options annulées au 31/12/12	45 000	45 000
Options exercées au 31/12/12	-	-
Options non encore exercées au 31/12/12	1 077 500	1 077 500

Plan de Stock Options votés en 2012 :

	Dirigeants et salariés de filiales du Groupe Gameloft	
Conseil d'Administration	06/07/2012	
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 606 000	
Nombre de personnes concernées :	147	
dont dirigeants	0	
Début d'exercice	06/07/2014	
Fin d'exercice	06/07/2016	
Prix de souscription (€)	4,88	
Options annulées au 31/12/12	15 100	
Options exercées au 31/12/12	-	
Options non encore exercées au 31/12/12	1 590 900	

Information sur l'actionnariat salarié

Options de souscription consenties et options levées par les dix premiers salariés non mandataires sociaux	Nombre	Prix moyen pondéré	Plan N° et date d'échéance
Options de souscription attribuées, durant l'exercice, par l'émetteur et toutes sociétés du groupe confondues	354 000	4,88 €	Plan N° 12 échéance 06/07/2014
Options levées, durant l'exercice par les dix salariés ayant exercé le plus grand nombre de levées d'options toutes sociétés du groupe confondues	1 127 431	3,66 €	Plan N°7 échéance du 03/01/2013 Plan N°8 échéance du 11/04/2014 Plan N°9 échéance du 14/05/2015 Plan N°10 échéance du 01/06/2014

2.3.2.2.6 Attribution gratuite d'actions (plans en vigueur au 31 décembre 2012)

Plan d'Attribution gratuite d'actions voté en 2009 :

	Dirigeants et salariés français de Gameloft SE
Date du Conseil d'administration	21/04/09
Nombre total d'actions	720 750
Nombre total de bénéficiaires	55
Dont dirigeants	3
Dont 10 premiers salariés attributaires	418 500
Date d'acquisition des actions	21/04/11
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	22/04/13
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition. - Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne et conditions de performance externe.
Nombre d'actions annulées au 31/12/12	3 500
Nombre d'actions attribuées au 31/12/12	717 250
Total actions au 31/12/12	0

Plan d'Attribution gratuite d'actions voté en 2010 :

	Dirigeants et salariés français de Gameloft SE
Date du Conseil d'administration	01/06/2010
Nombre total d'actions	733 250
Nombre total de bénéficiaires	60
Dont dirigeants	3
Dont 10 premiers salariés attributaires	417 000
Date d'acquisition des actions	01/06/2012
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	01/06/2014
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition. - Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne et conditions de performance externe.
Nombre d'actions annulées au 31/12/12	129 750
Nombre d'actions attribuées au 31/12/12	603 500
Total actions au 31/12/12	0

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

	Dirigeants et salariés français de Gameloft SE
Date du Conseil d'administration	20/09/2011
Nombre total d'actions	548 900
Nombre total de bénéficiaires	47
Dont dirigeants	3
Dont 10 premiers salariés attributaires	310 900
Date d'acquisition des actions	20/09/2013
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	20/09/2015
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition. - Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne et conditions de performance externe.
Nombre d'actions annulées au 31/12/12	54 600
Total actions au 31/12/12	494 300

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

	Dirigeants et salariés du Groupe Gameloft
Date du Conseil d'administration	06/07/2012
Nombre total d'actions	750 000
Nombre total de bénéficiaires	51
Dont dirigeants	5
Dont 10 premiers salariés attributaires	375 800
Date d'acquisition des actions	06/07/2014
Date de la fin de conservation – date de cessibilité	06/07/2016
Conditions de performance	- Salariés bénéficiaires : présence ininterrompue au sein du groupe Gameloft pendant toute la Période d'Acquisition. - Mandataires bénéficiaires : conditions de performance interne et conditions de performance externe.
Nombre d'actions annulées au 31/12/12	4 700
Total actions au 31/12/12	745 300

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

L'assemblée générale mixte du 19 juin 2012 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 2012.

2.3.2.2.8 Evolution du capital social au cours des 3 derniers exercices

Date	Nature de l'opération	Nbre d'actions	Nbre d'actions cumulé	Valeur nominale de l'action	Prime d'émission			
						Par apports en numéraire	Par apport en nature	Capital cumulé
31/12/10	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock options en 2010	285 050	75 082 924	0,05 €	859 402,50 €	873 655 €		3 754 146,20 €

31/12/11	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock options et d'actions gratuites en 2011	2 023 056	77 105 980	0,05 €	4 172 948,30 €	4 274 101,10 €		3 855 299 €
31/12/12	Augmentation de capital constatée suite aux levées de stock options et d'actions gratuites en 2012	4 712 544	81 818 524	0,05 €	14 040 907,30 €	14 276 534,50€		4 090 926,20 €

2.3.2.2.9 Titres non représentatifs du capital

Néant.

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

Néant.

2.3.2.2.11 Option ou accord inconditionnel sur un membre du Groupe

Néant.

2.3.2.2.12 Identification des porteurs de titres

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

2.3.2.2.13 Disposition ayant pour effet de retarder un changement de contrôle

Néant.

2.3.2.2.14 Clause d'agrément

Néant.

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

Néant.

2.3.2.2.16 L'action Gameloft

2.3.2.2.16.1 Evolution du cours

Mois	Cours maximum (en euros)	Cours minimum (en euros)	Cours moyen (en euros)	Volume échangé
Janvier 2009	1,74	1,37	1,56	1 461 584
Février 2009	1,67	1,26	1,51	1 216 053
Mars 2009	1,83	1,27	1,62	1 826 636
Avril 2009	2,65	1,56	1,97	3 253 467
Mai 2009	3,04	2,50	2,78	2 660 309
Juin 2009	2,98	2,60	2,76	1 540 829
Juillet 2009	2,77	2,16	2,42	6 083 667
Août 2009	2,91	2,60	2,78	1 998 601
Septembre 2009	3,89	2,65	3,27	9 789 983
Octobre 2009	3,96	3,10	3,68	3 840 852
Novembre 2009	3,68	3,11	3,36	5 715 564
Décembre 2009	3,53	2,92	3,26	3 680 869
Janvier 2010	4,21	3,50	3,82	5 813 838
Février 2010	3,94	3,00	3,25	5 219 969
Mars 2010	3,60	3,12	3,37	4 737 550
Avril 2010	4,15	3,54	3,81	6 586 115
Mai 2010	4,08	3,52	3,83	6 705 810

Jun 2010	4,07	3,62	3,86	3 696 432
Juillet 2010	3,79	3,37	3,66	2 356 564
Août 2010	3,81	3,36	3,57	1 846 746
Septembre 2010	3,66	3,41	3,55	2 559 663
Octobre 2010	4,45	3,58	4,16	4 114 696
Novembre 2010	4,93	4,20	4,46	4 046 386
Décembre 2010	5,46	4,32	4,96	5 963 381
Janvier 2011	5,28	4,76	4,97	4 202 473
Février 2011	4,75	4,47	4,62	6 015 561
Mars 2011	4,19	4,67	4,61	7 451 640
Avril 2011	4,92	4,42	4,58	4 290 665
Mai 2011	5,14	4,84	5,04	3 727 124
Juin 2011	5,27	4,87	5,00	2 599 910
Juillet 2011	4,59	5,02	4,82	1 835 818
Août 2011	3,72	4,84	4,02	3 880 946
Septembre 2011	3,92	3,58	3,70	2 670 903
Octobre 2011	4,11	3,21	4,03	3 900 309
Novembre 2011	4,76	3,90	4,76	6 975 501
Décembre 2011	5,04	4,48	4,84	4 616 441
Janvier 2012	5,40	4,79	5,03	2 962 053
Février 2012	5,39	4,83	5,07	3 625 599
Mars 2012	5,10	4,09	4,78	6 506 432
Avril 2012	4,87	4,21	4,59	3 507 525
Mai 2012	5,08	4,43	4,81	3 159 908
Juin 2012	5,05	4,71	4,85	2 142 367
Juillet 2012	5,02	4,46	4,82	2 352 842
Août 2012	5,01	4,64	4,81	1 625 346
Septembre 2012	5,28	4,65	5,00	3 846 236
Octobre 2012	5,45	5,04	5,30	2 266 743
Novembre 2012	5,74	5,11	5,38	3 487 809
Décembre 2012	5,74	5,14	5,41	3 329 191

2.3.2.2.16.2 Evolution du nombre d'actions

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
Au 31/12/09	0.05	74 797 874	3 740
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	144 950	7
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	94 100	5
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	38 000	2
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	8 000	0
Au 31/12/10	0.05	75 082 924	3 754
Levée d'options du 11/01/2006	0.05	10 000	0
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	271 405	14
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	87 200	4
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	188 206	9
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	221 895	11
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	130 600	7
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	43 000	2
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	353 500	18
Création d'Actions Gratuites du 21/04/2009	0.05	717 250	36
Au 31/12/11	0.05	77 105 980	3 855
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	394 795	20
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	286 200	14
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	1 170 794	59
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	729 165	37
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 200	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	508 255	25
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	441 885	22
Levée d'options du 01/06/2010	0.05	479 750	24
Création d'Actions Gratuites du 01/06/2010	0.05	603 500	30
Au 31/12/12	0.05	81 818 524	4 091

2.3.2.2.17 Dividende

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

2.3.2.2.18 Établissement assurant le service titres

CACEIS Corporate Trust
14 rue Rouget de Lisle
92862 Issy-les-Moulineaux Cedex 09

2.3.2.3 Principaux actionnaires

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

Au 31 décembre 2010	<i>Capital et droits de vote</i>			
	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote	% DDV
Famille Guillemot	11 178 294	14,888%	22 197 688	25,673%
dont Guillemot Brothers S.A.	5 174 548	6,892%	10 349 096	11,969%
dont Claude Guillemot	2 042 706	2,721%	4 085 412	4,725%
dont Michel Guillemot	1 683 050	2,242%	3 366 100	3,893%
dont Yves Guillemot	382 609	0,510%	756 318	0,875%
dont Gérard Guillemot	688 648	0,917%	1 377 296	1,593%
dont Christian Guillemot	781 703	1,041%	1 563 406	1,808%
dont Yvette Guillemot	170 030	0,226%	340 060	0,393%
dont Marcel Guillemot	95 000	0,127%	190 000	0,220%
dont Tiphaine Guillemot	160 000	0,213%	170 000	0,197%
Guillemot Corporation S.A.	68 023	0,091%	68 023	0,079%
Autodétention	-	0,000%	-	0,000%
Fidelity (FMR)	8 377 701	11,158%	8 377 701	9,689%
T. Rowe Price	7 466 181	9,944%	7 466 181	8,635%
Crédit Agricole	6 314 783	8,410%	6 314 783	7,303%
Allianz	5 101 591	6,795%	5 101 591	5,900%
Public	36 576 351	48,714%	36 936 812	42,721%
Total	75 082 924	100%	86 462 779	100%

Au 31 décembre 2011	<i>Capital et droits de vote</i>			
	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote	% DDV
Famille Guillemot	10 407 217	13,498%	20 590 284	23,487%
dont Guillemot Brothers S.A.	4 918 221	6,379%	9 836 442	11,221%
dont Claude Guillemot	2 061 456	2,674%	4 104 162	4,682%
dont Michel Guillemot	1 692 050	2,194%	3 375 100	3,850%
dont Yves Guillemot	401 359	0,521%	775 068	0,884%
dont Gérard Guillemot	568 648	0,737%	1 137 296	1,297%
dont Christian Guillemot	340 453	0,442%	662 156	0,755%
dont Yvette Guillemot	170 030	0,221%	340 060	0,388%
dont Marcel Guillemot	95 000	0,123%	190 000	0,217%
dont Tiphaine Guillemot	160 000	0,208%	170 000	0,194%
Guillemot Corporation S.A.	68 023	0,088%	68 023	0,078%
Autodétention	-	0,000%	-	0,000%
Fidelity (FMR)	8 742 775	11,339%	8 742 775	9,973%
T. Rowe Price	7 519 735	9,752%	7 519 735	8,578%

Crédit Agricole	3 777 745	4,899%	3 777 745	4,390%
Amiral Gestion	3 168 076	4,109%	3 168 076	3,614%
Public	43 422 409	56,315%	43 767 451	49,926%
Total	77 105 980	100%	87 664 089	100%

Au 31 décembre 2012

Capital et droits de vote

	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote	% DDV
Famille Guillemot	10 662 832	13,032%	19 825 899	21,725%
dont Guillemot Brothers S.A.	4 398 221	5,376%	8 796 442	9,639%
dont Claude Guillemot	2 113 956	2,584%	4 156 662	4,555%
dont Michel Guillemot	2 885 165	3,526%	4 568 215	5,006%
dont Yves Guillemot	216 359	0,264%	390 068	0,427%
dont Gérard Guillemot	568 648	0,695%	1 137 296	1,246%
dont Christian Guillemot	55 453	0,068%	77 156	0,085%
dont Yvette Guillemot	170 030	0,208%	340 060	0,373%
dont Marcel Guillemot	95 000	0,116%	190 000	0,208%
dont Tiphaine Guillemot	160 000	0,196%	170 000	0,186%
Guillemot Corporation S.A.	68 023	0,083%	68 023	0,075%
Autodétention	-	0,000%	-	0,000%
Fidelity (FMR)	8 853 946	10,821%	8 853 949	9,702%
Cyrte Investments	4 288 319	5,241%	4 288 319	4,699%
T. Rowe Price	3 936 233	4,811%	3 936 233	4,313%
Amiral Gestion	3 168 076	3,872%	3 168 076	3,472%
Public	50 841 095	62,139%	51 116 479	56,014%
Total	81 818 524	100%	91 256 975	100%

2.3.2.3.2 Répartition du capital et des droits de vote au 31 mars 2013

Au 31 mars 2013

Capital et droits de vote

	Nombre de titres	% Capital	Droits de vote	% DDV
Famille Guillemot	10 532 843	12,872%	19 565 899	21,469%
dont Guillemot Brothers S.A.	4 268 221	5,216%	8 536 442	9,367%
dont Claude Guillemot	2 113 956	2,583%	4 156 662	4,561%
dont Michel Guillemot	2 885 165	3,526%	4 568 215	5,013%
dont Yves Guillemot	216 359	0,264%	390 068	0,428%
dont Gérard Guillemot	568 648	0,695%	1 137 296	1,248%
dont Christian Guillemot	55 453	0,068%	77 156	0,085%
dont Yvette Guillemot	170 030	0,208%	340 060	0,373%
dont Marcel Guillemot	95 000	0,116%	190 000	0,208%
dont Tiphaine Guillemot	160 000	0,196%	170 000	0,186%
Guillemot Corporation S.A.	68 023	0,083%	68 023	0,075%
Autodétention	-	0,000%	-	0,000%
Fidelity (FMR)	8 853 946	10,820%	8 853 949	9,715%
Cyrte Investments	4 288 319	5,241%	4 288 319	4,705%
T. Rowe Price	3 936 233	4,810%	3 936 233	4,319%
Amiral Gestion	3 168 076	3,872%	3 168 076	3,476%
Public	50 981 084	62,302%	51 255 025	56,240%
Total	81 828 524	100%	91 135 524	100%

À la connaissance de la société, il n'existe pas d'autres actionnaires détenant directement, indirectement ou de concert 5% ou plus du capital ou des droits de vote.

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

2.3.2.3.3.1 Franchissements de seuil dans le capital et les droits de vote de la société Gameloft SE durant l'exercice 2012:

- Franchissement en baisse le 13 février 2012 du seuil statutaire de 4% des droits de vote par la société Crédit Agricole S.A. (91-93 boulevard Pasteur, 75015 Paris) indirectement par l'intermédiaire des sociétés Crédit Agricole Corporate and Investment Bank et Crédit Agricole Chevreux. La société Crédit Agricole S.A. détenait alors 3 439 094 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 4,46% du capital et 3,93% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 22 février 2012 du seuil statutaire de 4% des droits de vote par Monsieur Michel Guillemot. Monsieur Michel Guillemot détenait alors à titre individuel 2 312 050 actions GAMELOFT représentant 3 995 100 droits de vote, soit 2,98% du capital et 4,54% de droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 19 mars 2012 du seuil statutaire de 1% du capital par la société Groupama Asset Management. La société Groupama Asset Management détenait alors 868 896 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,12% du capital et 0,99% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 22 mars 2012 du seuil de 5% du capital par la société Cyrte Investments B.V. (Flevolaan 41 A, 1411 KC Naarden, Pays-Bas). La société Cyrte Investments B.V., agissant pour le compte de fonds dont elle assure la gestion, détenait alors 4 058 319 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 5,22% du capital et 4,61% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 22 mars 2012 du seuil statutaire de 1% du capital par la société BNP Paribas Asset Management. La société BNP Paribas Asset Management détenait alors 638 049 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 0,82% du capital et 0,72% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 23 mars 2012 du seuil statutaire de 3% du capital par Monsieur Michel Guillemot. Monsieur Michel Guillemot détenait alors à titre individuel 2 396 050 actions GAMELOFT représentant 4 079 100 droits de vote, soit 3,08% du capital et 4,63% de droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 11 avril 2012 du seuil de 5% des droits de vote par Monsieur Michel Guillemot. Monsieur Michel Guillemot détenait alors à titre individuel 2 795 165 actions GAMELOFT représentant 4 478 215 droits de vote, soit 3,59% du capital et 5,08% de droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 1^{er} juin 2012 du seuil statutaire de 1% du capital et des droits de vote par la société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center. La société UBS Investment Bank, Wealth Management and Corporate Center détenait alors 134 605 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 0,17% du capital et 0,15% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 13 juin 2012 du seuil de 5% du capital par la société T. Rowe Price Associates, Inc. (100^E Pratt Street, Baltimore, Maryland 21202, Etats-Unis). La société T. Rowe Price Associates, Inc. détenait alors 3 936 233 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 5,01% du capital et 4,43% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 18 juin 2012 du seuil statutaire de 4% du capital par la société Crédit Agricole S.A. (91-93 boulevard Pasteur, 75015 Paris) indirectement par l'intermédiaire de la société Crédit Agricole Corporate and Investment Bank. La société Crédit Agricole S.A. détenait alors 3 121 463 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 3,97% du capital et 3,52% des droits de vote existants.

- Franchissement en baisse le 3 juillet 2012 du seuil statutaire de 3% du capital et des droits de vote par la société Crédit Agricole S.A. (91-93 boulevard Pasteur, 75015 Paris) indirectement par l'intermédiaire de la société Crédit Agricole Corporate and Investment Bank. La société Crédit Agricole S.A. détenait alors 2 320 193 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 2,95% du capital et 2,61% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 13 août 2012 du seuil de 5% du capital par la société T. Rowe Price Associates, Inc. (100^E Pratt Street, Baltimore, Maryland 21202, Etats-Unis). La société T. Rowe Price Associates, Inc. détenait alors 3 960 799 actions GAMELOFT représentant autant de droits de vote, soit 4,97% du capital et 4,42% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 13 septembre 2012 du seuil statutaire de 2% du capital et des droits de vote par la société Crédit Agricole S.A. (91-93 boulevard Pasteur, 75015 Paris) indirectement par l'intermédiaire de la société Crédit Agricole Corporate and Investment Bank. La société Crédit Agricole S.A. détenait alors 1 301 565 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,64% du capital et 1,45% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 19 septembre 2012 du seuil de 10% des droits de vote par la société FMR LLC (82, Devonshire Street, Boston, Massachusetts 02109 Etats-Unis). La société FMR LLC détenait alors 8 947 849 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 11,25% du capital et 9,99% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 24 septembre 2012 du seuil de 10% des droits de vote par la société Guillemot Brothers S.A. (Place de l'Etoile, 59910 Carentoir). La société Guillemot Brothers S.A. détenait alors 4 398 221 actions GAMELOFT représentant 8 796 442 droits de vote, soit 5,53% du capital et 9,88% des droits de vote existants.
- Franchissement en hausse le 1^{er} octobre 2012 du seuil de 10% des droits de vote par la société FMR LLC (82, Devonshire Street, Boston, Massachusetts 02109 Etats-Unis). La société FMR LLC détenait alors 8 947 849 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 11,25% du capital et 10,05% des droits de vote existants.
- Franchissement en baisse le 15 novembre 2012 du seuil de 10% des droits de vote par la société FMR LLC (82, Devonshire Street, Boston, Massachusetts 02109 Etats-Unis). La société FMR LLC détenait alors 8 853 949 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 11,13% du capital et 9,95% des droits de vote existants.

2.3.2.3.3.2 Franchissements de seuil dans le capital et les droits de vote de la société Gameloft SE intervenus après la clôture de l'exercice 2012 :

- Franchissement en hausse le 15 mars 2013 du seuil de 1% du capital et des droits de vote par la société Canada Pension Plan Investment Board (One Queen Street east, Toronto, Ontario M5C 2W5, Canada). La société Canada Pension Plan Investment Board détenait alors 1 378 120 actions GAMELOFT représentant autant droits de vote, soit 1,68% du capital et 1,51% des droits de vote existants.

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

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

2.3.2.3.5 Pacte d'actionnaires

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

2.4 Gouvernement d'entreprise

2.4.1 Code de gouvernement d'entreprise

En application de la loi du 3 juillet 2008 transposant la directive communautaire 2006/46/CE du 14 juin 2006, la société déclare se référer au code de gouvernement d'entreprise des sociétés cotées publié en décembre 2008, issu de la consolidation du rapport de l'AFEP et du MEDEF d'octobre 2003 et des recommandations AFEP-MEDEF de janvier 2007 et octobre 2008 sur la rémunération des dirigeants mandataires sociaux des sociétés cotées (le « Code AFEP-MEDEF ») notamment pour l'élaboration du rapport prévu à l'article L. 225-37 du Code de commerce. Le Code AFEP-MEDEF est disponible sur le site internet du MEDEF (www.medef.fr).

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

2.4.2.1 Composition du Conseil d'administration

Nom	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
Michel Guillemot Président du Conseil d'administration	Le 3 décembre 2001 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Christian Guillemot Administrateur	Assemblée Générale constitutive du 1 ^{er} décembre 1999 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Claude Guillemot Administrateur	Assemblée Générale constitutive du 1 ^{er} décembre 1999 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Yves Guillemot Administrateur	Assemblée Générale constitutive du 1 ^{er} décembre 1999 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Gérard Guillemot Administrateur	Assemblée Générale constitutive du 1 ^{er} décembre 1999 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Marie-Thérèse Guiny Administrateur	Assemblée Générale du 22 juin 2011	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2016

2.4.2.2 Direction du Groupe

Nom	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
Michel Guillemot Président Directeur Général	Le 3 décembre 2001. Fonction renouvelée le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Christian Guillemot Directeur Général Délégué Administration	Le 1 ^{er} décembre 1999 Fonction renouvelée le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Claude Guillemot Directeur Général Délégué Technologies	Le 1 ^{er} décembre 1999 Fonction renouvelée le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Yves Guillemot Directeur Général Délégué Stratégie et Développement	Le 1 ^{er} décembre 1999 Fonction renouvelée le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Gérard Guillemot Directeur Général Délégué Stratégie et Développement	Le 1 ^{er} juin 2008. Fonction renouvelée le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014

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

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

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

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

La durée des fonctions des Administrateurs est de 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.

2.4.2.4 Fonctionnement du Conseil d'administration/Direction générale

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

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

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

A la connaissance de la société, aucun 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.

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

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

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

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

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

Les deux sociétés sont notamment liées par un contrat de licence de marques selon lequel la société Ubisoft Entertainment SA concède à la société Gameloft SE une licence d'exploitation de marques dont elle est propriétaire ou dont elle s'est vue concéder une licence d'exploitation. La licence de marque a été consentie moyennant le versement de redevances proportionnelles au chiffre d'affaires réalisé par Gameloft SE. Cet accord fait partie des conventions réglementées de la société Gameloft SE dont le détail figure au §5.1 du présent document.

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

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

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

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

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

2.4.3.1 Composition des comités

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

2.4.3.2 Rôle et fonctions des Comités du conseil

2.4.3.2.1 Comité des nominations et rémunérations

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

2.4.3.2.2 Comité d'audit

Le comité d'audit a pour mission :

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

2.4.4 Autres mandats exercés par les Administrateurs

2.4.4.1 Mandats en vigueur au 31 décembre 2012

2.4.4.1.1 Mandats en vigueur au sein du Groupe Gameloft

Membres	Mandats en vigueur
Michel Guillemot	Gérant de Gameloft Rich Games Production France SARL Président de Gameloft Partnerships SAS Président de Gameloft France SAS Président de Ludigames SAS 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 (Chengdu) Company Ltd (Chine) Président de Gameloft Software (Shenzhen) 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.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) Président et administrateur de PT Gameloft Indonesia (Indonésie) Président et Administrateur de Gameloft Live Développements Inc. (Canada) Président et Administrateur de Gameloft Entertainment Toronto Inc. (Canada) Président et Administrateur de Gameloft New Zealand (Nouvelle Zélande) Président et Administrateur de Gameloft Hungary Software Development and Promotion kft (Hongrie) Administrateur de Gameloft Australia Pty Ltd (Australie) 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 Développements Inc. (Canada)
Yves Guillemot	Administrateur de Gameloft Inc. (Canada) Administrateur de Gameloft Live Développements Inc. (Canada)
Gérard Guillemot	Administrateur de Gameloft Inc. (Etats-Unis) Administrateur de Gameloft Inc. (Canada) Administrateur de Gameloft Live Développements 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 Développements Inc. (Canada)

2.4.4.1.2 Mandats en vigueur en dehors du Groupe Gameloft

Michel Guillemot	Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Brothers SE (France) Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA (France) 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 SE (France) Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA (France) Administrateur d'Ubisoft Nordic A/S (Danemark) Administrateur d'Ubisoft Sweden A/B (Suède) Administrateur d'Ubisoft Emirates FZ LLC (Emirats Arabes Unis) Administrateur suppléant d'Ubisoft Entertainment Sweden A/B (Suède) Administrateur suppléant de Redlynx Oy (Finlande) Directeur d'Advanced Mobile Applications Ltd (Grande-Bretagne) Président de Hercules Thustmaster SAS Président Directeur Général de Guillemot Corporation SA Président Directeur Général de Guillemot Innovation Labs SAS (France) 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) Administrateur de Guillemot Spain SL (Espagne)
Yves Guillemot	Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Brothers SE (France) Président Directeur Général d'Ubisoft Entertainment SA (France) Président d'Ubisoft France SAS (France) Président d'Ubisoft Emea SAS (France) Président d'Ubisoft International SAS (France) Président d'Ubisoft Montpellier SAS (France) Président d'Ubisoft Paris SAS (France) Président d'Ubisoft Annecy SAS (France) Président d'Ubisoft Production Internationale SAS (France) Président de Nadéo SAS (France) Président d'Owlient SAS (France) Président d'Ubisoft Motion Pictures Rabbids SAS (France) Président d'Ubisoft Motion Splinter Cell SAS (France) Président d'Ubisoft Motion Assassin's Creed SAS (France) Président d'Ubisoft Motion Far Cry SAS (France) Président d'Ubisoft Motion Ghost Recon SAS (France) 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 Toronto Inc (Canada) Président et administrateur de Quazal Technologies Inc (Canada) Président et administrateur d'Ubisoft Nordic A/S (Danemark) Président et administrateur de Red Storm Entertainment Inc (Etats-Unis) Président et administrateur d'Ubisoft Entertainment India Private Ltd (Inde) Président et administrateur d'Ubi Games SA (Suisse) Directeur Général et administrateur d'Ubisoft Emirates FZ LLC (Emirats Arabes Unis) Gérant d'Ubisoft Learning & Development SARL (France) Gérant d'Ubisoft Motion Pictures SARL (France) Gérant d'Ubisoft Entertainment SARL (Luxembourg)

	<p>Gérant de Spieleenwicklungskombinat GmbH (Allemagne) Gérant d'Ubisoft GmbH (Allemagne) Gérant de Blue Byte GmbH (Allemagne) Gérant d'Ubisoft EooD (Bulgarie) Gérant d'Ubisoft Studios Srl (Italie) Gérant d'Ubisoft Sarl (Maroc) Gérant de Script Movie Sarl (France) Vice-président et administrateur d'Ubisoft Inc. (Etats-Unis) Administrateur exécutif de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine) Administrateur exécutif de Chengdu Ubi Computer Software Co. Ltd (Chine) Administrateur d'Ubisoft BV (Pays-Bas) Administrateur d'Ubisoft Pty Ltd (Australie) Administrateur d'Ubisoft SA (Espagne) Administrateur d'Ubisoft Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur d'Ubisoft Entertainment Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur de Red Storm Entertainment Ltd (Grande-Bretagne) Administrateur d'Ubisoft Ltd (Hong-Kong) Administrateur d'Ubisoft Studios SL (Espagne) Administrateur d'Ubisoft SpA (Italie) Administrateur d'Ubisoft KK (Japon) Administrateur d'Ubisoft Osaka KK (Japon) Administrateur d'Ubisoft Srl (Roumanie) Administrateur d'Ubisoft Singapore Pte Ltd (Singapour) Administrateur d'Ubisoft Sweden AB (Suède) Administrateur d'Ubisoft Entertainment Sweden AB (Suède) Administrateur de Redlynx Oy (Finlande) 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 d'Ubisoft Reflections Ltd (UK) Directeur d'Advanced Mobile Applications Ltd (Grande-Bretagne)</p>
Gérard Guillemot	<p>Administrateur et Directeur Général Délégué de Guillemot Brothers SE Président de Longtail Studios Inc (Etats-Unis) Président de Longtail Studio Halifax Inc (Canada) Président de Studios Longtail Quebec Inc (Canada) 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)</p>
Christian Guillemot	<p>Président Directeur Général de Guillemot Brothers SE Président et Directeur d'Advanced Mobile Applications Ltd (Grande-Bretagne) Président de AMA Studios (Belgique) Président de SC AMA Romania srl (Roumanie) Vice-Président d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA Administrateur d'Ubisoft Nordic A/S (Danemark) Administrateur d'Ubisoft Sweden AB (Suède) Gérant de Guillemot Administration et Logistique SARL Co-gérant de Studio AMA Bretagne (France) 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)</p>

2.4.4.2 Mandats expirés (5 derniers exercices)

2.4.4.2.1 Mandats expirés au sein du Groupe Gameloft

Membres	Mandats expirés
Michel Guillemot	Président Gameloft Software (Shanghai) Company Co. Ltd. (Chine) Gérant de L'Odyssée Interactive Games SARL (France) Gérant de Gameloft S.P.R.L. (Belgique) Administrateur de Gameloft Ltd. (Malte) Administrateur de Gameloft do Brasil Ltda (Brazil)
Yves Guillemot	Administrateur de Gameloft Inc. (Etats-Unis)
Gérard Guillemot	Directeur Général Délégué de Gameloft SA

2.4.4.2.2 Mandats expirés en dehors du Groupe Gameloft

Membres	Mandats expirés
Michel Guillemot	Gérant d'Ubi Studios Srl (Italie) Gérant d'Ubisoft Studios SL (Espagne) Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine) Administrateur d'Ubisoft Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Administrateur de Chengdu Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)
Claude Guillemot	Administrateur et Vice Président d'Ubisoft Divertissements Inc (Canada) Vice-président d'Ubisoft Digital Arts Inc (Canada) Administrateur d'Ubisoft Canada Inc (Canada) Administrateur d'Ubisoft Music Inc (Canada) Administrateur d'Ubisoft Workshop Inc (Canada) Administrateur d'Ubisoft Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Limited (Irlande) Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Co Ltd (Chine) Administrateur suppléant d'Ubisoft Norway A/S (Norvège) Membre suppléant du comité de liquidation et Président d'Ubisoft Norway A/S (Norvège)
Yves Guillemot	Président et Administrateur : Chengdu Ubi Computer Software Co. Ltd (Chine) Président et administrateur d'Ubisoft Digital Arts Inc (Canada), Président et administrateur d'Ubisoft Vancouver Inc (Canada), Président et administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Président de Ludi Factory SAS Président d'Ubisoft Books and Records SAS Président d'Ubisoft Computing SAS Président d'Ubisoft Design SAS Président d'Ubisoft Development SAS Président d'Ubisoft Editorial SAS Président d'Ubisoft Graphics SAS Président d'Ubisoft Manufacturing & Administration SAS Président d'Ubisoft Marketing International SAS Président d'Ubisoft Operational Marketing SAS Président d'Ubisoft Organisation SAS Président d'Ubisoft Support Studios SAS Président d'Ubisoft World SAS Président de Tiwak SAS Président d'Ubisoft Finland OY (Finlande) Gérant d'Ubisoft Art SARL Gérant d'Ubisoft Castelnau SARL Gérant d'Ubisoft Counsel & Acquisitions SARL Gérant d'Ubisoft Gameplay SARL Gérant d'Ubisoft Marketing France SARL Gérant d'Ubisoft Market Research SARL Gérant d'Ubisoft Paris Studios SARL

	Gérant d'Ubisoft Production Annecy SARL Gérant d'Ubisoft Production Internationale SARL Gérant d'Ubisoft Studios Montpellier SARL Gérant d'Ubisoft Production Montpellier SARL Gérant d'Ubisoft Design Montpellier SARL Gérant d'Ubisoft IT Project Management SARL Gérant d'Ubisoft Innovation SARL Gérant d'Ubisoft Créa SARL Gérant d'Ubisoft Talent Management SARL Gérant d'Ubisoft Services SARL Gérant d'Ubisoft Warenhandels GmbH (Autriche) Gérant de Max Design Entertainment Software Entwicklungs GmbH (Autriche) Gérant d'Ubisoft GmbH (Allemagne) Administrateur d'Ubisoft Norway A/S (Norvège) Administrateur d'Ubisoft Ltd (Irlande) Liquidateur : Ubisoft Warenhandels GmbH (Autriche) Membre unique du comité de liquidation et Président : Ubisoft Norway A/S (Norvège)
Gérard Guillemot	Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine) Administrateur d'Ubisoft Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis)
Christian Guillemot	Administrateur de Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine) Administrateur d'Ubisoft Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Holdings Inc (Etats-Unis) Administrateur d'Ubisoft Ltd (Grande-Bretagne)

2.4.5 Rémunération des dirigeants

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

Tableau de synthèse des rémunérations attribuées à chaque dirigeant social sur l'année 2012 :

Données en Euros	Rémunérations brutes cumulées	Jetons de Présence	Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice	Nombre d'actions gratuites attribuées	Juste valeur
Michel Guillemot	754 696	25 000	304 560	94 000	3,24
Claude Guillemot	31 248	25 000	38 880	12 000	3,24
Gérard Guillemot	37 728	25 304	38 880	12 000	3,24
Yves Guillemot	31 248	25 000	38 880	12 000	3,24
Christian Guillemot	31 248	25 000	38 880	12 000	3,24

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

La rémunération des dirigeants mandataires sociaux se compose d'une rémunération fixe 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 gratuites attribuées aux dirigeants mandataires sociaux sont assorties de conditions de performance.

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

(i.) la société,

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

Le montant de la rémunération brute totale accordée aux dirigeants au cours de l'exercice par la société, par les sociétés contrôlées au sens de l'article L 233-16 du Code de Commerce, et par la société contrôlant celle dans laquelle ils exercent leur mandat, a été de 1 485 K€, dont 727 K€ accordés par GAMELOFT SE.

Données en Euros		Michel Guillemot	Claude Guillemot	Gérard Guillemot	Yves Guillemot	Christian Guillemot	TOTAL Rémunération au titre de 2012
GAMELOFT SE	Rémunération brute fixe	60 000	31 248	-	31 248	31 248	153 744
	Jetons de présence	25 000	25 000	-	25 000	25 000	100 000
	Paiements fondés en actions	265 427	58 164	33 344	58 164	58 164	473 263
GAMELOFT Inc.	Rémunération brute fixe			37 728			37 728
	Jetons de présence			25 304			25 304
GAMELOFT Ltd.	Rémunération brute fixe	184 934					184 934
GAMELOFT HK	Rémunération brute fixe	248 121					248 121
GAMELOFT PTE	Rémunération brute fixe	261 641					261 641
Total		1 045 123	114 412	96 376	114 412	114 412	1 484 736

Au titre de 2012, le montant global des rémunérations brutes versées et provisionnées au profit des dirigeants mandataires sociaux s'est élevé à 1 484 736€.

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

L'assemblée générale du 22 juin 2011 a décidé d'octroyer une somme de 150 000 euros maximale annuelle à répartir entre les membres du Conseil d'Administration, à titre de jetons de présence, et ce jusqu'à ce qu'il en soit décidé autrement.

Ainsi les six mandataires sociaux ont bénéficié de la somme maximale des jetons de présences en 2012.

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

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 attribuées durant l'exercice aux mandataires sociaux par la Société

Au cours de l'exercice 2012, aucune option de souscription d'actions n'a été attribuée aux mandataires sociaux.

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

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	Plan n°8 du 11/04/2008		
Date du Conseil d'administration	11/01/2006	03/01/2007	11/04/2008		
Nombre total d'actions pouvant être souscrites par :					
- Monsieur Michel Guillemot	90 000	270 000		300 000	
- Monsieur Christian Guillemot	90 000	30 000	37 500		
- Monsieur Yves Guillemot	90 000	30 000	37 500		
- Monsieur Claude Guillemot	90 000	30 000	37 500		
- Monsieur Gérard Guillemot	90 000	90 000			37 500
Point de départ d'exercice des options	11/01/2010	03/01/2011	11/04/2012	11/04/2010	11/04/2010
Date d'expiration	11/01/2012	03/01/2013	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	5,35 €	4,10 €	2,80€	2,80€	2,95€
Modalités d'exercice	50% par an à compter du 11/01/2010 jusqu'au 11/01/2012	Du 03/01/2011 jusqu'au 03/01/2013	Du 11/04/2012 jusqu'au 11/04/2014	1/3 par an à compter du 11/04/2010 jusqu'au 11/04/2014	1/3 par an à compter du 11/04/2010 jusqu'au 11/04/2014
Nombre d'actions souscrites au 31 décembre 2012	-	450 000	75 000	300 000	-
Nombre cumulé d'options de souscription d'actions annulées ou caduques	225 000	-	-	-	-
Options de souscription d'actions restantes en fin d'exercice	-	-	37 500	-	37 500

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D' ACTIONS ATTRIBUEES AU COURS DES EXERCICES PRECEDENTS			
	Plan n°9 du 14/05/2009	Plan n°10 du 01/06/2010	Plan n°11 du 20/09/2011
Date du Conseil d'administration	14/05/2009	01/06/2010	20/09/2011
Nombre total d'actions pouvant être souscrites par :			
- Monsieur Michel Guillemot	300 000	300 000	300 000
- Monsieur Gérard Guillemot	37 500	37 500	37 500
Point de départ d'exercice des options	14/05/2011	01/06/2012	20/09/2013
Date d'expiration	14/05/2015	01/06/2014	20/09/2015
Prix de souscription	2,36 €	3,82 €	3,87 €
Modalités d'exercice	50% à compter du 14/05/2011 jusqu'au 14/05/2015 et 50% à compter du 14/05/2013 jusqu'au 14/05/2015	50% à compter du 01/06/2012 jusqu'au 01/06/2014 et 50% à compter du 01/06/2013 jusqu'au 01/06/2014	50% à compter du 20/09/2013 jusqu'au 20/09/2015 et 50% à compter du 20/09/2014 jusqu'au 20/09/2015
Nombre d'actions souscrites au 31 décembre 2012	150 000	150 000	-
Nombre cumulé d'options de souscription d'actions annulées ou caduques	-	67 500	-
Options de souscription d'actions restantes en fin d'exercice	187 500	120 000	337 500

La levée des options attribuées par le Conseil d'administration aux mandataires sociaux est soumise à une condition de performance interne et une condition de performance externe. En outre, la levée des options attribuées par le Conseil d'administration aux mandataires sociaux est conditionnée à l'achat d'actions par ces mêmes dirigeants mandataires sociaux, pour un volume égal à 1% du montant du gain net après impôt réalisé par chacun.

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

OPTIONS LEVEES PAR LES MANDATAIRES SOCIAUX DURANT L'EXERCICE						
Nom du dirigeant mandataire social :	Nature de l'opération	Date du Plan	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix d'exercice	Montant de l'opération
Michel Guillemot	Acquisition	03/01/2007	22/02/2012	270 000	4,10 €	1 107 000 €
	Acquisition	11/04/2008	22/02/2012	200 000	2,80 €	560 000 €
	Acquisition	11/04/2008	11/04/2012	100 000	2,80 €	280 000 €
	Acquisition	14/05/2009	22/02/2012	150 000	2,36 €	354 000 €
	Acquisition	01/06/2010	01/06/2012	150 000	3,82 €	573 000 €
Yves Guillemot	Cession	03/01/2007	12/12/2012	30 000	4,10 €	123 000 €
Christian Guillemot	Cession	03/01/2007	04/04/2012	30 000	4,10 €	123 000 €
	Cession	11/04/2008	18/04/2012	37 500	2,80 €	105 000 €
Gérard Guillemot	Cession	03/01/2007	08/11/2012	30 000	4,30 €	129 000 €
	Cession	03/01/2007	11/12/2012	60 000	4,30 €	258 000 €
Claude Guillemot	Cession	03/01/2007	06/12/2012	30 000	4,10 €	123 000 €
	Acquisition	11/04/2008	04/05/2012	37 500	2,80 €	105 000 €

2.4.5.4 Attribution gratuite d'actions

Attribution gratuite d'actions durant l'exercice aux mandataires sociaux par la Société

ATTRIBUTIONS D' ACTIONS GRATUITES AUX MANDATAIRES SOCIAUX DURANT L'EXERCICE						
Nom du dirigeant mandataire social :	Date du Conseil d'administration	Nombre d'actions	Date d'acquisition des actions	Juste Valeur de l'option	Date de la fin de conservation – date de cessibilité	Conditions de performance
- Monsieur Michel Guillemot	06/07/2012	94 000	06/07/2014	3,24 €	06/07/2016	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
- Monsieur Yves Guillemot	06/07/2012	12 000	06/07/2014	3,24 €	06/07/2016	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
- Monsieur Christian Guillemot	06/07/2012	12 000	06/07/2014	3,24 €	06/07/2016	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
- Monsieur Gérard Guillemot	06/07/2012	12 000	06/07/2014	3,24 €	06/07/2016	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
- Monsieur Claude Guillemot	06/07/2012	12 000	06/07/2014	3,24 €	06/07/2016	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
TOTAL		142 000				

Attribution gratuite d'actions sur les exercices précédents aux mandataires sociaux par la Société

ATTRIBUTIONS D' ACTIONS GRATUITES AUX MANDATAIRES SOCIAUX DURANT L'EXERCICE CLOS AU 31 DECEMBRE 2011						
Nom du dirigeant mandataire social :	Date du Conseil d'administration	Nombre d'actions	Date d'acquisition des actions	Juste Valeur de l'option	Date de la fin de conservation – date de cessibilité	Conditions de performance
- Monsieur Christian Guillemot	20/09/2011	14 500	20/09/2013	2,40 €	20/09/2015	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
- Monsieur Yves Guillemot	20/09/2011	14 500	20/09/2013	2,40 €	20/09/2015	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
- Monsieur Claude Guillemot	20/09/2011	14 500	20/09/2013	2,40 €	20/09/2015	conditions de performance interne et conditions de performance externe
TOTAL		43 500				

ATTRIBUTIONS D' ACTIONS GRATUITES DURANT L' EXERCICE CLOS AU 31 DECEMBRE 2010							
Nom du dirigeant mandataire social :	Date du Conseil d' administration	Nombre d' actions	Nombre d' actions levées en 2012	Date d' acquisition des actions	Juste Valeur de l' option	Date de la fin de conservation – date de cessibilité	Conditions de performance
- Monsieur Christian Guillemot	01/06/2010	18 750	15 000	19/06/2012	2,44 €	20/06/2014	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
- Monsieur Yves Guillemot	01/06/2010	18 750	15 000	19/06/2012	2,44 €	20/06/2014	Conditions de performance interne et conditions de performance externe
- Monsieur Claude Guillemot	01/06/2010	18 750	15 000	19/06/2012	2,44 €	20/06/2014	conditions de performance interne et conditions de performance externe
TOTAL		56 250	45 000				

ATTRIBUTIONS D' ACTIONS GRATUITES DURANT L' EXERCICE CLOS AU 31 DECEMBRE 2009							
Nom du dirigeant mandataire social :	Date du Conseil d' administration	Nombre d' actions	Nombre d' actions levées en 2011	Date d' acquisition des actions	Juste Valeur de l' option	Date de la fin de conservation – date de cessibilité	Conditions de performance
- Monsieur Christian Guillemot	21/04/09	18 750	18 750	22/06/11	1,19 €	23/06/13	Conditions de performance interne et des conditions de performance externe
- Monsieur Yves Guillemot	21/04/09	18 750	18 750	22/06/11	1,19 €	23/06/13	Conditions de performance interne et des conditions de performance externe
- Monsieur Claude Guillemot	21/04/09	18 750	18 750	22/06/11	1,19 €	23/06/13	conditions de performance interne et des conditions de performance externe
TOTAL		56 250	56 250				

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

Dirigeants mandataires sociaux	Contrat de travail		Régime de retraite supplémentaire		Indemnités ou avantages dus ou susceptibles d' être dus à raison de la cessation ou du changement de fonctions		Indemnités relatives à une clause de non concurrence	
	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
- 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.

2.4.6 Opérations mentionnées à l'article L. 621-18-2 du Code monétaire et financier et 222-15-3 du règlement général de l'AMF

Déclarant :		Monsieur Michel Guillemot.		
Qualité :		Administrateur et Président Directeur Général.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Exercice de stock-options	22/02/2012	200 000	2,80 €	560 000,00 €
Exercice de stock	22/02/2012	270 000	4.10 €	1 107 000,00 €
Exercice de stock	22/02/2012	150 000	2,36 €	354 000,00 €
Acquisition	23/03/2012	84 000	4,367 €	366 849,00 €
Acquisition	26/03/2012	68 033	4,4857 €	305 178,00 €
Acquisition	27/03/2012	71 000	4,4856 €	318 480,00 €
Acquisition	28/03/2012	100 082	4,6022 €	460 592,00 €
Exercice de stock-options	11/04/2012	100 000	2,80 €	280 000,00 €
Exercice de stock-options	01/06/2012	150 000	3,82 €	573 000,00 €

Déclarant :		Monsieur Christian Guillemot.		
Qualité :		Administrateur et Directeur Général Délégué.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Cession	13/02/2012	108 440	5,1047 €	553 553,67 €
Cession	14/02/2012	91 560	5,1098 €	467 853,29 €
Exercice de stock-options	04/04/2012	30 000	4,10 €	123 000,00 €
Cession	04/04/2012	30 000	4,411 €	132 342,00 €
Exercice de stock-options	18/04/2012	37 500	2,80 €	105 000,00 €
Cession	18/04/2012	37 500	4,776 €	179 100,00 €
Cession	17/09/2012	20 000	5,0686 €	101 372,00 €
Cession	18/09/2012	7 236	5,0906 €	36 836,00 €
Cession	19/09/2012	72 764	5,1176 €	372 377,05 €

Déclarant :		Monsieur Yves Guillemot.		
Qualité :		Administrateur et Directeur Général Délégué.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Cession	13/09/2012	200 000	5,02 €	1 004 000,00 €
Exercice de stock-options	11/12/2012	30 000	4,10 €	123 000,00 €
Cession	12/12/2012	30 000	5,5269 €	165 807,00 €

Déclarant :		Monsieur Gérard Guillemot.		
Qualité :		Administrateur et Directeur Général Délégué.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Exercice de stock-options	08/11/2012	30 000	4,30 €	129 000,00 €
Cession	08/11/2012	30 000	5,3382 €	160 146,00 €
Exercice de stock-options	11/12/2012	60 000	4,30 €	258 000,00 €
Cession	11/12/2012	60 000	5,6188 €	337 128,00 €

Déclarant :		Monsieur Claude Guillemot.		
Qualité :		Administrateur et Directeur Général Délégué.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Exercice de stock-options	08/05/2012	37 500	2,80 €	105 000,00 €
Exercice de stock-options	06/12/2012	30 000	4,10 €	123 000,00 €
Cession	06/12/2012	30 000	5,5863 €	167 589,00 €

Déclarant :		Guillemot Brothers Société Anonyme		
Personne liée à :		Monsieur Christian Guillemot. Qualité : Administrateur et Président Directeur Général.		
Description de l'instrument financier :		Actions		
Lieu de l'opération :		Paris		
Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix	Montant de l'opération
Cession	18/05/2012	20 345	4,9031€	99 753,57 €
Cession	21/05/2012	49 726	4,9027 €	243 791,66 €
Cession	22/05/2012	48 924	4,9081 €	240 123,88 €
Cession	25/05/2012	21 049	4,9013 €	103 167,46 €
Cession	28/05/2012	450	4,90 €	2 205,00 €
Cession	29/05/2012	1 531	4,90 €	7 502,00 €
Cession	31/05/2012	4 032	4,90 €	19 757,00 €
Cession	01/06/2012	14 200	4,90 €	69 580,00 €
Cession	07/06/2012	10 000	4,90 €	49 000,00 €
Cession	11/06/2012	49 743	4,90 €	244 099,00 €
Cession	24/09/2012	300 000	5,19 €	1 557 000,00 €