



# RAPPORT D'ACTIVITE SEMESTRIEL

**EXERCICE SEMESTRIEL CLOS  
AU 30 JUIN 2013**

Le rapport semestriel d'activité qui suit doit être lu en liaison avec les comptes consolidés pour le semestre clos le 30 juin 2013 et le document de référence de la société pour l'exercice 2012 déposé auprès de l'Autorité des Marchés Financiers le 30 avril 2013 sous le numéro D. 13-0478. Une description détaillée des facteurs de risques pouvant impacter les résultats présents et futurs de la société sont présentés au chapitre 2.1.7 de ce document de référence. Certains autres risques et incertitudes non encore identifiés ou considérés comme non significatifs par Gameloft pourraient également avoir de tels effets négatifs, sur les activités, la situation financière, les résultats du groupe ou le cours de ses actions, notamment durant les six mois restants de l'exercice.

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

### **1/ Chiffres clés du 1<sup>er</sup> semestre 2013**

Les comptes de Gameloft pour le premier semestre de l'exercice se clôturant au 30 juin 2013 s'établissent comme suit :

<b>En Meuros</b>	<b>S1 2013</b>	<b>S1 2012</b>
<b>Chiffre d'affaires</b>	109,4	95,2
Coûts des ventes	- 19,1	- 13,7
R&D	- 51,6	- 50,0
Ventes & Marketing	- 17,8	- 17,4
Administration	- 9,2	- 8,5
Autres produits & charges	- 0,4	0,9
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>11,2</b>	<b>6,6</b>
Eléments de rémunération payés en actions	- 1,7	- 1,2
Autres produits et charges opérationnelles	- 1,1	- 1,0
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>8,4</b>	<b>4,3</b>
Résultat financier	- 2,7	0,4
Charge d'impôt	- 3,9	- 0,2
<b>Résultat net part du Groupe</b>	<b>1,8</b>	<b>4,6</b>
<b>Capitaux propres</b>	<b>130,6</b>	<b>114,9</b>

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

### **Evolution du chiffre d'affaires consolidé par trimestre**

<b>CA en MEuros</b>	<b>Exercice 2013</b>	<b>Exercice 2012</b>	<b>Variation</b>
1er trimestre	54,2	44,8	+ 21 %
2ème trimestre	55,2	50,4	+ 10 %
<b>1er semestre 2013</b>	<b>109,4</b>	<b>95,2</b>	<b>+ 15 %</b>

Le chiffre d'affaires consolidé du premier trimestre 2013 de Gameloft s'établit à 54,2M€, en hausse de 21%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du premier trimestre atteint 24%.

Le chiffre d'affaires consolidé du deuxième trimestre 2013 de Gameloft s'établit à 55,2M€, en hausse de 10%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du deuxième trimestre atteint 12%.

Le chiffre d'affaires consolidé du premier semestre est en hausse de 15% et s'établit à 109,4M€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du premier semestre atteint 17%.

L'activité du Groupe est portée par le succès des jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes. Lors du premier semestre de l'exercice 2013 les ventes sur smartphones et tablettes ont progressé de 45%. Elles ont représenté

61% du chiffre d'affaires total de la société comparé à 48% lors de la même période en 2012. La croissance de l'activité est aussi liée au succès de la vente de biens virtuels et de la publicité qui contribuent désormais pour 80% au chiffre d'affaires smartphone de Gameloft. Ce modèle économique permet une meilleure longévité des produits de la société. Ce sont ainsi des productions Gameloft de 2011 et 2012 telles que L'Age de Glace: le Village, Modern Combat 4: Zero Hour, World at Arms, MY LITTLE PONY, Six-Guns ou Order & Chaos Online qui ont contribué à la bonne tenue des ventes du Groupe lors du premier semestre 2013.

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

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.13		30.06.12	
	K€	%	K€	%
EMEA	35 433	32	24 286	26
Amérique du Nord	27 574	25	30 013	32
Latam	24 665	23	20 260	21
APAC	21 702	20	20 632	22
<b>Total</b>	<b>109 374</b>	<b>100 %</b>	<b>95 191</b>	<b>100 %</b>

La zone EMEA a représenté 32% du chiffre d'affaires semestriel, l'Amérique du Nord 25%, l'Amérique Latine 23% et l'Asie-Pacifique 20%.

#### Commentaires sur le résultat du premier semestre 2013

La marge brute de la société a augmenté de 11% et s'établit à 90,3M€ Elle a représenté 83% du chiffre d'affaires du premier semestre 2013, en baisse comparé à la marge brute de 86% atteinte sur la même période en 2012 mais stable comparé à la marge brute de 83% du deuxième semestre 2012.

La forte croissance du chiffre d'affaires combinée à la stabilisation des effectifs et au strict suivi des coûts dans les trois départements de la société, recherche et développement, ventes et marketing et administration, ont permis à Gameloft d'augmenter sensiblement son résultat opérationnel courant qui atteint 11,2M€, en hausse de 71%. Les frais de R&D, de Ventes et Marketing et Administratifs ont tous baissé en pourcentage du chiffre d'affaires lors des six premiers mois de l'exercice 2013. Les frais de R&D ont ainsi représenté 47% du chiffre d'affaires du premier semestre 2013, en très forte baisse comparé au taux de 53% atteint lors du premier semestre 2012. La marge opérationnelle courante du semestre s'établit donc à 10,3% comparé à 6,9% au premier semestre 2012.

Les éléments de rémunération payés en actions ont atteint 1,7M€ au premier semestre 2013 comparé à 1,2M€ sur la même période en 2012. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société. Les autres charges opérationnelles non courantes de 1,1M€ sont majoritairement liées aux frais de restructurations des filiales de la société en Inde et aux Philippines. La société a procédé à cette restructuration de son outil de production afin de prendre en compte les changements majeurs intervenus sur son marché depuis deux ans, et notamment les évolutions technologiques des feature phones et des smartphones. Le résultat opérationnel s'établit donc à 8,4m€, en hausse de 93%, et la marge opérationnelle à 7,7%.

Le résultat financier de Gameloft est de -2,7M€ sur les six premiers mois de l'exercice en cours, en recul par rapport au 30 juin 2012. Cette évolution s'explique principalement par des pertes de change latentes sur les créances intragroupes compte tenu de la forte baisse de certaines monnaies par rapport à l'Euro (le Real Brésilien, le Peso Argentin, le Dollar Canadien, le Yen Japonais). Le résultat net avant impôt s'établit donc à 5,7M€ en hausse de 20%.

Le résultat net annuel s'établit à 1,8M€ en baisse de 60%. Il faut cependant nuancer ce chiffre au regard notamment de l'activation d'un montant de 2,0M€ des pertes reportables sur la France lors du premier semestre 2012.

Le montant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 11,7M€ au 30 juin 2013.

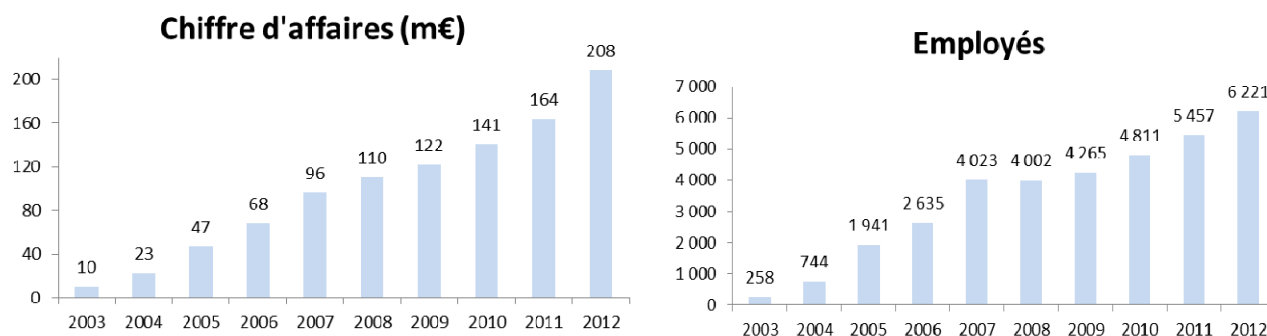
### Situation financière saine

Au 30 juin 2013, les fonds propres de la société ont atteint 130,6M€ et la trésorerie nette s'est établie à un niveau record de 60,6M€. La génération de trésorerie a été particulièrement forte durant le premier semestre 2013: le cash-flow opérationnel s'est établi à 13,4M€ et la trésorerie nette du Groupe a augmenté de 5,0M€ sur les six premiers mois de l'exercice en cours. 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.

Au vu de la trésorerie largement excédentaire du Groupe un programme de rachat d'action avait été lancé le 16 avril 2013. En date du 30 juin 2013, la société avait procédé au rachat sur le marché de 724.491 titres Gameloft à un montant unitaire moyen de 5,2€, soit 3,8M€ investis au 30 juin 2013 en actions propres.

## 2/ Activité de la société

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•Pixar, Mattel®, Hasbro®, FOX®, Universal, Marvel®, DC Comics, Sega permettent par ailleurs à Gameloft d'associer certains de ses jeux aux plus grandes marques internationales: Spider-Man, 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 30 juin 2013, 5 959 personnes réparties dans 29 pays à travers le monde.



### **2.1 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 2012<sup>1</sup> alors qu'il n'était que de 100 millions en 1996<sup>2</sup>. 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)<sup>3</sup>. Pour un développeur et éditeur de jeux vidéo, cette base d'utilisateurs représente une

<sup>1</sup> Source : International Telecommunication Union, juillet 2012

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

<sup>3</sup> Source : ZDnet.fr, septembre 2009

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 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 2006<sup>4</sup>.

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 360 jeux Gameloft qui sont téléchargeables sur 350 modèles de feature phones différents et qui sont vendus dans le monde entier.

Les ventes de jeux sur ces feature phones ont représenté 37 % du chiffre d'affaires total de la société sur l'ensemble du premier semestre 2013, en baisse de 13 % comparé à 2012.

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

<sup>4</sup> Source : Oracle, janvier 2012

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 2011<sup>5</sup>.

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 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 161 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 3 000 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. Plus de 80% des revenus de Gameloft sur smartphones et tablettes tactiles proviennent actuellement de la vente de biens virtuels.

Les ventes de jeux sur smartphones et tablettes tactiles ont représenté 61% du chiffre d'affaires total de Gameloft sur le premier semestre 2013, en hausse de 45% comparé à la même période de 2012.

<sup>5</sup> Source : Strategy Analytics, janvier 2013

## 2.2 Jeux consoles, jeux TV et jeux sociaux

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.

UN SERVICE EXCLUSIF **free**

**ASPHALT 6 ADRENALINE HD**

Passez la vitesse supérieure

avec Asphalt 6 Adrenaline HD disponible le 15/08 et les jeux Gameloft sur le **Freestore!**

Inscription sur **free.fr** ou **1044** (Appel local)

\* Offre soumise à conditions, sous réserve de légalité, voir sur free.fr.

GAMELOFT

The advertisement features a dark background with a glowing yellow and orange car in the foreground. In the background, a race track is visible with other cars. The text is in white and red, with the 'free' logo in its signature red font. A small inset image shows a game screen with a green car and a red car racing. At the bottom right, there is a graphic of a white box with the number '12 06' on it, and a red 'FREE' sticker.

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 sur le premier semestre 2013.

## 2.3 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.

### **3/ Faits majeurs**

- Augmentation de capital :

La société GAMELOFT SE a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options pour 3 522 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 4 148 K€

- Variation de périmètre :

Le périmètre de consolidation retenu pour le premier semestre 2013 ne diffère pas de celui de l'exercice 2012.

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

Certaines monnaies dont le Real Brésilien, le Yen Japonais, le Dollar Canadien et le Peso Argentins ont fortement baissé au cours du 1<sup>er</sup> semestre 2013. Cette baisse a impacté nos comptes et surtout, au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à 2 743 K€ D'autres monnaies dont principalement le cours du Peso Mexicain se sont appréciées sur ce semestre entraînant un différentiel positif de 325 K€ sur le chiffre d'affaires par rapport à la même période en 2012.

- Activité en Argentine :

Compte tenu des restrictions en Argentine pour rapatrier la trésorerie ou effectuer des paiements internationaux, l'utilisation de la trésorerie disponible au niveau de la filiale est limitée aux paiements locaux. Dans ce contexte, le Groupe avait identifié au 31 décembre 2012 la part de sa trésorerie en Argentine comme pouvant faire l'objet d'une utilisation limitée (cf. note 3.1.5.5.8 de l'annexe aux comptes consolidés du 31 décembre 2012).



Le contexte économique en Argentine a continué de se dégrader sur le premier semestre 2013. Les mesures prises par le gouvernement sur les opérations de contrôle des changes (conversion du peso argentin en dollars américain ou en euros) perdurent et l'écart entre le taux officiel de conversion et le taux de conversion dit « officieux » observé serait de plus en plus significatif. En l'absence d'information fiable sur le taux officieux de conversion, le Groupe a continué à utiliser le taux de change officiel pour la conversion des comptes de la filiale argentine au 30 juin 2013.

Compte tenu de la contribution significative de cette filiale à l'activité de Gameloft, la dévaluation du peso argentin ou la conversion de certains actifs de cette filiale (trésorerie notamment) à un taux officieux dégradé par rapport au taux officiel serait susceptible d'avoir un impact significatif sur les comptes consolidés du Groupe. L'impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion sur les principaux agrégats du Groupe au 30 juin 2013 est présenté ci-dessous :

En K euros	Impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion	
	-20%	-40%
Chiffre d'affaires	-940	-1 611
Résultat net	-1 219	-2 090
Trésorerie	-1 337	-2 292
Actif net	-1 965	-3 369

#### **4/ Modifications intervenues dans la présentation des comptes semestriels**

Deux retraitements ont été effectués :

- La participation des salariés (102 K€) a été incorporée dans les charges de personnel R&D au 30 juin 2012
- Au sein du tableau des flux de trésorerie, le décalage de trésorerie sur les exercices de stocks options (perçus le mois suivant leur exercice, 760 K€ au 30 juin 2012) a été retraité de la variation du BFR pour figurer en diminution des flux des opérations de financement.

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

La société dispose désormais des équipes de développement internes nécessaires pour lancer annuellement entre 20 et 30 jeux de haute qualité sur feature phones, smartphones et tablettes tactiles. Ces jeux sont commercialisés dans 13 langues différentes sur 3 000 modèles de smartphones et sur 350 modèles de feature phones. Il n'existe pas à notre connaissance d'autres sociétés dans l'industrie du jeu mobile possédant une capacité de production et de distribution s'approchant de celle de Gameloft.

A ce jour, 800 millions de jeux freemium ou paymium Gameloft ont été installés par des joueurs sur iOS et Android et 150 millions de consommateurs ont joué à un jeu Gameloft lors des trente derniers jours. Le succès planétaire des deux dernières productions de la société : *Moi, Moche et Méchant: Minion Rush* et *Asphalt 8 Airborne* illustre bien par ailleurs la capacité de la société à sortir des hits mondiaux de très haute qualité sur un marché très concurrentiel.

Il s'est vendu 700 millions de smartphones en 2012 comparé à 490 millions en 2011<sup>6</sup>. Cette forte hausse des ventes de smartphones devrait se poursuivre en 2013 et 2014. La société prévoit notamment un véritable déferlement en 2013 et 2014 de nouveaux modèles de smartphones et tablettes tactiles entrée de gamme et vendus dans le commerce entre 50€ à 100€. Gameloft, de par son expérience de plus de dix ans sur les feature phones, est idéalement positionné pour prendre des parts de marché significatives sur ce nouveau segment des smartphones entrée de gamme sur lesquels les

<sup>6</sup> Strategy Analytics

jeux seront sensiblement différents des jeux commercialisés jusqu'à présent sur les smartphones haut de gamme. Le dynamisme du marché des smartphones et des tablettes tactiles devrait donc continuer à soutenir la croissance de la société lors des prochains trimestres.

La société confirme donc pour l'exercice 2013 son objectif de chiffre d'affaires compris entre 235M€ et 240M€ ainsi que son objectif de hausse de ses marges et de sa trésorerie nette.

## **6/ Activité en matière 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 48,0 % 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 350 modèles différents de téléphones mobiles actuellement sur le marché et les treize langues supportées par la société ainsi que les 3 000 modèles de smartphones. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure d'appréhender de manière fiable pour les différentes versions les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et les avantages économiques futurs de chacune de ces versions. 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.

## **7/ Facteurs de risques**

Les facteurs de risque relatifs à l'activité de la société sont exposés de manière détaillée dans le Document de Référence de la société pour 2012, déposé le 30 avril 2013 sous le numéro de dépôt D. 13-0478 auprès de l'AMF.

Depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2013, aucun évènement ne modifie la description des principaux risques telle qu'effectuée dans le Document de Référence.

## **8/ Evènements postérieurs à la clôture**

En avril 2013, Gameloft Argentine a décidé de distribuer des dividendes sur ses résultats 2012 à sa maison mère, Gameloft SE. La baisse importante du peso Argentin par rapport à l'euro au cours des mois de juillet et août 2013 a eu pour effet d'impacter négativement le résultat de change du Groupe sur le début du second semestre à l'occasion du transfert d'une partie de ces fonds en euros en France.

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

## **II/ COMPTES SEMESTRIELS CONSOLIDÉS AU 30 JUIN 2013**

### **1/ Etat du résultat consolidé**

Données en K€	Exercice de 6 mois 30.06.13	Exercice de 6 mois 30.06.12 (1)
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>109 374</b>	<b>95 191</b>
Coûts des ventes	- 19 118	-13 734
Frais de Recherche & Développement	- 52 478	-50 668
Frais Commerciaux	- 18 233	- 17 651
Frais Administratifs	- 9 620	- 8 757
Dotations nettes aux provisions	- 462	- 48
Autres produits d'exploitation	328	1 355
Autres charges d'exploitation	<u>-283</u>	<u>- 366</u>
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>9 507</b>	<b>5 322</b>
Autres charges opérationnelles	<u>- 1 134</u>	<u>- 983</u>
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>8 373</b>	<b>4 339</b>
Coûts de l'endettement financier net	963	529
Autres produits financiers	1 988	3 077
Autres charges financières	<u>-5 630</u>	<u>- 3 218</u>
<b>Résultat financier</b>	<b>-2 679</b>	<b>388</b>
Charge d'impôt	- 3 868	- 170
<b>Résultat net de la période</b>	<b>1 826</b>	<b>4 558</b>
• Part attribuable aux intérêts minoritaires	0	0
• Part attribuable aux propriétaires de la mère du Groupe	1 826	4 558
Résultat de base par action	0.02	0.06
Résultat dilué par action	0.02	0.05

(1) Voir note 5.3.4 du rapport financier sur la comparabilité des comptes

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

Les charges opérationnelles courantes ont augmenté de 10 % du fait de coûts de licences plus importantes avec la sortie de jeux phares sur le premier semestre 2013 tels que Iron man 3, Despicable me, mais aussi les ventes de jeux sortis en 2012 avec *L'Age de Glace: Le Village*, *The Amazing Spider Man*, *Asphalt 7: Heat*, *Littlest Pet Shop*, *My Little Pony* d'Hasbro, les différents jeux de voitures avec la marque Ferrari, *Uno* de Mattel, *Men in Black 3* de Sony Pictures, *Oregon Trail* de Riverdeep ....

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

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

## 2/ Etat de la situation financière consolidée

Données en K€	Net Exercice de 6 mois 30.06.13	Net Exercice de 12 mois 31.12.12
<b>ACTIF</b>		
Immobilisations incorporelles	9 634	10 482
Immobilisations corporelles	10 597	9 098
Actifs financiers non courants	2 558	2 397
Actifs d'impôts différés	13 589	12 916
Autres créances non courantes	<u>4 224</u>	<u>4 233</u>
<b>Actifs non courants</b>	<b>40 602</b>	<b>39 126</b>
Clients et comptes rattachés	61 653	59 658
Autres actifs courants	22 958	20 520
Trésorerie et équivalents de trésorerie	<u>60 951</u>	<u>55 654</u>
<b>Actifs courants</b>	<b>145 562</b>	<b>135 832</b>
<b>Total Actif</b>	<b>186 164</b>	<b>174 958</b>

PASSIF	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
	30.06.13	31.12.12
Capital Social	4 148	4 091
Primes	89 134	85 669
Réserves consolidées et écarts de conversion	35 508	28 937
Résultat consolidé	<u>1 826</u>	<u>9 280</u>
<b>Capitaux propres part du groupe</b>	<b>130 616</b>	<b>127 977</b>
Intérêts minoritaires	-	-
<b>Total des capitaux propres</b>	<b>130 616</b>	<b>127 977</b>
Provisions pour risques et charges	175	109
Engagements envers le personnel	783	461
Passif d'impôts différés	<u>4 446</u>	<u>3 830</u>
<b>Passifs non courants</b>	<b>5 404</b>	<b>4 400</b>
Dettes financières	339	48
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	29 608	26 220
Autres dettes & passifs courants	<u>20 197</u>	<u>16 313</u>
<b>Passifs courants</b>	<b>50 144</b>	<b>42 581</b>
<b>Total Passif</b>	<b>186 164</b>	<b>174 958</b>

Le poste « Clients et comptes rattachés » est en augmentation de 3 % par rapport au 31 décembre 2012. Le délai moyen de règlements des créances clients correspond à 99 jours de chiffre d'affaires, en légère augmentation par rapport au 31 décembre 2012.

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

A la clôture semestrielle du 30 juin 2013, il y a un excédent net financier de 60 612 K€ contre 55 606 K€ au 31 décembre 2012.

Les capitaux propres ont été améliorés du fait de l'augmentation de capital par levée de stocks options pour 3 522 K€ primes d'émissions incluses et du résultat positif de la période. Les capitaux propres sont positifs à hauteur de 130 616 K€ contre 127 977 K€ au 31 décembre 2012.

Les postes « dettes fournisseurs » et « autres dettes et passifs courants » sont en hausse respectivement de 13 % et de 24% par rapport à l'exercice précédent. Le poste « dettes fournisseurs » a fortement augmenté avec des accords de partenariats avec des licensors sur le semestre tels que Marvel avec le jeu *Iron Man 3*, mais aussi pour le renouvellement de la licence Spiderman Classic, et avec Spider-Man Merchandising pour le renouvellement de la licence : The Amazing Spider-Man mais aussi des renouvellements de licences avec les jeux NFL, Ferrari ainsi que les constructeurs automobiles avec nos différents jeux de courses...

**RAPPORT FINANCIER**  
**DU 1<sup>ER</sup> SEMESTRE 2013**

## 1. Etat de la situation financière consolidée au 30 juin 2013 (En K€) – 1<sup>er</sup> semestre 2013

ACTIF	Notes	Net	
		Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
		30.06.13	31.12.12
Immobilisations incorporelles	1	9 634	10 482
Immobilisations corporelles	2	10 597	9 098
Actifs financiers non courants	3	2 558	2 397
Actifs d'impôts différés	4	13 589	12 916
Autres créances non courantes	5	<u>4 224</u>	<u>4 233</u>
<b>Actifs non courants</b>		<b>40 602</b>	<b>39 126</b>
Clients et comptes rattachés	6	61 653	59 658
Autres actifs courants	7	22 958	20 520
Trésorerie et équivalents de trésorerie	8	60 951	55 654
<b>Actifs courants</b>		<b>145 562</b>	<b>135 832</b>
<b>Total Actif</b>		<b>186 164</b>	<b>174 958</b>
PASSIF	Notes	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
		30.06.13	31.12.12
Capital Social		4 148	4 091
Primes		89 134	85 669
Réserves consolidées et écarts de conversion		35 508	28 937
Résultat consolidé		<u>1 826</u>	<u>9 280</u>
<b>Capitaux propres part du groupe</b>	9	<b>130 616</b>	<b>127 977</b>
Intérêts minoritaires		-	-
<b>Total des capitaux propres</b>		<b>130 616</b>	<b>127 977</b>
Provisions pour risques et charges	10	175	109
Engagements envers le personnel	11	783	461
Passif d'impôts différés	12	<u>4 446</u>	<u>3 830</u>
<b>Passifs non courants</b>		<b>5 404</b>	<b>4 400</b>
Dettes financières	13	339	48
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	14	29 608	26 220
Autres dettes & passifs courants	15	<u>20 197</u>	<u>16 313</u>
<b>Passifs courants</b>		<b>50 144</b>	<b>42 581</b>
<b>Total Passif</b>		<b>186 164</b>	<b>174 958</b>

## 2. Etat du résultat consolidé au 30 juin 2013 (En K€)

### 2.1 Compte de résultat consolidé

	Notes	Exercice de 6 mois 30.06.13	Exercice de 6 mois 30.06.12 (1)
<b>Chiffre d'affaires</b>	16	<b>109 374</b>	<b>95 191</b>
Coûts des ventes	17	- 19 118	- 13 734
Frais de Recherche & Développement	18	- 52 478	- 50 668
Frais Commerciaux	19	- 18 233	- 17 651
Frais Administratifs	20	- 9 620	- 8 757
Dotations nettes aux provisions	21	- 462	- 48
Autres produits d'exploitation	22	328	1 355
Autres charges d'exploitation	22	- 283	- 366
<b>Résultat opérationnel courant</b>		<b>9 507</b>	<b>5 322</b>
Autres charges opérationnelles	23	- 1 134	- 983
<b>Résultat opérationnel</b>		<b>8 373</b>	<b>4 339</b>
Coûts de l'endettement financier net		963	529
Autres produits financiers		1 988	3 077
Autres charges financières		- 5 630	- 3 218
<b>Résultat financier</b>	<b>24</b>	<b>- 2 679</b>	<b>388</b>
Charge d'impôt	<b>25</b>	- 3 868	- 170
<b>Résultat net de la période</b>		<b>1 826</b>	<b>4 558</b>
• Part attribuable aux intérêts minoritaires		0	0
• Part attribuable aux propriétaires de la mère du Groupe		1 826	4 558
Résultat de base par action		0.02	0.06
Résultat dilué par action		0.02	0.05

(1) Voir note 5.3.4 du rapport financier sur la comparabilité des comptes

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

En milliers d'euros	30.06.13	30.06.12
<b>Résultat net – Part du groupe</b>	<b>1 826</b>	<b>4 558</b>
<b>Autres éléments du résultat global</b>		
<u>Eléments pouvant être recyclés ultérieurement en résultat net :</u>		
• Ecart de conversion, nets d'impôts	-575	497
• Réévaluation des instruments dérivés de couvertures		
• Autres	-32	-625
• Impôt sur les autres éléments du résultat global		
<u>Eléments non recyclés ultérieurement en résultat net :</u>		
• Gains et pertes actuariels liés aux provisions pour retraite	-47	
<b>Autres éléments du résultat global (passées en capitaux propres et nets d'impôts)</b>	<b>-654</b>	<b>-128</b>
• Dont part du groupe	-654	-128
• Dont intérêts minoritaires	0	0
<b>Résultat Global consolidé</b>	<b>1 172</b>	<b>4 430</b>
• Part attribuable aux intérêts minoritaires	0	0
• Part attribuable aux propriétaires de la mère du Groupe	1 172	4 430

### 3. Etat des flux de trésorerie consolidé au 30 juin 2013 (En K€)

	Notes	Exercice de 6 mois 30.06.13	Exercice de 12 mois 31.12.12	Exercice de 6 mois 30.06.12
<b>Flux d'exploitation</b>				
Résultat net		1 826	9 280	4 558
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	17 à 20	6 764	17 804	7 682
Variation des provisions	17-18-21	534	-1 415	340
Variation des impôts différés	25	14	- 294	- 2 249
Résultat lié aux stock-options et assimilés	18 à 20	1 708	3 985	1 246
Autres charges non décaissées	1-18	97	404	
Plus ou moins values de cession	22	91	347	65
<b>Marge brute d'autofinancement</b>		<b>11 034</b>	<b>30 112</b>	<b>11 642</b>
Variation des créances d'exploitation		- 6 042	- 17 380	(1) - 7 596
Variation des dettes d'exploitation		8 431	8 559	5 454
<b>Variation du BFR d'exploitation</b>		<b>2 389</b>	<b>- 8 822</b>	<b>- 2 142</b>
<b>Total des flux d'exploitation</b>		<b>13 424</b>	<b>21 290</b>	<b>9 500</b>
<b>Flux liés aux investissements</b>				
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	1	- 975	- 2584	- 1 468
Acquisitions d'immobilisations corporelles	2	- 4 587	- 6 097	- 3 086
Acquisitions d'autres immobilisations financières	3	- 359	- 546	- 380
Acquisitions avances sur licences	1	- 3 202	- 5 536	- 2 030
Cessions des immobilisations	22	45	60	16
Remboursements des dépôts et cautionnement et autres immobilisations financières	3	146	353	83
Variation de périmètre				
Autres flux				
<b>Total des flux liés aux investissements</b>		<b>- 8 932</b>	<b>- 14 350</b>	<b>- 6 865</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>				
Augmentation de capital liée aux SO & AGA	9	3 330	13 179	(1) 5 158
Rachats d'actions propres	9	-3 763		
<b>Total des flux des opérations de financement</b>		<b>-433</b>	<b>13 179</b>	<b>5 158</b>
<b>Incidence des écarts de conversion</b>		<b>949</b>	<b>- 1 461</b>	<b>- 1 050</b>
<b>Variation de trésorerie</b>		<b>5 006</b>	<b>18 658</b>	<b>6 743</b>
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice		55 606	36 948	36 948
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	8-13	60 612	55 606	43 690

(1) Cf. Note 5.3.4 sur la comparabilité des comptes

La trésorerie nette à la clôture s'analyse comme suit :

	30.06.13	31.12.12	30.06.12
Trésorerie et équivalents de trésorerie	60 951	55 654	44 055
Découverts bancaires (inclus dans les dettes financières courantes)	-339	-48	-364
Trésorerie nette	60 612	55 606	43 690



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

	Capital	Primes	Résultat consolidé	Réserves consolidées (hors réserves relatives aux stock-options)	Réserves consolidées stocks options	Ecart de conversion	Actions propres	Capitaux propres Part du Groupe	Intérêts minoritaires	Total des Capitaux Propres
<b>Situation au 31 décembre 2011</b>	<b>3 855</b>	<b>71 625</b>	<b>18 225</b>	<b>-8 788</b>	<b>19 696</b>	<b>-1 699</b>	<b>0</b>	<b>102 914</b>	<b>-</b>	<b>102 914</b>
Résultat consolidé de l'exercice			9 280					9 280		9 280
Autres éléments du résultat global				-80		-2 402		-2 482		-2 482
<b>Total Résultat Global</b>			<b>9 280</b>	<b>-80</b>		<b>-2 462</b>		<b>6 798</b>		<b>6 798</b>
Augmentation de capital de l'entreprise consolidante	236	14 044						14 280		14 280
Affectation du résultat consolidé N-1			-18 225	18 225				-		-
Avantages aux salariés sur souscription SO & AGA					3 985			3 985		3 985
<b>Situation au 31 décembre 2012</b>	<b>4 091</b>	<b>85 669</b>	<b>9 280</b>	<b>9 357</b>	<b>23 681</b>	<b>- 4 101</b>	<b>0</b>	<b>127 977</b>	<b>-</b>	<b>127 977</b>
Résultat consolidé de la période			1 826					1 826		1 826
Autres éléments du résultat global				-79		-575		-654		-654
<b>Total Résultat Global</b>			<b>1 826</b>	<b>-79</b>		<b>-575</b>		<b>1 172</b>		<b>1 172</b>
Augmentation de capital de l'entreprise consolidante	57	3 465						3 522		3 522
Affectation du résultat consolidé N-1			- 9 280	9 280				-		-
Achats Actions Propres							-3 763	-3 763		-3 763
Avantages aux salariés sur souscription d'actions Et actions gratuites					1 708			1 708		1 708
<b>Situation au 30 juin 2013</b>	<b>4 148</b>	<b>89 134</b>	<b>1 826</b>	<b>18 558</b>	<b>25 389</b>	<b>-4 676</b>	<b>-3 763</b>	<b>130 616</b>		<b>130 616</b>

La rubrique « écart de conversion » enregistre notamment les écarts de change provenant de la conversion des états financiers des filiales hors zone Euro.  
Les variations des écarts de conversion sur l'exercice 2013 sont essentiellement constituées par :

Devises	Taux au 31/12/2012	Taux au 30/06/2013	Impact sur les capitaux propres (K€)
Peso Argentin	6,48789	7,04380	-489
Dollars canadiens	1,31370	1,37140	-397
Dollars US	1,31940	1,30800	+134
Wong Coréen	1 406,23000	1 494,24000	+125
Livre Sterling	0,81610	0,85720	+107
Peso Mexicains	17,18450	17,04130	+24
Yen Japonais	113,61000	129,39000	+30

## 5. Annexe des comptes consolidés

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

### 5.1 Préambule

Leader mondial dans le développement et l'édition de jeux vidéo téléchargeables, Gameloft s'est positionné depuis 2000 comme l'une des entreprises les plus innovantes dans son domaine. Gameloft conçoit des jeux pour toutes les plateformes digitales dont les téléphones mobiles, smartphones et tablettes (Apple iOS et Android), boxes triple play, TV connectées, réseaux sociaux et consoles. Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits permettent à Gameloft d'associer ses jeux aux plus grandes marques internationales telles que Iron Man 3, My Little Pony, Littlest Pet Shop, UNO, Spider Man, Harry Potter, Lego, Ice Age, Cars. Gameloft dispose de plus, d'un portefeuille de marques en propre avec des franchises établies telles que Real Football, Asphalt, Modern Combat, Dungeon Hunter et N.O.V.A. Near Orbit Vanguard Alliance. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans 100 pays et emploie aujourd'hui 5 959 personnes réparties dans 29 pays à travers le monde.

Gameloft SE est domiciliée en France.

Grâce à des accords avec l'ensemble des principaux opérateurs de télécommunications sans fils, des fabricants de téléphones, des distributeurs spécialisés ainsi que sa boutique en ligne [www.gameloft.com](http://www.gameloft.com), GAMELOFT distribue ses jeux dans plus de 100 pays.

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

Les états financiers consolidés intermédiaires de Gameloft pour le semestre comprennent Gameloft SE et ses filiales.

Les comptes consolidés intermédiaires condensés du Groupe GAMELOFT au 30 juin 2013 ont été arrêtés par le Conseil d'administration en date du 10 septembre 2013.

### 5.2 Faits majeurs :

- Augmentation de capital :

La société GAMELOFT SE a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options et d'attributions d'actions gratuites pour 3 522 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 4 148 K€

- Variation de périmètre :

Le périmètre de consolidation retenu pour le premier semestre 2013 ne diffère pas de celui de l'exercice 2012.

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

Certaines monnaies dont le Real Brésilien, le Yen Japonais, le Dollar Canadien et le Peso Argentins ont fortement baissé au cours du 1<sup>er</sup> semestre 2013. Cette baisse a impacté nos comptes et surtout, au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à 2 743 K€ D'autres monnaies dont principalement le cours du Peso Mexicain ont augmenté sur ce semestre entraînant un différentiel positif de 325 K€ sur le chiffre d'affaires par rapport à la même période en 2012.

- Activité de l'Argentine :

Compte tenu des restrictions en Argentine pour rapatrier la trésorerie ou effectuer des paiements internationaux, l'utilisation de la trésorerie disponible au niveau de la filiale est limitée aux paiements locaux. Dans ce contexte, le Groupe avait identifié au 31 décembre 2012 la part de sa trésorerie en Argentine comme pouvant faire l'objet d'une utilisation limitée (cf. note 3.1.5.5.8 de l'annexe aux comptes consolidés du 31 décembre 2012).

Le contexte économique en Argentine a continué de se dégrader sur le premier semestre 2013. Les mesures prises par le gouvernement sur les opérations de contrôle des changes (conversion du peso argentin en dollars américain ou en euros) perdurent et l'écart entre le taux officiel de conversion et le taux de conversion dit « officieux » observé serait de plus en plus significatif. En l'absence d'information fiable sur le taux officieux de conversion, le Groupe a continué à utiliser le taux de change officiel pour la conversion des comptes de la filiale argentine au 30 juin 2013.

Compte tenu de la contribution significative de cette filiale à l'activité de Gameloft, la dévaluation du peso argentin ou la conversion de certains actifs de cette filiale (trésorerie notamment) à un taux officieux dégradé par rapport au taux officiel serait susceptible d'avoir un impact significatif sur les comptes consolidés du Groupe. L'impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion sur les principaux agrégats du Groupe au 30 juin 2013 est présenté ci-dessous :

En Keuros	Impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion	
	-20%	-40%
Chiffre d'affaires	-940	-1 611
Résultat net	-1 219	-2 090
Trésorerie	-1 337	-2 292
Actif net	-1 965	-3 369

### 5.3 Synthèse des principes et méthodes comptables

#### 5.3.1 Base de préparation des états financiers

Les comptes consolidés intermédiaires condensés du Groupe Gameloft au 30 juin 2013 ont été préparés en conformité avec la norme IAS 34 – Information Financière Intermédiaire. S'agissant de comptes condensés, ils n'incluent pas toute l'information requise par le référentiel IFRS et doivent être lus en relation avec les états financiers consolidés annuels du groupe Gameloft, pour l'exercice clos le 31 décembre 2012.

Les principes comptables retenus pour la préparation des comptes consolidés intermédiaires condensés sont conformes aux normes et interprétations IFRS telles qu'adoptées par l'Union Européenne au 30 juin 2013 et sont consultable sur le site internet de la Commission Européenne : [http://ec.europa.eu/internal\\_market/accounting/ias/index\\_fr.htm](http://ec.europa.eu/internal_market/accounting/ias/index_fr.htm).

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

Ces principes comptables retenus sont cohérents avec ceux utilisés dans la préparation des comptes consolidés annuels pour l'exercice clos le 31 décembre 2012, présentés dans la Note 3.1.5.3 des comptes consolidés du Document de Référence 2012, à l'exception des points présentés ci-dessous.

#### Normes, amendements et interprétations entrant en vigueur au 1<sup>er</sup> janvier 2013

- Améliorations annuelles des normes internationales d'information financière IFRS, cycle 2009 – 2011
- Amendement à IFRS 1 – Prêts gouvernementaux
- Amendement à IFRS 7 – « Instruments financiers - Informations à fournir » : Compensation d'actifs financiers et de passif financiers
- Amendement à IFRS13 – Evaluation de la juste valeur
- Amendement à IAS 1 – relatif à la présentation des autres éléments du résultat global
- IAS 19 Révisée – Avantages du personnel notamment pour les régimes à prestations définies

Les seules normes ayant eu un impact sur les comptes arrêtés au 30 juin 2013 sont les normes IAS 19 Révisée « Avantages du personnel » et Amendement à IAS1 sur la présentation des autres éléments du résultat global.

#### Normes, amendements et interprétations adoptés par l'Union européenne et d'application optionnelle aux exercices ouverts à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2013

- Amendement à IFRS 10 – Etats financiers consolidés
- Amendement à IFRS 11 – Partenariats

- Amendement à IFRS 12 – Information à fournir sur les intérêts détenus dans d'autres entités
- IAS 27 – Etats financiers individuels
- IAS 28 – Participation dans des entreprises associées et des coentreprises
- Amendement à IAS 32 – « Instruments financiers – Présentation » : Compensation d'actifs financiers et de passifs financiers

Ces normes ou amendements sont applicables aux périodes ouvertes à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2014 et n'ont pas été anticipés par Gameloft.

Au 30 juin 2013, il n'y a aucune norme ou interprétation IFRS publiée et en vigueur au 1<sup>er</sup> janvier 2013, qui soit applicable par le Groupe et non adoptée par l'Union Européenne.

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

### 5.3.2 Changement de méthode

La première application de la norme IAS 19 Révisée entraîne les modifications suivantes :

- L'intégralité des écarts actuariels est constatée dans les autres éléments du résultat global.
- Le coût des services passés est immédiatement comptabilisé au compte de résultat
- Le rendement attendu des actifs du régime est évalué en utilisant le taux d'actualisation des engagements.

L'application rétrospective d'IAS19 révisée est sans impact significatif sur les comptes du Groupe au 30 juin 2012, aucun retraitement n'a donc été comptabilisé.

### 5.3.3 Estimations et jugements

La préparation des états financiers consolidés selon les IFRS nécessite, de la part de la direction du groupe, d'effectuer des estimations et de faire des hypothèses qui ont un impact sur l'application des méthodes comptables et sur les montants comptabilisés dans les états financiers. Ces estimations et les hypothèses sous-jacentes sont établies et revues de manière constante à partir de l'expérience passée et d'autres facteurs considérés comme raisonnables au vu des circonstances. Elles servent ainsi de base à l'exercice du jugement rendu nécessaire à la détermination des valeurs comptables d'actifs et de passifs, qui ne peuvent être obtenues à partir d'autres sources. Les valeurs réelles peuvent être différentes des valeurs estimées. Les jugements significatifs exercés par la direction du Groupe pour appliquer les méthodes comptables et l'analyse des principales sources d'incertitudes relatives aux estimations sont identiques à ceux et celles décrits dans les états financiers de l'exercice clos au 31 décembre 2012. Les méthodes comptables exposées ci-dessous ont été appliquées d'une façon permanente à l'ensemble des périodes présentées dans les états financiers consolidés et de manière uniforme aux entités du groupe.

### 5.3.4 Comparabilité des comptes

Deux retraitements ont été effectués :

- La participation des salariés (102 K€) a été incorporée dans les charges de personnel R&D au 30 juin 2012
- Au sein du tableau des flux de trésorerie, le décalage de trésorerie sur les exercices de stocks options (perçus le mois suivant leur exercice, 760 K€ au 30 juin 2012) a été retraité de la variation du BFR pour figurer en diminution des flux des opérations de financement.

### 5.3.5 Les parties liées

Les parties liées du groupe comprennent les entreprises sur lesquelles le groupe exerce le contrôle, c'est-à-dire le pouvoir de diriger les politiques financières et opérationnelles d'une entité afin d'obtenir les avantages de ses activités, un contrôle conjoint ou une influence notable, les actionnaires qui exercent un contrôle conjoint sur les coentreprises du

groupe, les actionnaires minoritaires qui exercent une influence notable sur les filiales du groupe, les mandataires sociaux, dirigeants et administrateurs du groupe, personnes ayant l'autorité et la responsabilité de la planification, de la direction, et du contrôle des activités de l'entité, directement ou indirectement, ainsi que les sociétés dans lesquelles ceux-ci exercent le contrôle, un contrôle conjoint ou une influence notable ou détiennent un droit de vote significatif.

Au premier semestre 2013, il n'y a pas eu de variation significative dans la nature des transactions avec les parties liées par rapport au 31 décembre 2012 (voir Note 3.1.6.6 du Document de Référence de la société pour 2012, déposé le 30 avril 2013 sous le numéro de dépôt D.13-0478 auprès de l'AMF)

### 5.3.6 Résultat par action

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

Les résultats nets par action de base et après dilution sont calculés à partir du nombre moyen pondéré d'actions en circulation, déduction faite du nombre moyen pondéré des éléments dilutifs.

Le calcul du résultat par action après dilution tient compte de l'impact potentiel de l'exercice de l'ensemble des instruments dilutifs (tels que les options d'achat et de souscription d'actions, les emprunts convertibles, etc.) sur le nombre théorique d'actions. Lorsque les fonds sont recueillis à la date de l'exercice des droits rattachés aux instruments dilutifs, la méthode dite « du rachat d'actions » est utilisée pour déterminer le nombre théorique d'actions à prendre en compte.

- Résultat de base par action :

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

- Résultat dilué par action :

Ce résultat est égal à la division du :

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

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

	<b>30.06.13</b>	<b>30.06.12</b>
Résultat net part du groupe (€) – A	1 825 963	4 557 978
Nombre d'actions ordinaires pondérés – B	81 988 656	78 376 471
Résultat de base par action – C = A/B	0.02	0.06
Nombre d'actions ordinaires pondéré après intégration des instruments potentiellement dilutifs – D	84 667 682	82 716 012
Résultat net (€) -E	1 825 963	4 557 978
Résultat net par action dilué – F= E / D	0.02	0.05
Résultat opérationnel courant (€)	9 507 142	5 322 292
Résultat opérationnel courant par action	0.12	0.07
Résultat opérationnel courant par action dilué	0.11	0.06

## 5.4 Périmètre de consolidation

### 5.4.1 Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2013

Seules les entités significatives sont présentées dans le tableau ci-dessous. Le caractère significatif s'apprécie au regard de la contribution à la production des jeux et de la contribution au chiffre d'affaires du groupe. Les autres entités dont la contribution est non significative ne sont pas reprises dans cette liste.

Société	Pays	Date acquisition / création	Activité - Secteur	Pourcentage d'intérêt	Pourcentage de contrôle	Méthode
GAMELOFT SE 429 338 130	France	1999	Mobile Distribution / Production	-	Société mère	Intégration Globale
GAMELOFT INC	USA	2000	Mobile Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT INC DIVERTISSEMENT	Canada	2000	Mobile Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Ltd	Royaume- Uni	2001	Mobile Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT IBERICA SA	Espagne	2001	Mobile Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SRL	Italie	2001	Mobile Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SRL	Roumanie	2001	Mobile Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT SOFTWARE BEIJING Ltd	Chine	2003	Mobile Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT KK	Japon	2004	Mobile Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT LTD VIETNAM	Vietnam	2004	Mobile Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT S. de R.L. de C.V.	Mexique	2005	Mobile Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT PRIVATED LTD	Inde	2005	Mobile Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Co, Ltd	Corée	2005	Mobile Distribution / Production	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Argentina	Argentine	2005	Mobile Production / Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Do BRASIL Ltda	Brésil	2007	Mobile Distribution	100,00 %	100 %	Intégration Globale
GAMELOFT Australia Pty Ltd	Australie	2007	Mobile Distribution	100,00%	100%	Intégration Globale
GAMELOFT Philippines	Philippines	2009	Mobile Production / Distribution	100,00%	100%	Intégration Globale
GAMELOFT SOFTWARE SHENZEN Co. Ltd	Chine	2010	Mobile Production	100,00%	100%	Intégration Globale
GAMELOFT PT Indonesia	Indonesie	2010	Mobile Production / Distribution	100,00%	100%	Intégration Globale

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

#### 5.4.2 Variation du périmètre

Le périmètre de consolidation retenu pour le premier semestre 2013 ne diffère pas de celui de l'exercice 2012.

### 5.5 Notes sur le bilan et le compte de résultat

#### 1. IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

Les autres immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 30 juin 2013 :

Immobilisations	Au 31.12.12 cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.13 cumulé
Logiciels	3 418	485	-51			-71	3 781
Développements commercialisés	27 742	93		27			27 862
Avances sur licences	27 513	2 762				24	30 299
Développement En cours de production	824	396	-97	-27			1 095
<b>TOTAL Bruts</b>	<b>59 497</b>	<b>3 736</b>	<b>-148</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-47</b>	<b>63 037</b>
<b>Amortissements</b>	<b>Au 31.12.12 cumulé</b>	<b>Augmentations</b>	<b>Diminutions</b>	<b>Transfert de compte à compte</b>	<b>Variation de périmètre</b>	<b>Ecart de change</b>	<b>Au 30.06.13 cumulé</b>
Logiciels	3 054	330	-47			-46	3 291
Développements commercialisés	25 657	785		435			26 877
Avances sur licences	18 526	3 065				-2	21 589
Développement En cours de production	-						-
<b>Sous Total</b>	<b>47 237</b>	<b>4 180</b>	<b>-47</b>	<b>435</b>	<b>-</b>	<b>-48</b>	<b>51 757</b>
<b>Provisions</b>							
Développements commercialisés	756			-435			321
Développement En cours de production	112	2	-9				105
Avances sur licences	910	330	-19				1 220
<b>Sous Total</b>	<b>1 778</b>	<b>332</b>	<b>-28</b>	<b>-435</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>1 646</b>
<b>TOTAL des dépréciations amortissements et</b>	<b>49 015</b>	<b>4 512</b>	<b>-75</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-48</b>	<b>53 403</b>
<b>Immobilisations incorporelles nettes</b>	<b>10 482</b>						<b>9 634</b>

Les frais de développements sont les coûts de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles sur la Nintendo DSi, la 3DS, la PS3net et la PS Vita de Sony, l'Ipapad 1 d'Apple, sur les TV connectées comme sur la Box Révolution 6 de Free, Samsung TV et le Mac d'Apple.

L'augmentation des frais de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles sur la PS Vita de Sony, le Mac d'Apple, les TV connectées ou encore les boxes Internet est de 93 K€ sur le premier semestre 2013.

Les développements en cours de production sont des coûts de développement de jeux non encore terminés à la date d'arrêté des comptes. Au titre du premier semestre 2013, les coûts de développement en cours ont représenté 396 K€ et 27 K€ ont été transférés en développements commercialisés sur la période.

La société effectue une revue de la faisabilité des projets et de leur commercialisation. Au cours du premier semestre 2013, GAMELOFT a effectué une revue de ses projets en cours. Au regard de ces analyses, la société a décidé de comptabiliser en charges un montant de 97 K€ au titre des développements abandonnés.

Les avances sur licences concernent des contrats signés avec divers constructeurs automobiles, des sportifs de haut niveau Anthony Kim, Vijay Singh, Camillo Villegas, joueurs de golf, divers parcours de golf, Steven Gerrard, Robinho, la FIFPRO (International Federation of Professional Footballers), la NFL.

Sur le premier semestre 2013, de nouveaux jeux sont sortis suite à la signature de contrats de licences principalement avec Marvel pour le jeu Iron Man 3, Fast & Furious 6 film sorti en mai 2013, ainsi que le jeu Moi, Moche et Méchant 2 (Despicable me) d'Universal film sorti en juin 2013. Aussi sur cette période, Gameloft a réitéré son envie de travailler avec des partenaires prestigieux en renouvelant des contrats de licences comme « The Amazing Spider-man » de Spider-Man Merchandising et Spiderman Classic de Marvel. Ces contrats sont dans la continuité de ceux des années précédentes avec Hasbro avec les jeux My Little Pony et Littlest Pet Shop, Playmobil et les multiples sorties de film de Sony Pictures et son légendaire Men In Black 3 sorti en avril 2012, Ice Age de Fox sorti également en avril 2012, DC Comics pour le jeu : « The Dark of Knights Rises », les films sortis en 2011 avec Tintin de Paramount en octobre, Fast & Furious 5 d'Universal en mai, The Avengers de Marvel, avec TT Games pour la sortie du jeu Lego Batman, avec Epic Games-Unreal ou encore Classic Media pour le jeu Where's Waldo et aussi avec Warner Bros pour la sortie du dernier volet de Harry Potter and the deathly hallows, avec la Fox pour le renouvellement de contrats pour l'adaptation du jeu Avatar sur différentes plateformes, Marvel pour Iron Man 2 et Spiderman. Gameloft a signé aussi des contrats ou des renouvellements de contrats pour des licences de jeux de société, séries et jeux télévisés tels que Blokus, Uno, A prendre ou à laisser brésilien Topa ou Noa Topa, CSI.

L'augmentation des amortissements & provisions sur les développements commercialisés et en cours de production sont respectivement de 785 K€ et de 2 K€. Les amortissements correspondent à un plan d'amortissement sur 18 mois des coûts de développements dès la commercialisation du jeu. Des tests de pertes de valeur ont été réalisés sur tous les développements commercialisés et en cours à la clôture de la période qui ont donné lieu à l'enregistrement d'une dépréciation de 2 K€.

L'augmentation des amortissements sur avances sur licences est la conséquence de la progression des ventes entraînant une hausse des royalties calculées au prorata des ventes des différents produits licenciés pour 3 065 K€. Compte tenu de la perspective de ventes insuffisantes sur différentes licences, une dépréciation complémentaire de 330 K€ a été comptabilisée au 30 juin 2013.

Les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 31 décembre 2012 :

Immobilisations	Au 31.12.11 cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.12 cumulé
Logiciels	2 922	812	-286			-30	3 418
Développements commercialisés	26 534	796		412			27 742
Avances sur licences	24 101	8 705	-5 250			-43	27 513
Développement En cours de production	664	975	-404	-412			824
<b>TOTAL Bruts</b>	<b>54 221</b>	<b>11 288</b>	<b>-5 940</b>	<b>-</b>		<b>-73</b>	<b>59 497</b>

Amortissements	Au 31.12.11 Cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.12 Cumulé
Logiciels	2 599	595	-128			-12	3 054
Développements commercialisés	19 460	4 037		2 160			25 657
Avances sur licences	17 060	6 680	-5 250			36	18 526
Développement En cours de production	-						-
<b>Sous Total</b>	<b>39 119</b>	<b>13 472</b>	<b>-5 378</b>	<b>2 160</b>		<b>24</b>	<b>47 237</b>



<b>Provisions</b>						
Développements commercialisés	2 167	748		-2 160		756
Développement En cours de production	22	103	-12			112
Avances sur licences	1 057	464	-611			910
<b>Sous Total</b>	<b>3 246</b>	<b>1 315</b>	<b>- 623</b>	<b>- 2 160</b>	<b>-</b>	<b>1 778</b>
<b>TOTAL des dépréciations et amortissements</b>	<b>42 365</b>	<b>14 787</b>	<b>-8 161</b>	<b>-</b>	<b>24</b>	<b>49 015</b>
<b>Immobilisations incorporelles nettes</b>	<b>11 856</b>					<b>10 482</b>

## 2. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

<b>Immobilisations</b>	<b>Au 31.12.12 Cumulés</b>	<b>Augmentations</b>	<b>Diminutions</b>	<b>Transfert de compte à compte</b>	<b>Variation de périmètre</b>	<b>Ecart de change</b>	<b>Au 30.06.13 Cumulés</b>
Installations techniques	4 695	127	-113			-68	4 641
Matériel informatique et mobilier	22 117	4 424	-478			-498	25 565
Matériel informatique financé par crédit-bail	100					-4	96
<b>TOTAL</b>	<b>26 911</b>	<b>4 551</b>	<b>-591</b>			<b>-570</b>	<b>30 302</b>

<b>Amortissements</b>	<b>Au 31.12.12 Cumulés</b>	<b>Augmentations</b>	<b>Diminutions</b>	<b>Transfert de compte à compte</b>	<b>Variation de périmètre</b>	<b>Ecart de change</b>	<b>Au 30.06.13 Cumulés</b>
Installations techniques	2 586	399	-13	3		-53	2 922
Matériel informatique et mobilier	15 131	2 244	-429			-256	16 690
Matériel informatique financé par crédit-bail	97	0				-4	93
<b>TOTAL</b>	<b>17 813</b>	<b>2 643</b>	<b>-442</b>	<b>3</b>		<b>-313</b>	<b>19 705</b>
<b>Immobilisations corporelles nettes</b>	<b>9 098</b>						<b>10 597</b>

L'augmentation des immobilisations corporelles est la conséquence :

- du développement des différents studios de production et le renouvellement de certains matériels,
- des achats de téléphones portables dédiés à la création des jeux.

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

Les diminutions d'installations générales sont principalement dues à des mises au rebut.  
Aucun coût d'emprunt n'est incorporé aux coûts des immobilisations.

En comparaison, les immobilisations corporelles se répartissent comme suit au 31/12/12 :

<b>Immobilisations</b>	<b>Au 31.12.11 Cumulés</b>	<b>Augmentations</b>	<b>Diminutions</b>	<b>Transfert de compte à compte</b>	<b>Variation de périmètre</b>	<b>Ecart de change</b>	<b>Au 31.12.12 Cumulés</b>
Installations techniques	3 698	1 267	-134	- 88		-48	4 695
Matériel de transport	-						
Matériel informatique et mobilier	18 785	4 969	-1 661	88		-65	22 117
Matériel informatique financé par crédit-bail	115		-16			+1	100
<b>TOTAL</b>	<b>22 598</b>	<b>6 236</b>	<b>-1 811</b>	<b>0</b>		<b>-112</b>	<b>26 911</b>

Amortissements	Au 31.12.11 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.12 Cumulés
Installations techniques	2 176	611	-136	-24		-40	2 586
Matériel de transport	-						
Matériel informatique et mobilier	12 802	3 792	-1 477	24		-10	15 131
Matériel informatique financé par crédit-bail	111	1	-16			1	97
Immobilisations en cours							
<b>TOTAL</b>	<b>15 089</b>	<b>4 404</b>	<b>-1 629</b>	<b>0</b>		<b>-49</b>	<b>17 813</b>
<b>Immobilisations corporelles nettes</b>	<b>7 509</b>						<b>9 098</b>

### 3. ACTIFS FINANCIERS NON COURANTS

Les actifs financiers non courants se répartissent comme suit au 30/06/2013 :

Immobilisations	Au 31.12.12 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.13 Cumulés
Dépôts et cautionnements	2 397	359	-146			-52	2 558
Prêts							
<b>TOTAL</b>	<b>2 397</b>	<b>359</b>	<b>-146</b>			<b>-52</b>	<b>2 558</b>

Les augmentations des dépôts et cautionnements concernent principalement GAMELOFT Corée pour 207 K€ et GAMELOFT Iberica pour 69 K€

Les diminutions concernent principalement GAMELOFT Cheng Du pour 29 K€, GAMELOFT SE pour 39 K€ et GAMELOFT Vietnam pour 45 K€

En comparaison, les actifs financiers non courants se répartissent comme suit au 31/12/12 :

Immobilisations	Au 31.12.11 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.12 Cumulés
Dépôts et cautionnements	2 211	546	-353	11		-18	2 397
Prêts	-						
<b>TOTAL</b>	<b>2 211</b>	<b>546</b>	<b>-353</b>	<b>11</b>		<b>-18</b>	<b>2 397</b>

### 4. ACTIFS D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.13	31.12.12
Déficits activés	10 227	10 528
Différences temporaires fiscales	3 362	2 388
<b>TOTAL</b>	<b>13 589</b>	<b>12 916</b>

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

Au 30 juin 2013, les déficits activés s'élèvent à 10 227 K€ dont Gameloft SE pour 9 696 K€

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

L'impôt sur déficits activés et non activés sur les différentes filiales du Groupe se présente comme suit:

En K€	30.06.13		31.12.12	
	IS sur déficits activés	IS sur déficits non activés	IS sur déficits activés	IS sur déficits non activés
GAMELOFT Hong Kong		71		71
GAMELOFT Canada	170		162	
GAMELOFT Iberica		76		182
GAMELOFT Beijing		173		
GAMELOFT Brésil		97		103
GAMELOFT AUSTRALIA		66		81
GAMELOFT Cheng Du		193		
GAMELOFT SE	9 696		10 076	
GAMELOFT Corée		502		
GAMELOFT Singapour		22		28
GAMELOFT Inde		38		
GAMELOFT Divertissement Live	30		32	
GAMELOFT Rep. Tcheque		27		28
GAMELOFT TORONTO	330		258	
GAMELOFT LTD UK		549		618
GAMELOFT LTD, Co				483
GAMELOFT GMBH		638		643
GAMELOFT SHANGHAI LTD		85		83
XING FU		65		58
GAMELOFT SHENZHEN		49		21
GAMELOFT KK		253		
GAMELOFT Sprl				
GAMELOFT Venezuela				
<b>TOTAL</b>	<b>10 227</b>	<b>2 906</b>	<b>10 528</b>	<b>2 399</b>

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

- 20 ans : 530 K€
- illimités : 9 696 K€

Les échéances d'expiration des déficits fiscaux non activés se décomposent ainsi :

- A 1 an : 120 K€
- A 2 ans : 14 K€
- A 3 ans : 14 K€
- A 4 ans : 49 K€
- A 5 ans : 92 K€
- A 6 ans : 401 K€
- A 9 ans : 524 K€
- A 10 ans : 269 K€
- A 14 ans : 52 K€
- A 15 ans : 24 K€
- Illimités : 1 347 K€

Les actifs d'impôts différés au titre du périmètre d'intégration fiscale français correspondent à une utilisation jusqu'en 2015.

#### 5. AUTRES CREANCES NON COURANTES

	30.06.13	31.12.12
Crédits d'impôts R&D	4 217	4 225
Autres	8	8
<b>TOTAL</b>	<b>4 224</b>	<b>4 233</b>

Les crédits d'impôts recherche et développements correspondent à des créances fiscales détenues par les filiales canadiennes au titre des années 2005 à 2013.

Suite à un changement législatif, les créances au titre de l'année 2006 sont de nouveau imputables sur l'impôt dû pendant 20 ans comme les créances des années suivantes.

#### 6. CLIENTS ET COMPTES RATTACHES

	<b>30.06.13</b>	<b>31.12.12</b>
Clients et comptes rattachés	62 544	60 340
Dépréciation clients et comptes rattachés	- 892	- 682
<b>Total</b>	<b>61 653</b>	<b>59 658</b>

Le délai moyen de règlement des clients du groupe GAMELOFT est de 99 jours.

La plupart des créances clients sont à moins d'un an, l'impact de l'actualisation serait non significatif (Cf. tableau §6.7 du présent rapport).

## 7. AUTRES ACTIFS COURANTS

Les autres actifs se décomposent ainsi :

	<b>30.06.13</b>	<b>31.12.12</b>
TVA	2 112	2 577
Autres créances fiscales et sociales	16 195	14 838
Avoirs fournisseurs à recevoir	6	63
Fournisseurs débiteurs	766	157
Avances et Acomptes versés	107	31
Autres	436	349
Charges constatées d'avance	2 043	1 405
Capital souscrit appelé non versé	1 292	1 100
<b>TOTAL</b>	<b>22 958</b>	<b>20 520</b>

La quasi-totalité des autres créances a une échéance à moins d'un an.

Les créances fiscales d'un montant de 16 114 K€ se composent principalement des éléments suivants :

- 11 828 K€ au titre des subventions d'exploitation de 2011 en partie, de 2012 et de 2013 dues aux filiales canadiennes
- 1 218 K€ correspondant à des subventions et d'autres crédits fiscaux pour GAMELOFT Argentina
- 437 K€ de créances d'impôts pour GAMELOFT Mexique

## 8. TRESORERIE ET EQUIVALENTS DE TRESORERIE

Le poste trésorerie et équivalents de trésorerie comprend des soldes de comptes de banque pour 60 951 K€ au 30 juin 2013 contre 55 653 K€ au 31 décembre 2012.

La variation de la trésorerie nette se décompose ainsi :

<b>Détail trésorerie</b>	<b>30.06.13</b>	<b>31.12.12</b>
Disponibilités	26 034	24 702
Equivalents de trésorerie	34 917	30 951
<b>TOTAL Trésorerie positive</b>	<b>60 951</b>	<b>55 653</b>
Découverts bancaires et crédits courts termes	-339	-48
<b>TOTAL</b>	<b>60 612</b>	<b>55 606</b>
<i>Dont trésorerie dont l'utilisation est limitée(1)</i>	8 863	8 824

- (1) Compte tenu des restrictions actuelles en Argentine et au Vénézuéla pour rapatrier la trésorerie ou effectuer des paiements internationaux, l'utilisation de la trésorerie disponible au niveau de la filiale est limitée aux paiements locaux.

Au 30 juin 2013, il existe un excédent net financier de 60 612 K€ contre 55 606 K€ au 31 décembre 2012.

Les postes disponibilités et équivalents de trésorerie se rapportent essentiellement aux pays suivants :

- France pour un montant de 20 731 K€
- Brésil pour un montant de 13 736 K€
- Argentine pour un montant de 8 024 K€
- Etats Unis pour un montant de 6 531 K€
- Mexique pour un montant de 2 381 K€
- Japon pour un montant de 1 698 K€

Les disponibilités et équivalents de trésorerie sont constitués de placements immédiatement disponibles et sans frais.

## 9. CAPITAUX PROPRES

### Capital

Le capital de la société GAMELOFT S.E. est composé au 30 juin 2013 de 82 966 725 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 4 148 336,25 euros.

La société GAMELOFT a procédé en 2013 à des augmentations de capital par levée de stocks options donnant lieu à une augmentation de capital de 57 K€ et une augmentation des primes d'émission pour 3 465 K€. Au titre du premier semestre 2013, le montant encaissé sur les augmentations de capital est de 3 330 K€ (y compris le mois de décembre 2012 perçu en janvier 2013), le solde de 193 K€ ayant été encaissé en juillet 2013.

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

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

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

### Nombre d'actions GAMELOFT S.E.

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
<b>Au 31/12/10</b>	<b>0.05</b>	<b>75 082 924</b>	<b>3 754</b>
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 W 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
<b>Au 31/12/11</b>	<b>0.05</b>	<b>77 105 980</b>	<b>3 855</b>
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 W 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
<b>Au 31/12/12</b>	<b>0.05</b>	<b>81 818 524</b>	<b>4 091</b>
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	44 600	2
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	47 700	2
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	85 700	4
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	239 945	12
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	354 431	18
Levée d'options du 01/06/2010	0.05	375 825	19
<b>Au 30/06/13</b>	<b>0.05</b>	<b>82 966 725</b>	<b>4 148</b>

## Stocks options et Actions gratuites

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

Date du Conseil d'Administration	03/01/07	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 811 000	2 734 800	2 535 000	2 421 700	2 238 000	1 630 989	50 400	0
Nombre d'actions annulées :		76 200	276 000	389 300	535 000	682 400	697 400	747 800
Nombre de personnes concernées :	127							
dont dirigeants	4							
Début d'exercice	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009
Fin d'exercice	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013
Prix de souscription	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros

Date du Conseil d'Administration	03/01/07	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	710 100	604 800	530 400	511 200	494 200	377 000	80 600	0
Nombre d'actions annulées :		105 300	179 700	198 900	207 900	237 900	248 100	284 100
Nombre de personnes concernées :	38							
dont dirigeants	1							
Début d'exercice	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009
Fin d'exercice	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013
Prix de souscription	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros

Date du Conseil d'Administration	11/04/2008	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	3 110 250	3 015 000	2 850 600	2 595 350	2 059 465	811 995	524 350
Nombre d'actions annulées :		95 250	259 650	369 950	640 940	650 990	650 990
Nombre de personnes concernées :	199						
dont dirigeants	4						
Début d'exercice	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010
Fin d'exercice	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros

Date du Conseil d'Administration	11/04/2008	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	534 300	525 300	508 200	398 900	244 900	136 100	50 400
Nombre d'actions annulées :		9 000	26 100	41 300	64 700	75 300	75 300
Nombre de personnes concernées :	48						
dont dirigeants	1						
Début d'exercice	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010
Fin d'exercice	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros

Date du Conseil d'Administration	14/05/2009	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 208 500	2 130 900	2 003 800	1 539 800	1 093 990	735 959
Nombre d'actions annulées :		77 600	204 700	315 200	319 125	322 725
Nombre de personnes concernées : dont dirigeants	189 2					
Début d'exercice	14/05/2011	14/05/2011	14/05/2011	14/05/2011	14/05/2011	14/05/2011
Fin d'exercice	14/05/2015	14/05/2015	14/05/2015	14/05/2015	14/05/2015	14/05/2015
Prix de souscription	2,36 euros	2,36 euros	2,36 euros	2,36 euros	2,36 euros	2,36 euros

Date du Conseil d'Administration	01/06/2010	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 240 000	2 200 200	2 010 000	1428 250	1 033 175
Nombre d'actions annulées :		39 800	230 000	332 000	351 250
Nombre de personnes concernées : dont dirigeants	189 2				
Début d'exercice	01/06/2012	01/06/2012	01/06/2012	01/06/2012	01/06/2012
Fin d'exercice	01/06/2014	01/06/2014	01/06/2014	01/06/2014	01/06/2014
Prix de souscription	3,82 euros	3,82 euros	3,82 euros	3,82 euros	3,82 euros

Date du Conseil d'Administration	20/09/2011	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 245 000	2 235 000	2 155 000	2 062 500
Nombre d'actions annulées :		10 000	90 000	182 500
Nombre de personnes concernées : dont dirigeants	170 2			
Début d'exercice	20/09/2013	20/09/2013	20/09/2013	20/09/2013
Fin d'exercice	20/09/2015	20/09/2015	20/09/2015	20/09/2015
Prix de souscription	3,87 euros	3,87 euros	3,87 euros	3,87 euros

Date du Conseil d'Administration	06/07/2012	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 606 000	1 590 900	1 500 900
Nombre d'actions annulées :		15 100	105 100
Nombre de personnes concernées : dont dirigeants	147 0		
Début d'exercice	06/07/2014	06/07/2014	06/07/2014
Fin d'exercice	06/07/2016	06/07/2016	06/07/2016
Prix de souscription	4,88 euros	4,88 euros	4,88 euros

Attributions d'Actions Gratuites	21/04/2009	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Date du Conseil d'Administration	21/04/2009					
Maturité – Période d'acquisition	2 ans - 22/04/2011					
Fin de période de conservation	2 ans - 22/04/2013					
Nombres d'instruments attribués	720 750	720 250	717 250	0	0	0
Nombre d'actions annulées :	-	500	3 500	3 500	3 500	3 500
Nombre de personnes concernées : dont dirigeants	55 3					

Attributions d'Actions Gratuites	01/06/2010	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 30.06.13
Date du Conseil d'Administration	01/06/2010				
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 01/06/2012				
Fin de période de conservation	2 ans – 01/06/2014				
Nombres d'instruments attribués	733 250	729 750	624 750	0	0
Nombre d'actions annulées :	-	3 500	108 500	129 750	129 750
Nombre de personnes concernées : dont dirigeants	60 3				

<b>Attributions d'Actions Gratuites</b>	<b>20/09/2011</b>	<b>Restant au 31.12.11</b>	<b>Restant au 31.12.12</b>	<b>Restant au 30.06.13</b>
Date du Conseil d'Administration	20/09/2011			
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 20/09/2013			
Fin de période de conservation	2 ans – 20/09/2015			
Nombres d'instruments attribués	548 900	527 400	494 300	486 600
Nombre d'actions annulées :	-	21 500	54 600	62 300
Nombre de personnes concernées :	47			
dont dirigeants	3			

<b>Attributions d'Actions Gratuites</b>	<b>06/07/2012</b>	<b>Restant au 31.12.12</b>	<b>Restant au 30.06.13</b>
Date du Conseil d'Administration	06/07/2012		
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 06/07/2014		
Fin de période de conservation	2 ans – 06/07/2016		
Nombres d'instruments attribués	750 000	745 300	738 800
Nombre d'actions annulées :	-	4 700	11 200
Nombre de personnes concernées :	51		
dont dirigeants	5		

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

Au total, au 30 juin 2013, le nombre maximum d'actions à créer est de 5 907 284 actions par exercice des stocks options et de 1 225 400 actions par attribution d'actions gratuites.

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

GAMELOFT SE a mis en place un plan de rachat d'actions sur le second trimestre 2013 et détient à la date de clôture 724 491 actions propres pour un montant de 3 763 K€

## 10. PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES

<b>Passifs non courants :</b>	<b>Au 31.12.12</b>	<b>Dotations exercice</b>	<b>Reprises exercice</b>	<b>Ecart de change</b>	<b>Variation de périmètre</b>	<b>Au 30.06.13</b>
			Montant utilisé au cours de l'exercice			
			Montant non utilisé au cours de l'exercice			
Pour risques	109	114	-39	-9		175
<b>Total</b>	<b>109</b>	<b>114</b>	<b>-39</b>	<b>-9</b>		<b>175</b>

Les provisions pour risques concernent des litiges salariaux.

Il n'y a pas de nouveaux contrôles fiscaux en cours dans les filiales étrangères ou françaises. Aucune proposition de rectification n'a été reçue à ce jour et par conséquent, aucune provision n'a été constatée dans les comptes.

## 11. ENGAGEMENTS ENVERS LE PERSONNEL



	Au 31.12.12	Dotations	Reprises	Pertes et (gains) actuariels	Ecart de change	Reclassements	Au 30.06.13
			Montant utilisé au cours de l'exercice	Montant non utilisé au cours de l'exercice			
Provision pour retraites	360	213	-105	137	-16		589
Provision pour indemnités de fin de contrats	101	106	-15	0	1		194
<b>TOTAL</b>	<b>461</b>	<b>319</b>	<b>-120</b>	<b>137</b>	<b>-15</b>		<b>783</b>

La provision pour indemnités de départ en retraite au 30 juin 2013 concerne principalement les pays suivants :

- Corée pour 250 K€
- France pour 151 K€
- Hong Kong pour 46 K€
- Singapour pour 27 K€
- Italie pour 16 K€
- Mexique pour 89 K€

La provision pour indemnités de fin de contrats correspond au provisionnement de la couverture chômage au Vietnam, l'augmentation de la période s'expliquant par une modification des obligations légales au cours de 2013.

## 12. PASSIF D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.13	31.12.12
Subventions à recevoir	4 200	3 704
Divers	246	126
<b>TOTAL</b>	<b>4 446</b>	<b>3 830</b>

Les filiales canadiennes bénéficient de crédits multimédias. Ces crédits étant imposables l'année de leur encaissement mais comptabilisés sur la base de l'exercice auxquels ils se rattachent, la société doit comptabiliser un passif d'impôt différé.

Les subventions restant de 2011 et de l'année 2012 devraient être reçues sur le second semestre 2013.

## 13. DETTES FINANCIERES

Le Groupe Gameloft n'a pas de dettes financières non courantes.

Les dettes financières courantes se décomposent ainsi :

	30.06.13	31.12.12
Découverts bancaires	339	48
<b>Dettes financières</b>	<b>339</b>	<b>48</b>
	à - 1 an	+ 1 an et - 5 ans
Echéances restant à payer au 30.06.13	339	+ 5 ans

Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie  
L'intégralité des dettes financières est à taux fixe.

#### 14. DETTES FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHES

	30.06.13	31.12.12
Dettes fournisseurs	22 808	18 957
Dettes fournisseurs sur immobilisations	6 800	7 263
<b>Total</b>	<b>29 608</b>	<b>26 220</b>

Les dettes fournisseurs sont à moins d'un an.

#### 15. AUTRES DETTES & PASSIFS COURANTS

Les autres dettes courantes se décomposent de la manière suivante :

	30.06.13	31.12.12
Clients créditeurs et acomptes reçus	410	340
Autres dettes	495	479
Produits constatés d'avance	5 232	811
Dettes Sociales	8 300	8 132
Dettes Fiscales	5 760	6 551
<b>TOTAL</b>	<b>20 197</b>	<b>16 313</b>

Les produits constatés d'avance sont principalement liés à des avances reçues sur des subventions de la filiale américaine et à des contrats qui ont été facturés mais pour lesquels les prestations restent à effectuer.

Les dettes sociales concernent principalement GAMELOFT Divertissement Inc pour 1 941 K€ GAMELOFT SE pour 1 113 K€ GAMELOFT Srl Roumanie pour 759 K€ GAMELOFT Vietnam pour 1 080 K€ GAMELOFT Software Beijing pour 452 K€ GAMELOFT Toronto pour 249 K€ et GAMELOFT Mexique pour 220 K€

Les dettes fiscales concernent principalement GAMELOFT Argentina pour 1 497 K€ GAMELOFT SE pour 312 K€ GAMELOFT Mexique pour 1 575 K€ GAMELOFT Do Brasil Ltd pour 699 K€ GAMELOFT Philippines pour 314 K€ GAMELOFT Iberica pour 149 K€ et GAMELOT Srl Roumanie pour 113 K€

#### 16. CHIFFRE D'AFFAIRES

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

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.13		30.06.12	
	K€	%	K€	%
EMEA	35 433	32	24 286	26
Amérique du Nord	27 574	25	30 013	32
Latam	24 666	23	20 260	21
APAC	21 702	20	20 632	22
<b>Total</b>	<b>109 374</b>	<b>100</b>	<b>95 191</b>	<b>100</b>

La zone EMEA a représenté 32% du chiffre d'affaires semestriel, l'Amérique du Nord 25%, l'Amérique Latine 23% et l'Asie-Pacifique 20%.

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

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.13		30.06.12	
	K€	%	K€	%
Smartphones	66 624	61 %	45 972	48 %
Feature phone	40 741	37 %	46 801	49 %
Large Screens	2 009	2 %	2 418	2 %
<b>Total Chiffre d'affaires</b>	<b>109 374</b>	<b>100</b>	<b>95 191</b>	<b>100 %</b>

Sur l'ensemble du semestre 2013, le chiffre d'affaires consolidé atteint 109,4M€, en hausse semestrielle de 15%. 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 du semestre 2013, les ventes sur smartphones et tablettes tactiles ont progressé de 45%. Elles ont représenté 61% du chiffre d'affaires total de la société comparé à 48% lors de la même période en 2012.

## 17. COUTS DES VENTES

Les coûts des ventes se décomposent ainsi :

	30.06.13	30.06.12
Frais sur coûts des ventes	6 258	4 793
Coûts des royalties	9 485	5 790
Dotations aux amortissements	3 065	2 922
Dotations nettes aux provisions sur licences	311	229
<b>TOTAL</b>	<b>19 118</b>	<b>13 734</b>

Les frais sur coûts des ventes représentent tous les coûts liés à la vente des jeux sur les différentes options de téléchargements.

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

Les dotations aux provisions pour dépréciation d'actifs représentent 330 K€ sur les dépréciations de licences déterminées en fonction de la rentabilité des jeux à recouper les montants garantis avant l'expiration des différents contrats.

## 18. FRAIS DE RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

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

	30.06.13	30.06.12
Autres charges externes	9 205	8 792
Production R&D immobilisée	-489	-1 100
Rémunérations du personnel (1)	37 208	35 254
Subvention d'exploitation	- 3892	- 3 603
Charges sociales	7 443	6 719
Impôts et Taxes	245	280
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	3 130	4 227
Dotations nettes aux provisions sur jeux capitalisés	-372	99
<b>TOTAL</b>	<b>52 478</b>	<b>50 668</b>

(1) Reclassement de la participation des salariés de 06/2012 pour 102 K€, cf. § 5.3.4

Les frais de Recherche & Développement correspondent aux coûts de développement des jeux.

L'effectif atteignait au 30 juin 2013 pour le secteur R&D 4 834 employés.

L'effectif R&D a baissé entre les deux périodes comparées (- 6 %)

Les postes rémunérations et charges sociales ont augmenté de 6 % sur la période avec comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA. La comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA représente 892 K€ sur le premier semestre 2013 contre 663 K€ sur le premier semestre 2012.

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

Les dotations aux amortissements et dépréciations s'établissent à 3 130 K€ sur le premier semestre 2013 contre 4 227 K€ en 2012.

Les dotations nettes aux provisions pour dépréciation d'actifs sont déterminées en fonction de la rentabilité des projets commercialisés ou en cours de production, sur les consoles de jeux, jeux télévisés ou set-up box. Au 30 juin 2013, la dotation nette aux provisions est de - 372 K€ sur les dépréciations des développements commercialisés et encours de production contre 99 K€ en juin 2012.

## 19. FRAIS COMMERCIAUX

Les frais commerciaux se décomposent de la façon suivante :

	<b>30.06.13</b>	<b>30.06.12</b>
Autres charges externes	7 813	7 785
Rémunérations du personnel	8 367	7 318
Subvention d'exploitation	- 173	- 191
Charges sociales	1 835	1 869
Impôts et Taxes	149	671
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	241	199
<b>TOTAL</b>	<b>18 233</b>	<b>17 651</b>

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

L'effectif du département Ventes & Marketing atteignait au 30 juin 2013, 705 salariés, soit une augmentation de 22 % entre les deux périodes comparées.

Les dépenses de publicité, de marketing et de conférence s'élèvent sur le premier semestre 2013 à 4 033 K€ contre 4 382 K€ sur le même semestre 2012. Ces dépenses représentent 3,7% du chiffre d'affaires en diminution suivant ainsi la politique stratégique de la Société. Ces dépenses représentaient 4,6% du chiffre d'affaires sur la même période en 2012.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 11 % sur la période incluant la comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA. La comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA représentait 406 K€ sur le premier semestre 2013 contre 282 K€ sur le premier semestre 2012.

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

## 20. FRAIS ADMINISTRATIFS

Les frais administratifs se décomposent de la façon suivante :

	<b>30.06.13</b>	<b>30.06.12</b>
Autres charges externes	3 407	3 609
Rémunérations du personnel	4 805	4 116
Subvention d'exploitation	-422	-280
Charges sociales	947	820
Impôts et Taxes	191	159
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	692	333
<b>TOTAL</b>	<b>9 620</b>	<b>8 757</b>

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

L'effectif au 30 juin 2013 pour le secteur administratif était de 420 salariés en augmentation de 20 % par rapport à 2012.

Les charges externes ont légèrement diminué liées à la participation de nos clients aux développements de lignes réseaux internet afin de faciliter le téléchargement de nos jeux, soit une baisse globale de 23 % sur ce poste.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 17 % par rapport au 30 juin 2012 incluant la comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA. Cette hausse est principalement due au développement et à l'augmentation du volume d'activité du groupe.

La comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA représentait 410 K€ sur le premier semestre 2013 contre 301 K€ sur le premier semestre 2012.

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

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

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

	<b>30.06.13</b>	<b>30.06.12</b>
Retraites et avantages assimilés en net	156	19
Rémunérations en actions	1 708	1 246

## 21. DOTATIONS NETTES AUX PROVISIONS

	<b>30.06.13</b>	<b>30.06.12</b>
Dotations aux provisions sur actifs courants	250	42
Dotations aux provisions	389	255
Reprises aux provisions sur actifs courants	- 19	- 8
Reprises aux provisions	- 158	- 241
<b>TOTAL</b>	<b>462</b>	<b>48</b>

Les dotations et reprises aux dépréciations sur actifs courants concernent la comptabilisation de provisions sur créances clients pour 250 K€ et une reprise de 19 K€.

Les dotations et reprises aux provisions regroupent la comptabilisation d'un engagement de retraite & d'indemnités de fins de contrats pour 275 K€ et une reprise pour 119 K€ ainsi qu'une provision pour risques et charges liées à des litiges salariaux pour 114 K€ et une reprise de 39 K€.

## 22. AUTRES CHARGES ET PRODUITS D'EXPLOITATION

Les autres produits et charges d'exploitation se décomposent ainsi :

	<b>30.06.13</b>	<b>30.06.12</b>
Résultat de cession des immobilisations	- 90	- 65
Autres produits	283	1 320
Autres charges	- 148	- 266
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>989</b>

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

Les autres produits concernent principalement pour 55 K€ de remboursement par le gouvernement chinois d'une partie de la TVA chinoise, et d'autres produits de gestions courantes.

Les autres charges sont principalement des jetons de présences pour nos administrateurs pour 75 K€ et des autres charges de gestion courantes.

## 23. AUTRES CHARGES ET PRODUITS OPERATIONNELS

Les autres opérations opérationnelles se décomposent ainsi :

	30.06.13	30.06.12
Dotations nettes aux amortissements et aux provisions	-	-
Autres produits opérationnels	-	-
Autres charges opérationnelles	-1 134	-983
<b>TOTAL</b>	<b>- 1 134</b>	<b>- 983</b>

Les autres charges sont principalement liées aux frais de restructurations en Inde et aux Philippines ainsi qu'une suspicion de fraude en cours d'investigation.

Gameloft a procédé lors du premier semestre 2013 à la fermeture de son studio de production d'Hyderabad en Inde et de son département de tests de Manille aux Philippines. La société a procédé à cette restructuration de son outil de production afin de prendre en compte les changements majeurs intervenus sur son marché depuis deux ans, et notamment les évolutions technologiques des feature phones et des smartphones. Les besoins du Groupe en capacité de portage et de tests ont en particulier sensiblement diminué avec la standardisation grandissante des téléphones mobiles et des systèmes d'exploitation de ces téléphones mobiles.

La fermeture du studio d'Hyderabad a donné lieu au départ de l'ensemble des employés de ce studio, soit 201 employés qui travaillaient sur les adaptations aux multiples modèles de téléphones mobiles des créations du Groupe. Le coût de la fermeture de ce studio s'est élevé à 639 K€. La fermeture du département de tests du studio de Manille a donné lieu au départ de 142 employés dont la mission consistait à tester les jeux de la société développés sur smartphones. Le coût de cette restructuration s'est élevé à 252 K€. Gameloft emploie désormais 109 personnes dans son studio de Manille, pour la plupart spécialisés sur l'adaptation des créations du Groupe aux différents modèles de téléphone.

En 2012, les autres charges opérationnelles concernaient majoritairement des frais de restructuration de certaines filiales chinoises.

## 24. RESULTAT FINANCIER

Le résultat financier se décompose ainsi :

	30.06.13	30.06.12
<b>Coût de l'endettement net financier</b>	<b>963</b>	<b>529</b>
<i>Intérêts sur opération de financement</i>	- 22	- 41
<i>Produits de trésorerie et équivalents de trésorerie</i>	985	570
<b>Produits financiers</b>	<b>1 988</b>	<b>3 077</b>
<i>Gains de change</i>	1 988	3 074
<i>Autres produits financiers</i>	-	3
<b>Charges financières</b>	<b>5 630</b>	<b>3 218</b>
<i>Pertes de change</i>	5 630	3 218
<b>TOTAL</b>	<b>- 2 679</b>	<b>388</b>

La société a des dettes financières en euros.

La société n'a pas de couverture de taux, ni de change au 30 juin 2013.

Les produits de trésorerie sont les revenus de placement sur les différents comptes rémunérés dont 271 K€ sur des placements brésiliens, 502 K€ sur des placements argentins et 154 K€ sur des comptes rémunérés en France.

Le poste intérêts sur opération de financement comprend pour 5 K€ les charges financières liées au financement à court terme accordé par la banque HSBC au Canada pour subvenir aux besoins ponctuels de GAMELOFT Divertissements Inc.

Le résultat de change s'établit à -3 642 k€ sur la période, et s'explique principalement par des pertes de change latentes sur les créances intragroupes compte tenu de la forte baisse de certaines monnaies par rapport à l'euro (le Real Brésilien, le Peso Argentin, le Dollar Canadien, le Yen Japonais)

## 25. IMPOTS SUR LES RESULTATS

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	30.06.13	30.06.12
Impôts exigibles	3 854	2 419
Impôts différés	14	- 2 249
<b>Charge d'impôts</b>	<b>3 868</b>	<b>170</b>

### - Impôts exigibles :

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

Les impôts courants concernent principalement les filiales suivantes :

- GAMELOFT Argentina pour 1 189 K€
- GAMELOFT Brésil pour 842 K€
- GAMELOFT SE pour 884 K€

Depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2009, une convention d'intégration fiscale entre les sociétés françaises est en place.

### - Impôts différés :

	30.06.13	31.12.12	30.06.12
Impôts différés actifs	13 589	12 916	13 797
Impôts différés passifs	4 446	3 830	2 769

## 5.6 Information Sectorielle

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

La société Gameloft est organisée en trois départements : R&D, Ventes & Marketing et Administration. Le suivi des coûts de la société est organisé depuis l'exercice 2006 par fonction, c'est-à-dire par rapport à ces trois départements. Ces coûts par département sont détaillés à chaque clôture semestrielle et permettent de suivre précisément l'évolution de la rentabilité de la société et des priorités stratégiques du moment. La société n'est pas organisée en revanche selon les technologies du marché.

- Ces technologies évoluent tellement rapidement qu'une organisation de la société par plateforme technologique serait déstabilisatrice et destructrice de valeur.
- Chacun des trois départements intervient par ailleurs de façon transversale sur l'ensemble des plateformes technologiques sur lesquelles Gameloft commercialise ses productions. De nombreuses équipes de R&D, Ventes & Marketing et d'Administration sont ainsi régulièrement appelées à travailler sur des projets transversaux qui concernent à la fois les feature phones, les smartphones et les télévisions. Cela rend une distinction des coûts par plateforme technologique peu fiable voire tout simplement impossible dans la plupart des cas.

- Enfin, la distinction entre feature phones et smartphones est appelé à disparaître à très court terme. La société a souhaité communiquer ces dernières années à ses actionnaires la répartition de son chiffre d'affaires par plateforme technologique par souci de transparence et parce qu'elle possède les outils nécessaires à un suivi fiable de ses ventes par plateforme de distribution. Ce ne sera bientôt plus le cas à mesure que la frontière technologique entre feature phones et smartphones disparaît. Gameloft travaille aujourd'hui sur 3 000 modèles de smartphones et 350 modèles de feature phones différents. Avec l'arrivée d'un côté de smartphone entrée de gamme fabriqué par des constructeurs chinois et de l'autre côté le lancement de modèles de feature phone de plus en plus sophistiqués, la distinction feature phones-smartphones perd progressivement tout son sens. Dès l'exercice 2014, ou au plus tard lors de l'exercice 2015, la société ne sera donc probablement plus en mesure de distinguer de manière fiable les revenus smartphones des revenus feature phones.

Une analyse par secteur géographique peut cependant être menée comme suit :

K€	Chiffre d'affaires	
	30.06.13	30.06.12
EMEA	35 433	24 286
Amérique du Nord	27 574	30 013
Latam	24 666	20 260
APAC	21 702	20 632
<b>Total</b>	<b>109 374</b>	<b>95 191</b>

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

K€	Actifs non courants (hors impôts différés)		
	30.06.13	31.12.12	30.06.12
EMEA	8 506	11 649	13 625
Amérique du Nord	12 914	8 148	6 297
Latam	728	723	753
APAC	4 865	5 690	5 865
<b>Total</b>	<b>27 013</b>	<b>26 210</b>	<b>26 540</b>

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

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

K€	Chiffre d'affaires					
	06.2013		12.2012		06.2012	
	Montants	%	Montants	%	Montants	%
Apple	36 435	33,30 %	64 289	30,86 %	26 466	27,80 %
Google	12 008	11,00 %	13 903	6,67 %	4 388	4,60%
<b>Total</b>	<b>48 443</b>	<b>44,29 %</b>	<b>78 192</b>	<b>37,54 %</b>	<b>30 854</b>	<b>32,41 %</b>

## 6. Informations diverses

### 1. Engagements hors bilan :

Cautions données : néant  
Sûretés réelles consenties : néant



Cautions reçues : - La banque HSBC s'est portée caution auprès de notre fournisseur FERRARI pour 710 000 € suite à notre contrat de licences.

Découverts autorisés : - Gameloft Divertissements Inc a négocié un autre contrat de financement de marge de crédit de 3 MCAD auprès de la banque HSBC.

- Autorisation de facilités de crédit faite au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc, par la banque HSBC Bank Canada à concurrence de 500 000 \$CAD.

Engagements hors bilan donnés liés aux activités opérationnelles	Caractéristiques		Au 30.06.13
	Nature	Date Fin d'Engagement	
	Baux Commerciaux	31/12/2021	15 001 K€
Engagements liés à l'exécution de contrats d'exploitation	Engagement du gouvernement de l'Ontario dans le cadre de la signature d'un accord de subvention au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc mais conditionné à la réalisation d'embauches et de dépenses sur 5 ans.		1 725 000 CAD
Engagements donnés en gage, hypothèque, ...	Hypothèque mobilière en garantie du règlement du loyer & des obligations prévus par les baux conclus entre le bailleur & Gameloft Divertissement Inc.	15/08/2014	322 000 CAD

Effets escomptés non échus : néant

Crédit bail : néant

Autres engagements :

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

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

Les droits acquis annuellement sont cumulables sur une durée de 6 ans, soit une durée plafonnée de 120 heures. Le montant total des heures DIF accumulées au 30 juin 2013 représente 5 306 h pour les salariés travaillant en France.

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

## 2. Événements postérieurs à la clôture

En avril 2013, Gameloft Argentine a décidé de distribuer des dividendes sur ses résultats 2012 à sa maison mère, Gameloft SE. La baisse importante du peso Argentin par rapport à l'euro au cours des mois de juillet et août 2013 a eu pour effet d'impacter négativement le résultat de change du Groupe sur le début du second semestre à l'occasion du transfert d'une partie de ces fonds en euros en France.

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

## 3. Effectif

Les effectifs au 30 juin 2013 se répartissent comme suit :

a) Répartition par zone géographique :

	31.12.11	31.12.12	30.06.13
EMEA	1 066	1 430	1 785
Amérique du Nord	586	641	662
Latam	487	521	502
APAC	3 322	3 629	3 010
<b>Total</b>	<b>5 461</b>	<b>6 221</b>	<b>5 959</b>

b) Répartition par département :

	31.12.11	31.12.12	30.06.13
Administration	331	405	420
Sales et Marketing	538	624	705
Recherche & Développement	4 592	5 192	4 834
<b>Total</b>	<b>5 461</b>	<b>6 221</b>	<b>5 959</b>

4. Informations relatives aux parties liées

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

5. Fonctionnement de la gouvernance d'entreprise

Le Conseil d'administration est composé de six membres au 30 juin 2013, dont quatre sont également directeurs généraux délégués et assistent le Président Directeur Général. Madame Marie-Thérèse GUINY n'est pas directeur général délégué.

Nom	Age et Nationalité	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
<b>Michel Guillemot</b> <b>Président du Conseil d'administration</b>	54 ans Français	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
<b>Christian Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	47 ans Français	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> 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
<b>Claude Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	56 ans Français	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> 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
<b>Yves Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	53 ans Français	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> 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
<b>Gérard Guillemot</b> <b>Administrateur</b>	52 ans Français	Assemblée Générale constitutive du 1 <sup>er</sup> 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
<b>Marie-Thérèse Guiny</b> <b>Administrateur</b>	66 ans Français	Assemblée Générale du 22 juin 2011	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2016

Depuis l'assemblée générale ordinaire du 22 juin 2011, Mme Marie-Thérèse Guiny a été nommé en qualité d'administrateur indépendant de la société, pour une période de six années qui prendra fin à l'issue de l'assemblée générale ordinaire des actionnaires appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2016.

Mme Guiny est nommée en qualité de présidente du comité des nominations et rémunérations ainsi que du comité d'audit.

6. Rémunération des dirigeants du groupe

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 du semestre 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 726 K€, dont 353 K€ accordés par GAMELOFT SE.

Données en Euros		Michel Guillemot	Claude Guillemot	Gérard Guillemot	Yves Guillemot	Christian Guillemot	TOTAL Rémunération au titre de S1 2013
GAMELOFT SE	Rémunération brute fixe	30 000	15 624	-	15 624	15 624	76 872
	Jetons de présence	12 500	12 500		12 500	12 500	50 000
	Paiements fondés en actions	151 776	18 322	19 174	18 322	18 322	225 916
GAMELOFT Inc.	Rémunération brute fixe			18 464			18 464
	Jetons de présence			12 500			12 500
GAMELOFT Ltd.	Rémunération brute fixe	92 521					92 521
GAMELOFT HK	Rémunération brute fixe	121 404					121 404
GAMELOFT PTE	Rémunération brute fixe	128 659					128 659
Total		536 860	46 446	50 138	46 446	46 446	726 336

Tableau de synthèse des rémunérations attribuées à chaque dirigeant social sur le premier semestre 2013 :

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	372 584	12 500	151 776	0	0
Claude Guillemot	15 624	12 500	18 322	0	0
Gérard Guillemot	18 464	12 500	19 174	0	0
Yves Guillemot	15 624	12 500	18 322	0	0
Christian Guillemot	15 624	12 500	18 322	0	0

	30.06.2013	31.12.2012	30.06.2012
Salaires, charges et avantages divers	500 K€	1 012 K€	500 K€
Paiements fondés sur les actions	226 K€	473 K€	164 K€
Cumul des retraites et autres avantages postérieurs à l'emploi			
Indemnités de rupture			
Rémunérations totales	726 K€	1 485 K€	664 K€
Options de souscriptions d'actions et des actions gratuites accordées sur l'année	-	142 000	-

## 7. IFRS 7 – Instruments financiers

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

Le tableau ci-dessous détaille la valeur nette comptable par catégorie et la juste valeur des instruments financiers (au sens des définitions données par IAS 32) du groupe au 30/06/13 et 31/12/12 :

ACTIFS		Catégorie Juste valeur	06/2013		12/2012	
en K€	Catégorie IAS 39		valeur comptable	juste valeur	valeur comptable	juste valeur
Actifs financiers non courants (hors titres)	Prêts et créances au coût amorti	Niv 3	2 558		2 397	
Actifs financiers non courants (titres)	Actifs disponibles à la vente à la juste valeur par capitaux propres				0	
Autres créances non courantes	Prêts et créances au coût amorti		4 224		4 233	
Clients et comptes rattachés	Prêts et créances au coût amorti		61 553		59 658	
Autres créances et comptes de régularisation	Prêts et créances au coût amorti		22 958		20 520	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	Actifs financiers à la juste valeur par résultat	Niv 1	60 951	60 951	55 654	55 654

PASSIFS		Catégorie Juste valeur	06/2013		12/2012	
en K€	Catégorie IAS 39		valeur comptable	juste valeur	valeur comptable	juste valeur
Dettes financières non courantes	Passifs financiers au coût amorti				0	
Dettes financières	Passifs financiers au coût amorti		339		48	
Fournisseurs	Passifs financiers au coût amorti		29 608		26 220	
Autres dettes & Passifs courants	Passifs financiers au coût amorti		20 197		16 313	

Conformément à l'amendement d'IFRS 7 – “Instruments financiers : informations à fournir”, le tableau ci-dessous présente, pour les actifs et passifs financiers évalués à leur juste valeur, la répartition entre les trois niveaux de hiérarchie demandés :

- niveau 1 : pour les actifs financiers cotés sur un marché actif, la juste valeur correspond au prix coté ;
- niveau 2 : pour les actifs financiers non cotés sur un marché actif et pour lesquels des données observables de marché existent sur lesquelles le Groupe peut s'appuyer pour en évaluer la juste valeur ;
- niveau 3 : pour les actifs financiers non cotés sur un marché actif et pour lesquels il n'existe pas de données de marché observables pour en évaluer la juste valeur.

Pour mémoire, les autres instruments financiers valorisés au coût amorti ne sont pas repris dans le tableau ci-dessous :

Rubrique	30/06/2013			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Total
Actifs financiers non courants (titres)				0
Trésorerie et équivalents de trésorerie	60 951			60 951
Total actifs à la juste valeur	60 951	0	0	60 951
Total passifs à la juste valeur	0	0	0	0

Rubrique	31/12/2012			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Total
Actifs financiers non courants (titres)				0
Trésorerie et équivalents de trésorerie	55 654			55 654
Total actifs à la juste valeur	55 654	0	0	55 654
Total passifs à la juste valeur	0	0	0	0

- Gestion sur risque sur titres

### Risque sur les actions de la Société

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

### Risque sur d'autres titres actions

Les titres de participation détenus dans des sociétés cotées peuvent avoir un impact défavorable sur les résultats du Groupe en cas de baisse du cours de Bourse significative et/ou prolongée.

Au 30 juin 2013, les titres de participation ne comprennent aucun titre de sociétés cotées en Bourse.

- Gestion du risque de liquidité

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

- Gestion du risque de taux d'intérêt

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

- Gestion du risque de change

Le groupe détient des actifs, perçoit des revenus et encourt des dépenses et engagements directement et par l'intermédiaire de nos filiales dans un grand nombre de devises. Les comptes sont présentés en euros. Par conséquent, lorsque nous préparons nos comptes, la valeur de nos actifs, passifs, revenus et dépenses présentés dans d'autres devises sont convertis en euros aux taux de change applicables à cette date. Par conséquent, les augmentations et baisses de valeur de l'euro pour ce qui est de ces autres devises affecteront la valeur de ces éléments dans les comptes, même si leur valeur n'a pas changé dans leur devise d'origine.

Néanmoins, GAMELOFT a recours à un système de couverture de change naturel partiellement efficace au 30 juin 2013 en ce qui concerne ses relations intragroupes (charges / produits) sur le semestre 2013 dans la mesure où ses relations intragroupes, avances en comptes courants aux filiales, refacturation des frais des filiales à la société mère et les royalties aux filiales, sont effectuées en devises (dollars US, dollars canadiens ou livres sterling...) et que les produits en devises compensent par pertes les charges en devises que doit supporter la société.

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

Comme indiqué en note 3.1.5.5.8 de l'annexe aux comptes consolidés du 31 décembre 2012, il existe par ailleurs un risque spécifique en Argentine lié aux restrictions locales sur le rapatriement de la trésorerie ou les paiements internationaux.

Variation des taux de change des principales devises :

	30.06.13		31.12.12		30.06.12	
	Taux moyen	Taux de clôture	Taux moyen	Taux de clôture	Taux moyen	Taux de clôture
Dollars	1,31346	1,30800	1,28560	1,31940	1,29678	1,25900
Dollars Canadiens	1,33454	1,37140	1,28479	1,31370	1,30409	1,28710
Livres Sterling	0,85116	0,85720	0,81110	0,81610	0,82249	0,80680
Yens Japonais	125,46589	129,39000	102,62121	113,61000	103,36689	100,13000
Peso Argentin	6,73450	7,04380	5,84852	6,48790	5,69646	5,69740
Peso Mexicain	16,50570	17,04130	16,90867	17,18450	17,18673	16,87550
Real Brésilien	2,66879	2,88990	2,50970	2,70360	2,41510	2,57880
Wong Coréen	1 450,76743	1 494,24000	1 448,19536	1 406,23	1 480,62377	1 441,00000
Yuans chinois	8,12938	8,02800	8,10942	8,22070	8,19181	8,00110
Roupie indonésienne	12 788,88233	12 980,41000	12 052,76018	12 713,97000	11 919,66536	11 878,51000
Bolivar Vénézuélien	7,60100	8,19010	5,51451	5,66030	5,57130	5,43450

Impact sur le chiffre d'affaires des principales variations de taux de change sur le semestre :

En K€	30.06.13	31.12.12	30.06.12
Dollars	-262	2 694	1 223
Dollars Canadiens	-20	156	60
Livres Sterling	-41	152	61
Yens Japonais	-247	639	526
Peso Argentin	-1 306	- 257	- 23
Peso Mexicain	287	273	- 211
Real Brésilien	-609	- 833	- 289
Wong Coréen	24	167	41
Yuans chinois	7	203	132
Roupie indonésienne	-49	5	14
Bolivar Vénézuélien	-141	41	15

#### Risque de crédit :

Le risque de crédit représente le risque de perte financière pour le Groupe dans le cas où un client viendrait à manquer à ses obligations de paiement. Au 30 juin 2013, le montant des créances clients en retard de paiement et non encore dépréciés n'est pas significatif.

	30/06/13				Montant des actifs échus non dépréciés			
	Note	Valeur comptable	Provisions	Valeur nette comptable	Montant des actifs non échus	0-6 mois	6 mois- 1 an	Plus d'un an
Actifs financiers opérationnels non courants et courants								
Créances clients	6	62 544	892	61 653		58 523	2 085	1 045
Autres créances d'exploitation courantes	7	22 958		22 958		13 201	7 620	2 137
Autres actifs financiers en prêts et créances								
<b>PRETS ET CREANCES</b>								
Autres actifs financiers non courants								
Autres actifs financiers courants								
		85 502	892	84 611	-	71 724	9 705	3 182

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	30.06.13	31.12.12
Euros	170	48
Dollars canadiens	169	
<b>Dettes financières</b>	<b>339</b>	<b>48</b>

## **7. Déclaration du responsable du rapport semestriel**

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

Paris, le 10 septembre 2013

Michel GUILLEMOT  
Président Directeur Général

## **8. Rapport des commissaires aux comptes sur l'information financière semestrielle 2013**

Mesdames, Messieurs les Actionnaires,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos assemblées générales et en application de l'article L.451-1-2 III du Code monétaire et financier, nous avons procédé à :

- l'examen limité des comptes semestriels consolidés condensés de la société GAMELOFT, relatifs à la période du 1<sup>er</sup> janvier 2013 au 30 juin 2013, tels qu'ils sont joints au présent rapport ;
- la vérification des informations données dans le rapport semestriel d'activité.

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

### **I – Conclusion sur les comptes**

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

Sur la base de notre examen limité, nous n'avons pas relevé d'anomalies significatives de nature à remettre en cause la conformité des comptes semestriels consolidés condensés avec la norme IAS 34, norme du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne relative à l'information financière intermédiaire. Sans remettre en cause la conclusion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur :

- La note 5.2 « Faits majeurs » qui présente notamment les impacts de l'écart entre l'utilisation du taux officiel et du taux officieux de conversion sur les principaux agrégats de la filiale Argentine de GAMELOFT dans les comptes consolidés du Groupe au 30 juin 2013,
- La note 5.3 2 « Changement de méthode » qui expose notamment les effets de l'application de l'amendement d'IAS 19 sur les régimes à prestations définies.

## **II – Vérification spécifique**

Nous avons également procédé à la vérification des informations données dans le rapport semestriel d'activité commentant les comptes semestriels consolidés condensés sur lesquels a porté notre examen limité.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes semestriels consolidés condensés.

Fait à Rennes et Courbevoie, le 16 septembre 2013

Les commissaires aux comptes

\_\_\_\_\_

**A U D I T   A M L D**

Eric Moulois

**M A Z A R S**

Simon Beillevaire