RAPPORT FINANCIER SEMESTRIEL

Siège social : 14 rue Auber 75009 Paris
Société Européenne au capital de 4 254 848,70 euros
Tél. : (33) 1 58 16 20 40
429 338 130 RCS PARIS- Code NAF 5821Z

SOMMAIRE

RAPPORT SEMESTRIEL D'ACTIVITE

1. SITUATION ET ACTIVITE DU GROUPE AU COURS DU SEMESTRE ECOULE

1.1 Chiffres clés du 1er semestre 2014

1.2 Activité du Groupe

1.2.1 Jeux mobiles, jeux tablettes
1.2.2 Jeux TV
1.2.3 Distribution des jeux Gameloft
1.2.4 Faits marquants de 2014

1.3 Evolution prévisible et perspectives d'avenir

1.4 Politique de recherche et développement

1.5 Facteurs de risques

1.6 Evènements postérieurs à la clôture

2. COMPTES SEMESTRIELS CONSOLIDES AU 30 JUIN 2014

2.1 Faits majeurs du 1er semestre 2014

2.2 Etat de la situation financière consolidée

2.3 Evolution du compte de résultat

2.4 Evolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR)

COMPTES CONSOLIDES INTERMEDIAIRES AU 30 JUIN 2014

1. Etat de la situation financière consolidée au 30 juin 2014 (En K€)

2. Etat du résultat consolidé au 30 juin 2014 (En K€)

2.1 Compte de résultat consolidé
2.2 Etat du résultat net et des gains et pertes comptabilisés directement en capitaux propres

3. Etat des flux de trésorerie nette consolidé au 30 juin 2014 (En K€)

4. Etat des variations des capitaux propres consolidé au 30 juin 2014 (En K€)

5. Annexe des comptes consolidés

5.1 Préambule
5.2 Faits majeurs
5.3 Synthèse des principes et méthodes comptables
5.3.1 Base de préparation des états financiers
5.3.2 Effets des normes et interprétations IFRS applicables à compter du 1er janvier 2014
5.3.3 Changement de méthode

5.3.4 Estimations et jugements
5.3.5 Comparabilité des comptes
5.3.6 Les parties liées
5.3.7 Résultat par action
5.4 Périmètre de consolidation
5.4.1 Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2014
5.4.2 Variation de périmètre
5.5 Notes sur le bilan et le compte de résultat
5.6 Informations sectorielles
6. Informations diverses
7. Déclaration du responsable du rapport semestriel
8. Rapport des commissaires aux comptes sur l'information semestrielle 2014

Le rapport financier d'activité qui suit doit être lu en liaison avec les comptes consolidés pour le semestre clos le 30 juin 2014 et le document de référence de la société pour l'exercice 2013 déposé auprès de l'Autorité des Marchés Financiers le 17 avril 2014 sous le numéro D. 14-0377. 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.

1. SITUATION ET ACTIVITE DU GROUPE AU COURS DU SEMESTRE ECOULE

1.1 Chiffres clés du 1er semestre 2014

Les comptes de Gameloft pour le premier semestre de l'exercice se clôturant au 30 juin 2014 s'établissent comme suit :

En Million d'euros	**S1 2014**	**S1 2013**
Chiffre d'affaires	111,3	109,4
Résultat opérationnel courant	**1,6**	**11,2**
Eléments de rémunération payés en actions Autres produits et charges opérationnelles	- 2,0 - 0,2	- 1,7 - 1,1
Résultat opérationnel	**- 0,6**	**8,4**
Résultat financier	2,9	- 2,7
Charge d'impôt	- 2,4	- 3,9
Résultat net part du Groupe	**-0,1**	**1,8**
Capitaux propres	**139,4**	**130,6**

Ce compte de résultat diffère de la présentation du compte de résultat consolidé sous 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

CA en Million d'euros	**Exercice 2014**	**Exercice 2013**	**Variation**
1er trimestre	56,2	54,2	+ 4 %
2ème trimestre	55,0	55,2	+ 0 %
1er semestre 2014	**111,3**	**109,4**	**+ 2 %**

Le chiffre d'affaires consolidé du premier trimestre 2014 de Gameloft s'établit à 56,2M€, en hausse de 4 %. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du premier trimestre atteint 12 %.

Le chiffre d'affaires consolidé du deuxième trimestre 2014 de Gameloft s'établit à 55,0M€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du deuxième trimestre atteint 8%.

Sur les six premiers mois de l'exercice 2014 le chiffre d'affaires s'établit à 111,3M€, en hausse de 10% à taux de change constant et de 2% à données publiées. La croissance organique de la société est demeurée solide lors du premier semestre en l'absence de nouveaux produits majeurs. Sur les douze à quinze lancements de jeux actuellement prévus sur l'ensemble de l'exercice 2014 seuls quatre ont été effectués lors des six premiers mois

de l'année. Plus de 95% du chiffre d'affaires du premier semestre a donc été réalisé par les jeux du back catalogue, c'est-à-dire par les jeux lancés avant l'exercice en cours et dont la durée de vie s'allonge progressivement grâce au travail accompli sur leurs mises à jour.

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

Exercice de 6 mois	30.06.14		30.06.13	
	K€	%	K€	%
EMEA	36 606	33	35 433	32
Amérique du Nord	32 976	30	27 574	25
Latam	20 586	18	24 665	23
APAC	21 109	19	21 702	20
Total	**111 277**	**100 %**	**109 374**	**100 %**

La zone EMEA a représenté 33% du chiffre d'affaires semestriel, l'Amérique du Nord 30%, l'Asie-Pacifique 19% et l'Amérique Latine 18%.

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

Exercice de 6 mois	30.06.14		30.06.13	
	K€	%	K€	%
Mobiles	109 506	98	107 365	98
TV	1 771	2	2 009	2
Total Chiffre d'affaires	**111 277**	**100%**	**109 374**	**100%**

La société a récemment commercialisé *Modern Combat 5 : Blackout* qui est actuellement classé aux tous premiers rangs des applications payantes les plus téléchargées dans le monde sur l'App Store d'Apple. Avec les prochaines sorties de *L'Age de Glace : Aventures™, Spider-Man® Unlimited, Asphalt Overdrive®, Brothers in Arms® 3 : Sons of War et Gods of Rome®, Cars,* Gameloft possède plusieurs succès potentiels additionnels. Le rythme de lancement de blockbusters potentiels devrait donc s'accélérer et soutenir les ventes du Groupe lors du second semestre 2014.

Commentaires sur les résultats du premier semestre 2014

La marge brute de la société a légèrement augmenté et s'établit à 91,6M€ contre 90,3M€ en 2013. Elle a représenté 82% du chiffre d'affaires du premier semestre 2014, en légère baisse comparé à la marge brute de 83% atteinte sur la même période en 2013.

La légère croissance du chiffre d'affaires combinée à l'augmentation des effectifs n'ont pas permis de maintenir un résultat opérationnel courant de même niveau par rapport à 2013. Le résultat opérationnel courant atteint 1,6M€, en forte baisse de 85%. Les frais de R&D ont ainsi représenté 50% du chiffre d'affaires du premier semestre 2014, en forte hausse comparé au taux de 47% atteint lors du premier semestre 2013. La marge opérationnelle courante du semestre s'établit donc à 1,4% comparé à 10,3% au premier semestre 2013.

Les éléments de rémunération payés en actions ont atteint 2,0M€ au premier semestre 2014 comparé à 1,7M€ sur la même période en 2013. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation de trésorerie de la société. Les autres charges opérationnelles non courantes de 0,2M€ sont liées aux frais de restructurations de filiale de la société 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, et notamment les évolutions technologiques des feature phones et des smartphones. Le résultat opérationnel s'établit donc à -0,6M€ et la marge opérationnelle à -0,5% comparé à 7,7% en 2013.

Le résultat financier de Gameloft s'est nettement amélioré passant de -2,7M€ en 2013 à + 2,9M€ sur les six premiers mois de l'exercice en cours. Le résultat net avant impôt s'établit donc à 2,3M€ contre 5,7M€ en 2013.

Le résultat net s'établit à -0,1M€ contre 1,8M€ en 2013.

Situation financière saine

Au 30 juin 2014, les fonds propres de la société ont atteint 139,4M€ et la trésorerie nette s'est établie à 58,5M€. Le cash-flow opérationnel s'est établi à 7,8M€. Gameloft a à sa disposition les moyens financiers nécessaires pour continuer de croître rapidement et de prendre des parts de marché à travers le monde.

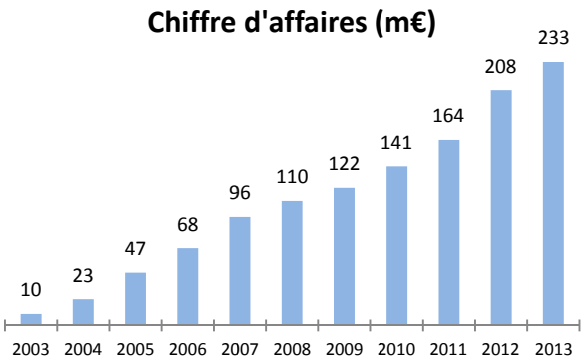
Au vu de la trésorerie largement excédentaire du Groupe un programme de rachat d'actions avait été lancé en avril 2013. En date du 30 juin 2014, la société avait procédé au rachat sur le marché de 77 750 titres Gameloft à un montant unitaire moyen de 6,71€, soit 0,5M€ investis au 30 juin 2014 en actions propres.

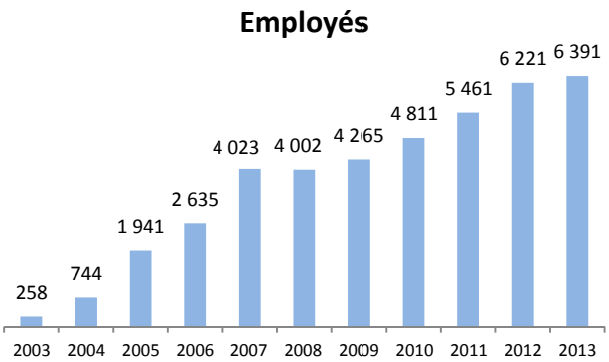
1.2 Activité du Groupe

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

1 MILLION DE JEUX GAMELOFT SONT TELECHARGES CHAQUE JOUR

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





Après 14 années de croissance continue, Gameloft a intégré l'indice SBF 120 et demeure un acteur majeur et incontournable d'une industrie appelée à croître rapidement dans les années à venir. Aujourd'hui, Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans près de 120 pays et emploie 6 480 personnes réparties dans 33 pays à travers le monde.

1.2.1 Jeux mobiles, jeux tablettes

La pénétration du téléphone mobile a été extrêmement rapide depuis vingt ans. Le nombre d'abonnements mobile était estimé à 6,8 milliards fin 2013[1] alors qu'il n'était que de 100 millions en 1996[2]. 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 (1,6 milliard)[3]. Pour un développeur et éditeur de jeux vidéo, cette base d'utilisateurs représente une opportunité unique de vendre ses produits à une population sensiblement plus élargie que celle des jeux vidéo classiques. Le groupe Gameloft s'est donc positionné dès 2000 sur ce marché et en est devenu un acteur majeur à travers un catalogue de jeux diversifié et de haute qualité, des licences fortes et le réseau de clients et distributeurs le plus étoffé du marché.

L'arrivée en 2002 des technologies Java et Brew appliquées au téléphone portable a révolutionné le marché du jeu sur mobile en permettant trois avancées majeures:

- les consommateurs ont pu télécharger directement sur leur téléphone portable de vrais jeux vidéo pour un prix compris généralement entre 3€ et 6€ dans les pays développés et entre 0,5€ et 2€ dans les pays émergents;

- le téléchargement d'un jeu Java 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 se sont imposées rapidement à tous les fabricants de téléphones mobiles. Cette standardisation a permis un développement rapide du marché. Début 2014, le nombre de téléphones Java dans le monde s'élevait à 3 milliards comparé à 2 milliards en 2008 et 1 milliard en 2006[4].

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 dès 2002 un large catalogue de jeux téléchargeables sur ces feature phones. Ce

[1] Source : International Telecommunication Union, octobre 2013

[2] Source : CSFB, juillet 2002

[3] Source : Deloitte, janvier 2013

[4] Source : Oracle, mars 2014

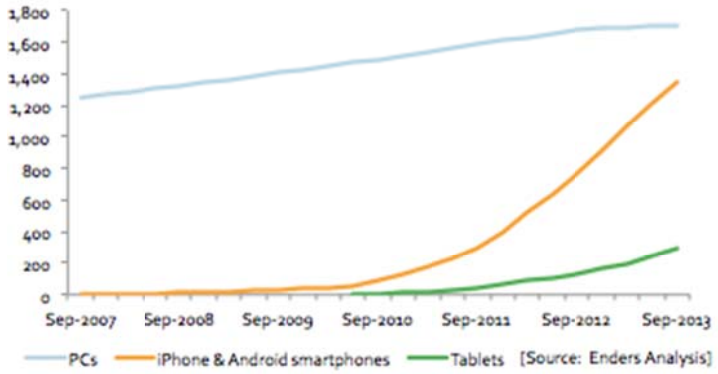
catalogue est compatible avec la quasi-totalité des feature phones commercialisés aujourd'hui. Au total, ce sont aujourd'hui plus de 375 jeux Gameloft qui sont téléchargeables sur 220 modèles de feature phones différents et qui sont vendus dans le monde entier.

L'arrivée en 2008 d'une nouvelle génération de téléphones, appelés smartphones, a entraîné une seconde transformation majeure du marché du jeu sur mobile. Contrairement aux jeux Java 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. 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.

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

Le marché du jeu mobile est donc entré depuis 2008 dans une seconde phase de croissance. Progressivement les smartphones remplacent à travers le monde les feature phones et ces smartphones génèrent plus de ventes de jeux que ne le font les feature phones, ce qui permet à l'industrie du jeu sur mobile de continuer à se développer rapidement. En 2013, il s'est vendu 1 milliard de smartphones comparé à 700 millions en 2012[5] et la base installée des smartphones devrait pour la première fois dépasser celle des PC au cours de l'exercice 2014.

Evolution des bases installées PC, Smartphones, Tablettes (en millions d'unités)



[5] Source : Consumer Electronic Association, janvier 2014

En 2008, Gameloft amorce donc avec succès le virage du smartphone et de l'interface tactile, et produit des jeux remarqués pour les systèmes iOS d'Apple et Android de Google. Gameloft sera la première société à lancer 6 jeux sur l'App Store d'Apple à son ouverture le 9 juillet 2008. Pour la première fois, le chiffre d'affaires annuel dépasse la barre des 100 millions d'euros. De nouvelles franchises telles que N.O.V.A. (Near Orbit Vanguard Alliance) et Modern Combat voient le jour en 2009 et rencontrent un succès immédiat, alors que des classiques du jeu mobile tels que Real Football, Asphalt ou Gangstar séduisent les amateurs de jeux 3D et haute 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 156 jeux sur smartphones et plus de 90% de ses équipes de développement travaille désormais au développement de jeux pour smartphones. Gameloft développe actuellement sur environ 4 500 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. A partir de 2011 une part significative du nouveau catalogue de jeux s'adresse à une cible encore plus large, notamment via des jeux "free-to-play", sociaux et grand public tels que Moi, Moche et Méchant, Wonder Zoo, UNO & Friends, L'Age de glace sans pour autant délaisser les "gamers" avec de nouvelles franchises telles qu'Order & Chaos ou World at Arms et les nouveaux opus de Modern Combat, Dungeon Hunter et Gangstar. Le modèle "free-to-play" constitue une évolution 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 85% des revenus de Gameloft sur smartphones et tablettes tactiles proviennent actuellement de la vente de biens virtuels.

1.2.2 Jeux TV

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

Les revenus générés par l'activité des jeux TV ont représenté 2 % du chiffre d'affaires lors du premier semestre 2014.

1.2.3 Distribution des jeux Gameloft

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

1. Les boutiques numériques pour smartphones et tablettes tactiles, communément appelées « App Stores », accessibles depuis les mobiles, tablettes et PC, représentent une part de plus en plus significative des ventes d'applications mobiles dans le monde. Gameloft distribue ainsi ses jeux smartphones et tablettes via les portails d'Apple (App Store), de Google (Google Play), de Microsoft (Windows Phone Store) et d'Amazon (Amazon Appstore). Gameloft distribue aussi depuis 2012 ses jeux via plusieurs plateformes asiatiques présentes en Chine, au Japon ou en Corée : Tencent, Baidu, Line, Kakao, etc. Au total l'ensemble de ces boutiques numériques ont représenté un peu plus de 55% du chiffre d'affaires 2014 de la société.

2. Les constructeurs de téléphones ont aussi mis en place leurs propres plateformes de téléchargement de jeux pour smartphones, tablettes tactiles et feature phones. Gameloft distribue ainsi ses jeux en collaboration avec Nokia, Samsung, LG, ZTE, Motorola, RIM, Huawei, etc. Ces constructeurs agissent en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre le constructeur et Gameloft. Parallèlement à cette offre de jeux téléchargeables sur les portails constructeurs, certains de ces constructeurs de téléphones achètent à Gameloft, pour un montant fixe, un ou plusieurs jeux afin de les intégrer directement dans leurs téléphones. Le jeu est donc immédiatement utilisable par le consommateur sans coût additionnel pour lui. Gameloft estime que la part des constructeurs dans son chiffre d'affaires 2014 est d'environ 17%.

3. Les jeux Gameloft sont distribués par plus de 200 opérateurs télécoms dans près de 120 pays à travers le monde. A ce jour, aucun concurrent de Gameloft ne possède un réseau de distribution équivalent. Les abonnés de ces opérateurs peuvent acheter et télécharger les jeux Gameloft directement dans leur téléphone à travers la boutique numérique de leur opérateur. La facturation est gérée par l'opérateur: le coût du jeu est intégré dans la facture téléphonique du consommateur. Les opérateurs agissent ici en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre l'opérateur et la société. Gameloft estime que la part des opérateurs dans son chiffre d'affaires total 2014 est d'environ 25%.

4. Le téléchargement de jeux mobiles et de jeux tablettes se fait aussi directement sur les différents portails Gameloft. La société estime à un peu plus de 1% son chiffre d'affaires 2014 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.

1.2.4 Faits marquants de 2014

Gameloft s'est classé deuxième plus gros éditeur au monde sur iOS et Android en termes de nombre de jeux téléchargés selon le classement annuel établi par App Annie en janvier 2014.

1.3 Evolution prévisible et perspectives d'avenir

Gameloft s'est classé deuxième plus gros éditeur mondial en juillet 2014 en termes de nombre de jeux téléchargés sur smartphones et tablettes selon le classement établi par App Annie. Avec plus de 20 millions de joueurs quotidiens et 1,7 milliard de jeux Gameloft téléchargés à ce jour, la société est un acteur incontournable du marché des jeux mobiles.

Gameloft dispose des équipes de développement internes nécessaires pour lancer annuellement plus de quinze jeux sur smartphones et tablettes tactiles et pour soutenir en continu plus de 25 services de jeux. Ces jeux sont commercialisés dans 15 langues différentes sur 4 500 modèles de smartphones. Il n'existe pas à notre connaissance d'autres sociétés dans l'industrie du jeu mobile possédant une capacité de production et de distribution et un catalogue de jeux approchant celui de Gameloft.

Il devrait se vendre 1,25 milliard de smartphones en 2014 comparé à 1 milliard en 2013[6]. La croissance des ventes de smartphones et tablettes tactiles ainsi que les lancements à venir de nombreux nouveaux jeux de très haute qualité devraient soutenir la croissance de Gameloft lors des prochains trimestres. Michel Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré : « *Après plusieurs trimestres successifs marqués par un faible nombre de lancements, Gameloft va renouer dès le quatrième trimestre 2014 avec un rythme soutenu et régulier de sorties de nouveaux jeux, ce qui devrait permettre à la société d'accélérer à nouveau sa croissance* ».

La société vise un chiffre d'affaires 2014 proche de 245M€ et des charges opérationnelles courantes aux alentours de 230M€ en 2014, comparé respectivement à 233,3M€ et 204,9M€ sur l'exercice 2013.

1.4 Politique de recherche et développement

[6] IDC, août 2014

Gameloft investit beaucoup dans la recherche et développement de ses jeux afin de créer et de développer des jeux de grande qualité et innovants. La part de recherche et développement, non retraitée des charges liées aux stock-options, représente 51,3% du chiffre d'affaires.

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

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

Gameloft comptabilise en charges les coûts de développement lors de leur engagement pour les développements de jeux sur téléphones portables. La société développe et met en ligne chez les opérateurs chaque année plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les 220 modèles différents de téléphones mobiles actuellement sur le marché et les quinze langues supportées par la société ainsi que les 4 500 modèles de smartphones. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure d'appréhender de manière fiable pour les différentes versions, les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et les avantages économiques futurs de chacune de ces versions. Sur ces bases, le groupe ne remplissant pas tous les critères d'activation définis par la norme IAS 38, les dépenses sont comptabilisées en charges.

1.5 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 2013, déposé le 17 avril 2014 sous le numéro de dépôt D. 14-0377 auprès de l'AMF.
Le paragraphe 2.1.7.2.1 expose notamment l'absence de litiges et procédures judiciaires significatifs en cours à fin décembre 2013.
La société a reçu en mai 2014 une notification de l'Autorité Italienne de la Concurrence indiquant la conduite d'une enquête, pour laquelle la société est exposée à une amende maximale de 5 millions d'euros. La Direction du Groupe a procédé à un examen approfondi du risque associé à cette procédure, et reste confiant quant à l'absence de risque significatif, mais n'est pas en mesure de se prononcer sur l'issue de cette enquête.
En dehors de cet évènement, la description des autres principaux risques telle qu'effectuée dans le Document de Référence n'a pas été modifiée.

1.6 Evènements postérieurs à la clôture

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

2. COMPTES SEMESTRIELS CONSOLIDES AU 30 JUIN 2014

2.1 Faits marquants du premier semestre 2014

- Augmentation de capital :

La société GAMELOFT a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options et d'attribution d'actions gratuites d'un montant de 3 577 K€, dont 3 523 K€ en prime d'émission. Le capital social s'élève désormais à 4 255 K€.

- Variation de périmètre :

Deux nouvelles sociétés ont été créées et consolidées sur le premier semestre 2014 à Helsinki en Finlande (Gameloft Oy) et en Uruguay avec Gameloft Uruguay SA.

- Entrées et sorties de filiales :

Deux autres nouvelles sociétés ont été créées mais non consolidées sur le premier semestre 2014 à Madrid en Espagne (Gameloft Madrid SL) et à Moscou en Russie (Gameloft LLC).

Gameloft SRO, en République Tchèque, est en cours de liquidation depuis le 2 juin 2014, date de la décision du conseil d'administration locale.

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

Des monnaies comme le Real brésilien, le Dollars US, le Peso Mexicain, la Roupie Indienne et le Peso Argentin ont fortement baissé au cours du premier semestre 2014 comparé à la même période de 2013. Cette baisse a impacté les comptes consolidés du groupe notamment au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à 9 015 K€.

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

En l'absence d'information fiable sur le taux officieux de conversion au titre du semestre 2014, le Groupe a continué à utiliser le taux de change officiel pour la conversion des comptes de la filiale argentine au 30 juin 2014.

L'impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion sur les principaux agrégats du Groupe au 30 juin 2014 est présenté ci-dessous :

En KEuros	Impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion			
	-20%	-30%	-40%	-60%
Chiffre d'affaires	-797	-1 103	-1 366	-1 793
Résultat net	-509	- 704	-872	-1 145
Trésorerie	-821	-1 164	-1 442	-1 892
Actif net	-721	- 998	-1 236	-1 622

2.2 Etat de la situation financière consolidée

ACTIF		
Données en K€	**30.06.14**	**31.12.13**
Immobilisations incorporelles	8 267	8 146
Immobilisations corporelles	21 254	16 445
Actifs financiers non courants	2 764	2 573
Actifs d'impôts différés	13 986	11 163
Autres créances non courantes	3 381	4 177
Actifs non courants	49 653	**42 503**
Clients et comptes rattachés	58 345	62 802
Autres actifs courants	23 750	20 572
Trésorerie et équivalents de trésorerie	58 968	61 797
Actifs courants	141 063	**145 171**
Total Actif	**190 715**	**187 675**

PASSIF	30.06.14	31.12.13
Capital Social	4 255	4 201
Primes	92 076	88 553
Réserves consolidées et écarts de conversion	43 197	35 973
Résultat consolidé	-142	7 526
Capitaux propres part du groupe	**139 386**	**136 253**
Intérêts minoritaires	-	-
Total des capitaux propres	**139 386**	**136 253**
Provisions pour risques et charges	102	112
Engagements envers le personnel	877	622
Dettes financières à long terme	1 457	-
Passif d'impôts différés	4 256	3 553
Passifs non courants	**6 691**	**4 287**
Dettes financières à court terme	426	1 468
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	27 834	29 079
Autres dettes & passifs courants	16 378	16 588
Passifs courants	**44 638**	**47 135**
Total Passif	**190 715**	**187 675**

Le poste « Clients et comptes rattachés » est en diminution de 7 % par rapport au 31 décembre 2013. Le délai moyen de règlements des créances clients correspond à 93 jours de chiffre d'affaires.

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

A l'arrêté semestriel du 30 juin 2014, la trésorerie nette s'élève à 58 542 K€ contre 60 329 K€ au 31 décembre 2013.

Les capitaux propres sont positifs à hauteur de 139 386 K€ contre 136 253 K€ au 31 décembre 2013, notamment du fait de l'augmentation par levée de stocks options pour 3 577 K€ primes d'émissions incluses.

Les fonds propres de la société atteignent 139,4M€ et la trésorerie nette s'établit à 58,5M€. La capacité d'autofinancement est largement positive et atteint 7,8M€ sur le semestre.

Les postes « dettes fournisseurs » et « autres dettes et passifs courants » sont en baisse respectivement de 4 % et de 1% par rapport à la période précédente. Le poste « dettes fournisseurs » a légèrement baissé et s'établit à 27 834 K€ contre 29 079 K€ au 31 décembre 2013.

2.3 Evolution du compte de résultat

COMPTE DE RESULTAT (K€)	30.06.14	30.06.13
Chiffre d'affaires	**111 277**	**109 374**
Coût des ventes	- 19 705	-19 118
Marge brute	**91 572**	**90 256**
R&D	-56 085	-51 586
Ventes et marketing	- 20 200	-17 827
Administration	- 13 177	-9 210
Autres produits & charges d'exploitation	- 518	-418
Résultat opérationnel courant	**1 593**	**11 215**
Eléments de rémunération payés en actions	- 1 974	-1 708
Autres produits et charges opérationnels	- 206	-1 134
Résultat opérationnel	**- 587**	**8 373**
Coût de l'endettement financier net	1 362	963
Produits financiers	2 680	1 988
Charges financières	- 1 187	-5 630
Résultat financier	2 855	-2 679
Résultat net avant impôt	**2 268**	**5 694**
Charge d'impôt	-2 410	-3 868
Résultat net	**- 142**	**1 826**

Ce compte de résultat diffère de la présentation du compte de résultat consolidé sous le référentiel IFRS en raison du reclassement des Eléments de rémunération payés en actions en Résultat Opérationnel.

Sur l'ensemble du semestre 2014, le chiffre d'affaires consolidé atteint 111,3M€, en hausse semestrielle de 2%. La croissance organique de la société est demeurée solide lors du premier semestre en l'absence de nouveaux produits majeurs. Sur les douze à quinze lancements de jeux actuellement prévus sur l'ensemble de l'exercice 2014 seuls quatre ont été effectués lors des six premiers mois de l'année. Plus de 95% du chiffre d'affaires du premier semestre a donc été réalisé par les jeux du back catalogue, c'est-à-dire par les jeux lancés avant l'exercice en cours et dont la durée de vie s'allonge progressivement grâce au travail accompli sur leurs mises à jour.

La marge brute de la société s'établit à 91,6M€, en légère croissance de 1%. Elle a représenté 82% du chiffre d'affaires 2014, soit un niveau relativement stable comparé à la marge brute de 83% de l'exercice 2013. Les

coûts des ventes atteignent 19,7M€ et comprennent 14,1M€ de royalties sur licences et 5,6M€ de commissions sur ventes.

La légère croissance du chiffre d'affaires combinée à l'augmentation des effectifs n'ont pas permis de maintenir un résultat opérationnel courant de même niveau par rapport à 2013. Le résultat opérationnel courant atteint 1,6M€, en forte baisse de 85%. Les frais de R&D ont ainsi représenté 50% du chiffre d'affaires du premier semestre 2014, en forte hausse comparé au taux de 47% atteint lors du premier semestre 2013. Les frais de Ventes & Marketing ont représenté 18% du chiffre d'affaires 2014, comparé à 16% en 2013. Les frais Administratifs ont représenté 12% du chiffre d'affaires 2014, comparé à 8% en 2013. La marge opérationnelle courante du semestre s'établit donc à 1,4% comparé à 10,3% au premier semestre 2013.

Les éléments de rémunération payés en actions ont atteint 2,0M€ au premier semestre 2014 comparé à 1,7M€ sur la même période en 2013. 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 0,2M€ sont liées aux frais de restructurations de filiale de la société 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 -0,6M€ et la marge opérationnelle à -0,5% comparé à 7,7% en 2013.

Le résultat financier de Gameloft s'est nettement amélioré passant de -2,7M€ en 2013 à + 2,9M€ sur les six premiers mois de l'exercice en cours. Le résultat net avant impôt s'établit donc à 2,3M€ contre 5,7M€ en 2013.

La charge d'impôt 2014 s'établit à 2,4M€. Le montant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 15,1M€ au 30 juin 2014. Le résultat net s'établit à -0,1M€ contre 1,8M€ en 2013.

Situation financière saine et investissements d'avenir

Au 30 juin 2014, les fonds propres de la société ont atteint 139,4M€ et la trésorerie nette s'est établie à 58,5M€. Durant le 1er semestre 2014, la société a investi massivement dans ses infrastructures informatiques: le cash-flow opérationnel s'est établi à 8,6M€ dont près de 8M€ ont été investi en achats de matériel informatique.

Ces investissements ont permis à Gameloft de gérer sereinement la montée en charge extrêmement rapide du nombre d'utilisateurs sur ses jeux smartphones et tablettes : la société est ainsi passée de 9 millions à 20 millions de joueurs journaliers de janvier 2013 à juin 2014.

Gameloft dispose des moyens financiers nécessaires pour continuer de croître et de prendre des parts de marché à travers le monde.

2.4 Evolution de la trésorerie nette

Tableau de financement	**30.06.14**	**31.12.13**	**30.06.13**
Flux d'exploitation			
Résultat net	-142	7 526	1 826
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	7 783	13 355	6 764
Variation des provisions	249	242	534
Autres charges non décaissées	56	649	97
Résultat lié aux stocks options et assimilés	1 974	3 520	1 708
Variation des impôts différés	-2 083	1 682	14
Cessions d'immobilisations	36	397	91
Marge brute d'autofinancement	**7 872**	**27 372**	**11 034**

Variation des créances d'exploitation	1 062	- 9 680	- 6 042
Variation des dettes d'exploitation	-303	8 252	8 431
Variation du BFR	**759**	**- 1 428**	**2 389**
Cash-Flow opérationnel	**8 631**	**25 944**	**13 424**
Flux liés aux investissements			
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 5 002	- 8 311	- 4 177
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 9 084	- 15 750	- 4 587
Acquisition d'autres immobilisations financières	- 723	- 845	- 359
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	567	343	146
Autres flux	34	74	45
Total des flux liés aux investissements	**- 14 208**	**- 24 490**	**- 8 932**
Flux des opérations de financement			
Augmentation de capital	2 920	10 000	3 330
Rachat d'actions propres	-522	-6 202	-3 763
Nouveaux emprunts à M ou LT	1 414		
Total des flux des opérations de financement	**3 812**	**3 797**	**-434**
Incidence des écarts de conversion	-23	-528	949
Variation de trésorerie	**-1 787**	**4 723**	**5 006**
Trésorerie nette à l'ouverture	**60 329**	**55 606**	**55 606**
Trésorerie nette à la clôture	**58 542**	**60 329**	**60 612**

La marge brute d'autofinancement de la société est en diminution de 71% et s'établit à + 7,9M€ comparé à +27,3M€ en 2013.

La variation du Besoin en Fonds de Roulement est de 0,8M€ comparé à -1,4M€ en 2013.

COMPTES CONSOLIDES INTERMEDIAIRES AU 30 JUIN 2014

1. Etat de la situation financière consolidée au 30 juin 2014 (En K€)

ACTIF	Notes	Net 30.06.14	Net 31.12.13
Immobilisations incorporelles	5.5.1	8 267	8 146
Immobilisations corporelles	5.5.2	21 254	16 445
Actifs financiers non courants	5.5.3	2 764	2 573
Actifs d'impôts différés	5.5.4	13 986	11 163
Autres créances non courantes	5.5.5	3 381	4 177
Actifs non courants		**49 653**	**42 503**
Clients et comptes rattachés	5.5.6	58 345	62 802
Autres actifs courants	5.5.7 5.5.8	23 750	20 572
Trésorerie et équivalents de trésorerie	5.5.9	58 968	61 797
Actifs courants		**141 063**	**145 171**
Total Actif		**190 715**	**187 675**

PASSIF	Notes	30.06.14	31.12.13
Capital		4 255	4 201
Primes		92 076	88 553
Réserves consolidées et écarts de conversion		43 197	35 973
Résultat consolidé		-142	7 526
Capitaux propres part du groupe	5.5.10	**139 386**	**136 253**
Intérêts minoritaires			
Total des capitaux propres		**139 386**	**136 253**
Provisions pour risques et charges	5.5.11	102	112
Engagements envers le personnel	5.5.12	877	622
Dettes financières à long terme	5.5.14	1 457	-
Passif d'impôts différés	5.5.13	4 256	3 553
Passifs non courants		**6 691**	**4 287**
Dettes financières à court terme	5.5.14	426	1 468
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	5.5.15	27 834	29 079
Autres dettes & passifs courants	5.5.16	16 378	16 588
Passifs courants		**44 638**	**47 135**
Total Passif		**190 715**	**187 675**

2. Etat du résultat consolidé au 30 juin 2014 (En K€)

2.1 Compte de résultat consolidé intermédiaire

	Notes	Exercice de 6 mois 30.06.14	Exercice de 6 mois 30.06.13
Chiffre d'affaires	5.5.17	**111 277**	**109 374**
Coût des ventes	5.5.18	-19 705	-19 118
Frais de Recherche & Développement	5.5.19	-57 062	-52 478
Frais Commerciaux	5.5.20	-20 655	-18 233
Frais Administratifs	5.5.21	-13 719	-9 620
Dotations nettes aux provisions	5.5.22	-221	-463
Autres produits d'exploitation	5.5.23	223	328
Autres charges d'exploitation	5.5.23	-520	-283
Résultat opérationnel courant		**-381**	**9 507**
Autres charges opérationnelles	5.5.24	-206	-1134
Résultat opérationnel		**-587**	**8 373**
Coûts de l'endettement financier net		1 362	963
Autres Produits financiers		2 680	1 988
Autres Charges financières		-1 187	-5 630
Résultat financier	5.5.25	**2 855**	**-2 679**
Charge d'impôt	5.5.26	-2 410	-3 868
Résultat net de la période		**-142**	**1 826**
• *Part attribuable aux intérêts minoritaires*		*0*	*0*
• *Part attribuable aux propriétaires de la mère du Groupe*		*-142*	*1 826*
Résultat de base par action	5.3.7	-0,00	0,02
Résultat dilué par action		-0,00	0,02

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

En milliers d'euros	**30.06.14**	**30.06.13**
Résultat net – Part du groupe	**-142**	**1 826**
Autres éléments du résultat global		
Eléments pouvant être recyclés ultérieurement en résultat :		
• Ecarts de conversion	-1 805	-575
• Réévaluation des instruments dérivés de couvertures		
• Autres	99	-32
• Impôts différés sur les autres éléments du résultat global susceptibles d'être reclassés en résultat		
Eléments non recyclés ultérieurement en résultat :		
• Gains et pertes actuariels liés aux provisions pour retraite	-48	-47
• Impôts différés relatifs aux éléments du résultat global qui ne seront pas reclassés en résultat		
Autres éléments du résultat global (passées en capitaux propres et nets d'impôts)	**- 1 754**	**-654**
• Dont part du groupe	- 1 754	-654
• Dont intérêts minoritaires	0	0
Résultat Global consolidé	**- 1 896**	**1 172**
• *Part attribuable aux intérêts minoritaires*	*0*	*0*
• *Part attribuable aux propriétaires de la mère du Groupe*	*- 1896*	*1 172*

3. Etat des flux de trésorerie nette consolidé au 30 juin 2014 (En K€)

	Période de 6 mois	Exercice de 12 mois	Période de 6 mois
	30.06.14	**31.12.13**	**30.06.13**
Flux d'exploitation			
Résultat net	-142	7 526	1 826
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	7 783	13 355	6 764
Variation des provisions	249	242	534
Variation des impôts différés	-2 083	1 682	14
Résultat lié aux stock-options et assimilés	1 974	3 520	1 708
Autres charges non décaissées	56	649	97
Plus ou moins-values de cession	36	397	91
Marge brute d'autofinancement	**7 872**	**27 372**	**11 034**
Variation des créances d'exploitation	1 062	-9 680	-6 042
Variation des dettes d'exploitation	-303	8 252	8 431
Variation du BFR d'exploitation	**759**	**-1 428**	**2 389**
Total des flux net d'exploitation	**8 631**	**25 944**	**13 424**
Flux liés aux investissements			
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-1 090	-2 197	-975
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-9 084	-15 750	-4 587
Acquisitions d'autres immobilisations financières	-723	-845	-359
Acquisitions avances sur licences	-3 912	-6 114	-3 202
Cessions des immobilisations	16	77	45
Remboursements des dépôts et cautionnement et autres immobilisations financières	567	343	146
Autres flux	18	-3	-
Total des flux net liés aux investissements	**-14 208**	**-24 490**	**-8 932**
Flux des opérations de financement			
Nouvel emprunt à Long Terme	1 414		
Augmentation de capital liée aux SO & AGA	2 920	10 000	3 330
Rachat d'actions propres	-522	-6 202	-3 763
Total des flux net des opérations de financement	**3 812**	**3 797**	**-433**
Incidence des écarts de conversion	**-23**	**-528**	**949**
Variation de trésorerie nette	**-1 787**	**4 723**	**5 006**
Trésorerie nette à l'ouverture	60 329	55 606	55 606
Trésorerie nette à la clôture	58 542	60 329	60 612

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

	30.06.14	**31.12.13**	**30.06.13**
Trésorerie et équivalents de trésorerie	58 968	61 797	60 951
Découverts bancaires (inclus dans les dettes financières courantes)	-426	-1 468	-339
Trésorerie nette	58 542	60 329	60 612

4. Etat des variations des capitaux propres consolidé au 30 juin 2014 (En K€)

	Capital	Réserves liées au capital	Résultats consolidés	Réserves consolidées (hors réserves relatives aux stock-options)	Réserves consolidées stocks options	Ecarts de conversion	Actions propres	Capitaux propres Part du Groupe	Intérêts minoritaires	Total des Capitaux Propres
Situation au 31 décembre 2012	**4 091**	**85 669**	**9 280**	**9 357**	**23 681**	**-4 101**	**0**	**127 977**	**-**	**127 977**
Résultat consolidé de la période			1 826					1 826		1 826
Autres éléments du résultat global				-79		-575		-654		-654
Total Résultat Global			**1 826**	**-79**		**-575**		**1 172**		**1 172**
Augmentation de capital de l'entreprise consolidante	57	3 465						3 522		3 522
Achats d'Actions Propres							-3 763	- 3 763		-3 763
Affectation du résultat consolidé N-1			-9 280	9 280				-		-
Avantages aux salariés sur souscription d'actions et actions gratuites					1 708			1 708		1 708
Situation au 30 juin 2013	**4 148**	**89 134**	**1 826**	**18 558**	**25 389**	**-4 676**	**-3 763**	**130 616**	**-**	**130 616**
Situation au 31 décembre 2013	**4 201**	**88 553**	**7 526**	**18 568**	**27 200**	**-9 796**	**0**	**136 253**	**-**	**136 253**
Résultat consolidé de la période			-142					-142		-142
Autres éléments du résultat global				51		-1 805		-1 754		-1 754
Total Résultat Global			**-142**	**51**		**-1 805**		**-1 896**		**-1 896**
Augmentation de capital de l'entreprise consolidante	54	3 523						3 577		3 577
Achats Actions Propres							-522	-522		-522
Affectation du résultat consolidé N-1			-7 526	7 526				-		-
Avantages aux salariés sur souscription d'actions et actions gratuites					1 974			1 974		1 974
Situation au 30 juin 2014	**4 255**	**92 076**	**-142**	**26 145**	**29 175**	**-11 601**	**-522**	**139 386**		**139 386**

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

Les variations des écarts de conversion sur le premier semestre 2014 sont essentiellement constituées par :

Devises	Taux au 31/12/2013	Taux au 30/06/2014	Impact sur les capitaux propres (K€)
Peso Argentin	8,9838	11,1076	-1 821
Dollar US	1,3791	1,3658	+ 106
Dollar Canadien	1,4671	1,4589	+ 80
Wong Coréen	1 450,93	1 382,04	-84
Livre Sterling	0,8337	0,8015	-85
Peso Mexicain	18,0731	17,7124	+ 96
Yen Japonais	144,72	138,44	-104
Hryvnia Ukrainienne	11,04153	16,08685	-165

5. Annexe des comptes consolidés

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

5.1 Préambule

Gameloft SE est domiciliée en France.

GAMELOFT est cotée au SBF120 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 2014 ont été arrêtés par le Conseil d'administration en date du 10 septembre 2014.

5.2 Faits majeurs

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

Des monnaies comme le Real brésilien, le dollars US, le Peso Mexicain, la Roupie Indienne et le Peso Argentin ont fortement baissé au cours du premier semestre 2014 comparé à la même période de 2013. Cette baisse a impacté les comptes consolidés du groupe notamment au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à 9 015 K€.

- Trésorerie de l'Argentine et du Venezuela :

Compte tenu des restrictions en Argentine et au Venezuela 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 déjà identifié au 31 décembre 2013 la part de sa trésorerie pouvant faire l'objet d'une utilisation limitée (cf. note 3.1.5.5 point 9 de l'annexe aux comptes consolidés du 31 décembre 2013). Cette situation existe toujours au 30 juin 2014.

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

En l'absence d'information fiable sur le taux officieux de conversion au titre du semestre 2014, le Groupe a continué à utiliser le taux de change officiel pour la conversion des comptes de la filiale argentine au 30 juin 2014. L'impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion sur les principaux agrégats du Groupe au 30 juin 2014 est présenté ci-dessous :

En KEuros	Impact de l'écart entre le taux officiel et le taux officieux de conversion			
	-20%	-30%	-40%	-60%
Chiffre d'affaires	-797	-1 103	-1 366	-1 793
Résultat net	-509	- 704	-872	-1 145
Trésorerie	-821	-1 164	-1 442	-1 892
Actif net	-721	- 998	-1 236	-1 622

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 2014 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 telle que requise pour l'arrêté de comptes annuels et doivent donc être lus en relation avec les états financiers consolidés annuels du groupe Gameloft, pour l'exercice clos le 31 décembre 2013.

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 2014 et sont consultables sur le site internet de la Commission Européenne : 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.

Les règles et méthodes comptables retenues sont cohérentes avec celles utilisées dans la préparation des comptes consolidés annuels pour l'exercice clos le 31 décembre 2013, présentés dans la Note 3.1.5.3 des comptes consolidés du Document de Référence 2013, à l'exception des points présentés ci-dessous.

La méthode d'évaluation spécifique aux comptes consolidés intermédiaires condensés comptabilise les charges sur la période au titre des avantages au personnel correspondant au prorata des charges estimées du semestre.

5.3.2 Effets des normes et interprétations IFRS applicables à compter du 1er janvier 2014

Normes, amendements et interprétations, adoptés par l'Union Européenne, et d'application obligatoire au 30 juin 2014

- IFRS10 – Etats financiers consolidés
- IFRS11 – Partenariats
- IFRS12 – Information à fournir sur les intérêts détenus dans d'autres entités
- IAS27R – Etats financiers individuels
- IAS28R – Participation dans les entreprises associées et des coentreprises
- Amendements à IFRS10, IFRS11 et IFRS 12 – Modalités de transition
- Amendements à IFRS 10, IFRS 12 et IAS 27 – Entités d'investissement
- Amendement à IAS32 – « Instruments financiers – Présentation » : Compensation d'actifs financiers et de passifs financiers
- Amendement à IAS36 – Information à donner sur la valeur recouvrable des actifs non financiers
- Amendement à IAS39 – Novation de dérivés et maintien de la comptabilité de couverture

L'application de ces textes n'a pas eu de conséquence significative sur le mode de consolidation des entités entrant dans le périmètre de consolidation, ou la présentation des états financiers consolidés.

Norme, amendement et interprétation adopté par l'Union Européenne

- IFRIC21 – Taxes « Levies »

Cette norme est applicable aux périodes ouvertes à compter du 1er Janvier 2014 et n'a pas été anticipée par Gameloft.

Normes, amendements et interprétations publiés par l'IASB, non adoptés par l'Union Européenne et non appliqués par la société

- Amendements à IAS 16 et 38 – Clarification sur les méthodes d'amortissement acceptables
- Amendements à IFRS 11 – Acquisition d'une quote-part dans une activité conjointe
- Amendement à IAS19 – Contribution des employés (applicable au 1er juillet 2014 selon l'IASB)
- Améliorations annuelles des normes internationales d'informations financières IFRS, cycle 2010-2012 et 2011-2013 (applicable au 1er juillet 2014 selon l'IASB)
- Amendement à IAS 16 et IAS 41 : Agriculture
- IFRS 9 – Instruments financiers
- IFRS 14 – Norme provisoire sur les activités régulées
- IFRS 15 – Norme sur la reconnaissance du chiffre d'affaires

5.3.3 Changement de méthode

Aucun changement de méthode n'a été effectué dans les comptes au 30 juin 2014.

5.3.4 Estimations et jugements

La préparation des états financiers condensés 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 2013. 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.

5.3.5 Comparabilité des comptes

Aucun retraitement n'a été effectué sur les comptes du 30 juin 2013.

5.3.6 Les parties liées

Les parties liées du groupe comprennent les entreprises sur lesquelles le groupe exerce le contrôle, c'est-à-dire un investisseur contrôle une entité lorsqu'il est exposé, ou a droit, à des rendements variables du fait de son implication dans l'entité, et a la capacité d'influer sur ces rendements du fait de son pouvoir sur l'entité.

Au premier semestre 2014, il n'y a pas eu de variation significative dans la nature des transactions avec les parties liées par rapport au 31 décembre 2013 (voir Note 3.1.6.7 du Document de Référence de la société pour 2013, déposé le 17 avril 2014 sous le numéro de dépôt D.14-0377 auprès de l'AMF)

5.3.7 Résultat par action

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

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

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

- Résultat de base par action :

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

- Résultat dilué par action :

Ce résultat est égal à la division du :

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

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

	30.06.14	**30.06.13**
Résultat net part du groupe (€) – A	-141 903	1 825 963
Nombre d'actions ordinaires pondérés – B	84 531 441	81 988 656
Résultat de base par action – C = A/B	-0,001	0,02
Nombre d'actions ordinaires pondéré après intégration des instruments potentiellement dilutifs – D	87 638 351	84 667 682
Résultat net (€) –E	-141 903	1 825 963
Résultat net par action dilué – F= E / D	-0,002	0,02
Résultat opérationnel courant (€)	-381 325	9 507 142
Résultat opérationnel courant par action	-0,0045	0,12
Résultat opérationnel courant par action dilué	-0,0044	0,11

Le nombre d'actions dilutives liées aux plans de stock-options est de 1 507 880 actions et le nombre d'actions dilutives liées aux plans d'attribution d'actions gratuites est de 1 599 031 actions.

5.4 Périmètre de consolidation

5.4.1 Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2014

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

Société	Pays	Date acquisition / création	Activité - 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	Canada	2000	Mobile	100,00 %	100 %	Intégration

DIVERTISSEMENT			Distribution / Production			Globale
GAMELOFT Ltd	Royaume-Uni	2001	Mobile Distribution	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 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	Indonésie	2010	Mobile Production / Distribution	100,00%	100%	Intégration Globale

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

5.4.2 Sociétés non retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2014

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

Au 30 juin 2014, les sociétés exclues du périmètre de consolidation sont des sociétés en cours de démarrage.

Les critères retenus sont l'activité de la société, le nombre d'employés, le total chiffre d'affaires hors groupe, le total bilan de la société. L'ensemble de ces critères détermine le caractère significatif. Tous ces critères nous permettent de considérer si une société doit être incluse dans le périmètre de consolidation ou non.

A titre d'information, les principales données comptables de ces sociétés sont les suivantes :

Société	Pays	Date création	Activité – Secteur	% d'intérêt	Total Bilan (K€)	Total Capitaux Propres (K€)	Total CA (K€)	Nombre de salariés	Engagement hors bilan
GAMELOFT LLC	Russie	2014	Mobile Distribution	100 %	19	19	-	-	-
GAMELOFT Madrid	Espagne	2014	Mobile Production	100 %	50	50	-	-	-

5.4.3 Variation du périmètre

Le périmètre de consolidation retenu pour l'exercice 2014 diffère de celui de l'exercice 2013 avec l'entrée dans le périmètre de consolidation de deux nouvelles filiales créées sur l'exercice, Gameloft Oy en Finlande et Gameloft Uruguay SA en Uruguay.

5.5 Notes sur le bilan et le compte de résultat

Bilan

1. IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

Les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 30 juin 2014 :

Immobilisations	**Au 31.12.13 cumulé**	**Augmentations**	**Diminutions**	**Transfert de compte à compte**	**Variation de périmètre**	**Ecart de change**	**Au 30.06.14 cumulé**
Logiciels	3 725	372	-211			-24	3 862
Développements commercialisés	29 125	620		127			29 872
Avances sur licences	30 783	2 509	-959			39	32 373
Développement en cours de production	224	119	-56	-127			160
TOTAL Bruts	**63 857**	**3 620**	**1 226**	**-**	**-**	**15**	**66 267**

Amortissements	**Au 31.12.13 Cumulé**	**Augmentations**	**Diminutions**	**Transfert de compte à compte**	**Variation de périmètre**	**Ecart de change**	**Au 30.06.14 Cumulé**
Logiciels	3 379	336	-199			-25	3 491
Développements commercialisés	27 485	661		62			28 209
Avances sur licences	23 126	2 292	-959			64	24 524
Développement en cours de production							
Sous Total Dépréciations	**53 990**	**3 289**	**-1 158**	**62**	**-**	**39**	**56 224**
Développements commercialisés	319						319
Développement en cours de production	86	47	-17	-62			54
Avances sur licences	1 316	135	-49				1 403
Sous Total	**1 721**	**182**	**-66**	**-62**	**-**	**-**	**1 776**
TOTAL des dépréciations et amortissements	**55 711**	**3 471**	**-1 224**	**-**	**-**	**39**	**58 000**
Immobilisations incorporelles nettes	**8 146**						**8 267**

Les frais de développements sont les coûts de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les TV connectées et box (la Box Révolution 6 de Free, Orange Box …, Samsung TV, Panasonic, Lenovo) et les autres plateformes (Mac d'Apple, Windows 8).

L'augmentation des frais de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles sur les TV connectées ou encore les boxes Internet est de 620 K€ sur le premier semestre 2014.

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 1er semestre 2014, les coûts de développement en cours ont représenté 119 K€, et 127 K€ ont été transférés en développements commercialisés sur la période. La production immobilisée est de 739 K€.

La société effectue une revue de la faisabilité des projets et de leur commercialisation. Au cours du premier semestre 2014, 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 56 K€ au titre des développements abandonnés.

Les avances sur licences concernent des contrats signés avec divers constructeurs automobiles, des sportifs de haut niveau, la FIFPRO (International Federation of Professional Footballers), la NFL.

Sur le 1er semestre 2014, de nouveaux jeux sont sortis suite à la signature de contrats de licences principalement avec Marvel pour le jeu Captain America 2, Amazing Spider-Man, licences de Spider-Man Merchandising, Ice Age Adventures avec Fox... Aussi sur cette période, Gameloft a réitéré son envie de travailler avec des partenaires prestigieux en renouvelant des contrats de licences comme Spiderman Classic de Marvel. Ces contrats sont dans la continuité de ceux des années précédentes avec :
- Iron Man 3 (Marvel),
- Fast & Furious 6 (Universal) film sorti en mai 2013,
- Moi, Moche et Méchant 2 (Despicable me) d'Universal, film sorti en juin 2013,
- My Little Pony et Littlest Pet Shop (Hasbro),
- Playmobil,
- Men In Black 3 (Sony Pictures) film sorti en avril 2012,
- Ice Age (Fox) sorti également en avril 2012,
- DC Comics pour le jeu : « The Dark of Knights Rises »,
- les films et jeux sortis en 2011 : avec Tintin (Paramount) en octobre, Fast & Furious 5 (Universal) en mai, The Avengers (Marvel), Lego Batman (TT Games), avec Epic Games- Unreal, Where's Waldo (Classic Media), Harry Potter and the deathly hallows (Warner Bros), Iron Man 2 et Spiderman (Marvel).

Gameloft a signé aussi des contrats ou des renouvellements de contrats pour des licences de jeux de société, séries et jeux télévisés tels que Uno, A prendre ou à laisser brésilien Topa ou Noa Topa, CSI.

L'augmentation des amortissements sur les développements commercialisés et en cours de production est de 661 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 47 K€ et d'une reprise de provision de 17 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 2 292 K€.

Compte tenu de la perspective de ventes insuffisantes sur différentes licences, une dépréciation complémentaire de 135 K€ a été comptabilisée au 30 juin 2014.

En comparaison, les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 31 décembre 2013 :

Immobilisations	Au 31.12.12 cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.13 cumulé
Logiciels	3 418	774	-234			-233	3 725
Développements commercialisés	27 742	881		502			29 125
Avances sur licences	27 513	3 429				-159	30 783
Développement en cours de production	824	551	-649	-502			224
TOTAL Bruts	**59 497**	**5 635**	**-884**	**0**		**-392**	**63 857**

Amortissements	Au 31.12.12 Cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.13 Cumulé
Logiciels	3 054	709	-207			-176	3 379
Développements commercialisés	25 657	1 326		502			27 485
Avances sur licences	18 526	4 681				-81	23 126
Développement en cours de production	-						
Sous Total	**47 237**	**6 716**	**-207**	**502**		**-257**	**53 990**
Dépréciations							
Développements commercialisés	756	65		-502			319
Développement en cours de production	112		-26				86
Avances sur licences	910	472	-66				1 316
Sous Total	**1 778**	**537**	**-92**	**-502**			**1 721**
TOTAL des dépréciations et amortissements	**49 015**	**7 683**	**-729**	**-**		**-257**	**55 711**
Immobilisations incorporelles nettes	**10 482**						**8 146**

2. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

Immobilisations	Au 31.12.13 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.14 Cumulés
Installations techniques	4 458	936	-566	354		-5	5 179
Matériel de transport	-						-
Matériel informatique et mobilier	32 381	7 987	-524	31		130	40 004
Matériel informatique financé par crédit-bail	81						81
Immo. Corporelles en cours	219	166		-385			-
TOTAL	**37 139**	**9 089**	**-1 090**	**-**	**-**	**125**	**45 264**

Amortissements	Au 31.12.13 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.14 Cumulés
Installations techniques	2 705	367	-552			-31	2 489
Matériel de transport	-						-
Matériel informatique et mobilier	17 909	4 064	-499			-34	21 440
Matériel informatique financé par crédit-bail	79	0				0	80
TOTAL	**20 694**	**4 431**	**-1 051**	**-**	**-**	**-65**	**24 010**
Immobilisations corporelles nettes	**16 445**						**21 254**

L'augmentation des immobilisations corporelles est la conséquence :

- des achats de serveurs dédiés au téléchargement et à l'hébergement de jeux.

- du développement des différents studios de production avec des embauches sur le 1er semestre 2014 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.

En comparaison, les immobilisations corporelles se répartissent comme suit au 31 décembre 2013 :

Immobilisations	Au 31.12.12 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.13 Cumulés
Installations techniques	4 695	738	-609		-19	-346	4 458
Matériel de transport							
Matériel informatique et mobilier	22 117	14 654	-2 334			-2 056	32 381
Matériel informatique financé par crédit-bail	100		-9			-10	81
Immo. Corporelles en cours		222				-3	219
TOTAL	**26 911**	**15 614**	**-2 952**		**-19**	**-2 415**	**37 139**

Amortissements	Au 31.12.12 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.13 Cumulés
Installations techniques	2 586	667	-358	3	-13	-180	2 705
Matériel de transport							
Matériel informatique et mobilier	15 131	5 543	-2 139			-626	17 909
Matériel informatique financé par crédit-bail	97	1	-9			-10	79
TOTAL	**17 813**	**6 211**	**-2 506**	**3**	**-13**	**-816**	**20 694**
Immobilisations corporelles nettes	**9 098**						**16 445**

3. ACTIFS FINANCIERS NON COURANTS

Immobilisations	Au 31.12.13 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 30.06.14 Cumulés
Titres de participations	-	69					69
Dépôts et cautionnements	2 573	653	-567	-1	-	37	2 695
Prêts							
TOTAL	**2 573**	**722**	**-567**	**-1**	**-**	**37**	**2 764**

Les augmentations des dépôts et cautionnements concernent principalement GAMELOFT Inc pour 250 K€, GAMELOFT Divertissements pour 138 K€, GAMELOFT Beijing pour 34 K€.

Les diminutions concernent principalement GAMELOFT India pour 135 K€, GAMELOFT Iberica pour 85 K€, Gameloft Japon pour 78K€, Gameloft Philippines pour 32 K€, Gameloft Nouvelle Zélande pour 27 K€ et GAMELOFT Vietnam pour 10 K€.

Les titres de participations sont pour 19K€ le capital social versé sur notre nouvelle filiale en Russie et pour 50 K€ celui en Espagne.

En comparaison, les actifs financiers non courants se répartissent comme suit au 31 décembre 2013 :

Immobilisations	Au 31.12.12 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Variation de périmètre	Ecart de change	Au 31.12.13 Cumulés
Dépôts et cautionnements	2 397	667	-343			-148	2 573
Prêts							
TOTAL	**2 397**	**667**	**-343**			**-148**	**2 573**

4. ACTIFS D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.14	31.12.13
Déficits activés	10 313	9 262
Différences temporaires fiscales	3 673	1 901
TOTAL	**13 986**	**11 163**

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

Au 30 juin 2014, les déficits activés s'élèvent à 10 313 K€ dont Gameloft SE pour 9 925 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:

	30.06.14		31.12.13	
En K€	déficits activés	déficits non activés	déficits activés	déficits non activés
GAMELOFT Hong Kong		367		62
GAMELOFT Venezuela		3		
GAMELOFT Iberica		76		76
GAMELOFT Uruguay		2		
GAMELOFT AUSTRALIA		56		57
GAMELOFT SE	9 925		8 923	
GAMELOFT Singapore		185		10
GAMELOFT Divertissement Live			44	

GAMELOFT Rep. Tchèque		9		9
GAMELOFT TORONTO	384		270	
GAMELOFT LTD UK		535		562
GAMELOFT LTD, Co		480		505
GAMELOFT GMBH		631		631
GAMELOFT SHENZHEN		78		63
GAMELOFT WHST		11		
GAMELOFT Inc	4		26	
GAMELOFT Inde		134		148
GAMELOFT KK		1 270		622
GAMELOFT Xing Fu		56		65
TOTAL	**10 313**	**3 894**	**9 262**	**2 811**

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

- 20 ans : 384 K€
- illimités : 9 929 K€

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

- A 3 ans : 3 K€
- A 5 ans : 155 K€
- A 8 ans : 134 K€
- A 9 ans : 1 270 K€
- A 10 ans : 480 K€
- A 18 ans : 76 K€
- Illimités : 1 775 K€

Les actifs d'impôts différés au titre des pertes activées du périmètre d'intégration fiscale français correspondent à une utilisation jusqu'en 2017.

5. AUTRES CREANCES NON COURANTES

	30.06.14	**31.12.13**
Crédits d'impôts R&D	3 377	4 170
Autres	4	7
TOTAL	**3 381**	**4 177**

Les crédits d'impôts Recherche et Développement correspondent à des créances fiscales détenues par les filiales canadiennes au titre des années 2006 à 2014.

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

6. CLIENTS ET COMPTES RATTACHES

	30.06.14	**31.12.13**
Clients et comptes rattachés	58 917	63 336
Dépréciation clients et comptes rattachés	-572	-534
Total	**58 345**	**62 802**

Le délai moyen de règlement des clients du groupe GAMELOFT est de 93 jours à fin juin 2014.

La plupart des créances clients sont à moins d'un an, l'impact de l'actualisation est jugé non significatif et n'est pas comptabilisé.

Le poste clients est en baisse au 30 juin 2014 en corrélation avec la diminution du chiffre d'affaires sur le premier semestre 2014 par rapport au chiffre d'affaires publié du 31 décembre 2013.

7. AUTRES ACTIFS COURANTS

Les autres actifs se décomposent ainsi :

	30.06.14	**31.12.13**
TVA	2 849	2 223
Autres créances fiscales et sociales	15 801	14 814
Fournisseurs débiteurs & Avoirs à recevoir	590	324
Autres créances	570	301
Charges constatées d'avance	2 986	2 612
Capital souscrit appelé non versé	954	298
TOTAL	**23 750**	**20 572**

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

Les créances fiscales d'un montant de 15 750 K€ se composent principalement des éléments suivants :

- 12 087 K€ au titre des subventions d'exploitation dues aux filiales canadiennes par l'administration canadienne, principalement liées à l'exercice 2013
- 778 K€ correspondant à des subventions et d'autres crédits fiscaux pour GAMELOFT Argentina
- 853 K€ correspondant à des subventions pour GAMELOFT New York
- 369 K€ de créances d'impôts pour GAMELOFT Mexique
- 357 K€ au titre des subventions d'exploitation dues à la filiale néo-zélandaise.

Les créances sociales représentent 51 K€

8. ETAT DES CREANCES ECHUES

ETAT DES CREANCES ECHUES	Montant net	0 à 3 mois	3 à 6 mois	6 à 1 an	à + 1 an
Créances de l'actif circulant					
Clients et comptes rattachés	58 345	38 947	14 632	2 103	2 664
TVA	2 849	1 971	674	151	52
Autres créances fiscales et sociales	15 801	2 907	3 110	4 372	5 406
Fournisseurs débiteurs & Avoirs à recevoir	590	444	50	28	65
Autres créances	570	245	211	45	77
Charges constatées d'avance	2 986	1 129	583	1 000	274
Capital souscrit appelé non versé	954	954	0	0	0
	82 095	**46 597**	**19 260**	**7 699**	**8 538**

Le groupe déprécie ses créances en fonction d'une analyse de leur antériorité.

9. TRESORERIE ET EQUIVALENTS DE TRESORERIE

Le poste trésorerie et équivalents de trésorerie comprend des soldes de comptes de banque et de placements pour 58 968 K€ au 30 juin 2014 contre 61 797 K€ au 31 décembre 2013.

La variation de la trésorerie nette se décompose ainsi :

Détail trésorerie	**30.06.14**	**31.12.13**
Disponibilités	27 218	28 079
Equivalents de trésorerie	31 750	33 718
TOTAL Trésorerie Brute	**58 968**	**61 797**
Découverts bancaires et crédits courts termes	-426	-1 468
TOTAL Trésorerie Nette	**58 542**	**60 329**
Dettes financières	-1 457	-
TOTAL EXCEDENT NET FINANCIER	**57 085**	**60 329**
Dont trésorerie dont l'utilisation est limitée(1)	*6 597*	*6 327*

(1) Compte tenu des restrictions actuelles en Argentine et au Venezuela 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 2014, il existe un excédent net financier de 57 085 K€ contre 60 329 K€ au 31 décembre 2013.

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

- France pour un montant de 18 056 K€,
- Vietnam pour un montant de 16 674 K€,
- Argentine pour un montant de 7 173 K€,
- Etats Unis pour un montant de 7 056 K€,
- Brésil pour un montant de 2 337 K€,
- Venezuela pour un montant de 1 556 K€,
- Inde pour un montant de 1 533 K€.

Les disponibilités et équivalents de trésorerie sont constitués de placements immédiatement disponibles et sans frais. Ces équivalents de trésorerie sont des dépôts à terme auprès de banques de premier rang détenus dans le but de faire face aux engagements de trésorerie à court terme, avec les caractéristiques suivantes :

- Le capital initial et les intérêts accumulés lors des trimestres passés sont garantis,
- Les dépôts à terme prévoient dès l'origine des options de sorties exerçables au maximum tous les 3 mois (en tenant compte de la période de préavis),
- Les options de sortie anticipée peuvent être exercées à tout moment sans pénalité autre qu'une rémunération diminuée sur le trimestre en cours en date de sortie.

10. CAPITAUX PROPRES

Capital

Le capital de la société GAMELOFT S.E. est composé au 30 juin 2014 de 85 096 974 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 4 254 848,70 euros.

La société GAMELOFT a procédé en 2014 à des augmentations de capital par levée de stocks options et d'attribution d'actions gratuites donnant lieu à une augmentation de capital de 3 577 K€, dont 3 523 K€ en prime d'émission. Au titre du premier semestre 2014, le montant encaissé sur les augmentations de capital est de 2 920 K€, le solde de 954 K€ ayant été encaissé en juillet 2014.

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

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

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

Nombre d'actions GAMELOFT S.E.

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
Au 31/12/10	**0.05**	**75 082 924**	**3 754**
Levée d'options du 11/01/2006	0.05	10 000	0
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	271 405	14
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	87 200	4
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	188 206	9
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	221 895	11
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	130 600	7
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	43 000	2
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	353 500	18
Création d'Actions Gratuites du 21/04/2009	0.05	717 250	36
Au 31/12/11	**0.05**	**77 105 980**	**3 855**
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	394 795	20
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	286 200	14
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	1 170 794	59
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	729 165	37
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 200	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	508 255	25
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	441 885	22
Levée d'options du 01/06/2010	0.05	479 750	24
Création d'Actions Gratuites du 01/06/2010	0.05	603 500	30
Au 31/12/12	**0.05**	**81 818 524**	**4 091**
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	44 600	2
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	147 550	7
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	98 800	5
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	536 145	27
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	644 078	32
Levée d'options W du 01/06/2010	0.05	913 000	46
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	463 000	23
Création d'Actions Gratuites du 20/09/2011	0.05	480 600	24
Annulation Actions Propres	0.05	-1 117 473	- 56
Au 31/12/13	**0.05**	**84 028 824**	**4 201**
Levée d'options W du 11/04/2008	0.05	9 400	0
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	25 300	1
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	114 900	6
Levée d'options W du 14/05/2009	0.05	250 550	13
Levée d'options W du 01/06/2010	0.05	455 000	23
Levée d'options W du 20/09/2011	0.05	213 000	11
Au 30/06/14	**0.05**	**85 096 974**	**4 255**

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	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 31.12.13	Restant au 30.06.14
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	3 110 250	3 015 000	2 850 600	2 595 350	2 059 465	811 995	128 300	0
Nombre d'actions annulées :		95 250	259 650	369 950	640 940	650 990	650 990	654 990
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	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	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	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 31.12.13	Restant au 30.06.14
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	534 300	525 300	508 200	398 900	244 900	136 100	37 300	0
Nombre d'actions annulées :		9 000	26 100	41 300	64 700	75 300	75 300	87 300
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	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	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	2,95 euros

Date du Conseil d'Administration	14.05.09	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 30.06.14
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 208 500	2 130 900	2 003 800	1 539 800	1 093 990	441 312	190 762
Nombre d'actions annulées :		77 600	204 700	315 200	319 125	327 725	327 725
Nombre de personnes concernées :	189						
dont dirigeants	2						
Début d'exercice	14/05/2011	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	14/05/2015
Prix de souscription	2,36 euros	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 31.12.13	Restant au 30.06.14
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 240 000	2 200 200	2 010 000	1428 250	473 000	0
Nombre d'actions annulées :		39 800	230 000	332 000	374 250	392 250
Nombre de personnes concernées :	189					
dont dirigeants	2					
Début d'exercice	01/06/2012	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	01/06/2014
Prix de souscription	3,82 euros	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 31.12.13	Restant au 30.06.14
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 245 000	2 235 000	2 155 000	1 539 500	1 292 500
Nombre d'actions annulées :		10 000	90 000	242 500	276 500
Nombre de personnes concernées :	170				
dont dirigeants	2				
Début d'exercice	20/09/2013	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	20/09/2015
Prix de souscription	3,87 euros	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 31.12.13	Restant au 30.06.14
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	1 606 000	1 590 900	1 385 400	1 330 400
Nombre d'actions annulées :		15 100	220 600	275 600
Nombre de personnes concernées :	147			
dont dirigeants	0			
Début d'exercice	06/07/2014	06/07/2014	06/07/2014	06/07/2014
Fin d'exercice	06/07/2016	06/07/2016	06/07/2016	06/07/2016
Prix de souscription	4,88 euros	4,88 euros	4,88 euros	4,88 euros

Attributions d'Actions Gratuites	01/06/2010	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 30.06.14
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	0
Nombre d'actions annulées :	-	3 500	108 500	129 750	129 750	129 750
Nombre de personnes concernées :	60					
dont dirigeants	3					

Attributions d'Actions Gratuites	20/09/2011	Restant au 31.12.11	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 30.06.14
Date du Conseil d'Administration	20/09/2011				
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 20/09/2013				
Fin de période de conservation	2 ans – 20/09/2015				
Nombres d'instruments attribués	548 900	527 400	494 300	0	0
Nombre d'actions annulées :	-	21 500	54 600	68 300	68 300
Nombre de personnes concernées :	47				
dont dirigeants	3				

Attributions d'Actions Gratuites	06/07/2012	Restant au 31.12.12	Restant au 31.12.13	Restant au 30.06.14
Date du Conseil d'Administration	06/07/2012			
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 06/07/2014			
Fin de période de conservation	2 ans – 06/07/2016			
Nombres d'instruments attribués	750 000	745 300	732 500	672 425
Nombre d'actions annulées :	-	4 700	17 500	77 575
Nombre de personnes concernées :	51			
dont dirigeants	5			

Attributions d'Actions Gratuites	19/09/2013	Restant au 31.12.13	Restant au 30.06.14
Date du Conseil d'Administration	19/09/2013		
Maturité – Période d'acquisition	3 ans – 19/09/2016		
Fin de période de conservation	2 ans – 19/09/2018		
Nombres d'instruments attribués	1 600 000	1 594 000	1 558 500
Nombre d'actions annulées :	-	6 000	41 500
Nombre de personnes concernées :	180		
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 2014, le nombre maximum d'actions à créer est de 2 813 662 actions par exercice des stocks options et de 2 230 925 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 avait mis en place un plan de rachat d'actions en avril 2013 et détient à la date de clôture 77 750 actions propres pour un montant de 522 K€.

11. PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES

Provisions pour risques et charges	**Au 31.12.13**	**Dotations exercice**	**Reprises exercice**		**Ecart de Change**	**Au 30.06.14**
			utilisée	non utilisée		
Pour risques	112	62		-65	-7	102
Total	**112**	**62**		**-65**	**-7**	**102**

Les provisions pour risques portent sur des litiges avec des salariés pour 102 K€.

Dans le cadre de son activité courante, le Groupe peut faire l'objet de procédures judiciaires et de contrôles fiscaux ou administratifs, et est soumis aux évolutions règlementaires en matière de droit de la propriété intellectuelle, de la concurrence ainsi qu'en matière fiscale.

Le jugement de la Direction du Groupe est requis pour l'analyse des risques et litiges, y compris l'estimation de la probabilité des dénouements des litiges en cours et à venir, qui sont, par leur nature, dépendants d'événements futurs nécessairement incertains.

Pour déterminer les dénouements possibles des litiges et risques, la Direction s'appuie sur l'évaluation réalisée par des conseils externes connaissant chaque dossier, ainsi que sur les jurisprudences connues.

En mai 2014, Gameloft a reçu une notification de la part de l'Autorité Italienne de la Concurrence indiquant la conduite d'une enquête sur des pratiques déloyales relatives au modèle « freemium » par Gameloft et les principaux magasins d'applications en ligne (« App Store »). Les parties prenantes sont exposées à une amende maximale de 5 millions d'euros. La Direction du Groupe a procédé à un examen approfondi du risque associé à cette procédure, et reste confiant quant à l'absence de risque significatif, mais n'est pas en mesure de se prononcer sur l'issue de cette enquête.

Au 30 juin 2014 aucune provision n'a été constatée.

Il n'existe pas d'autre procédure gouvernementale, judiciaire ou d'arbitrage en cours susceptible d'avoir ou ayant eu au cours des 12 derniers mois des effets significatifs sur la situation financière ou la rentabilité de la société et/ou du Groupe

12. ENGAGEMENTS ENVERS LE PERSONNEL

Variation de la dette actuarielle	Avantages postérieurs à l'emploi	Indemnités de fin de carrière	**Engagements bruts**
Au 31.12.13	**275**	**536**	**811**
Coût des services rendus	27	213	**240**
Charges d'intérêts	3	5	**8**
Prestations/cotisations versées	0	-78	**-78**
Pertes/gains actuariels	47	0	**47**
Ecarts de change	0	9	**9**
Reclassements			**-**
Au 30.06.14	**352**	**685**	**1 037**

Variation des actifs de couverture	Avantages postérieurs à l'emploi	Indemnités de fin de carrière	**Actifs de couverture**
Au 31.12.13	**0**	**189**	**189**
Coût des services rendus			
Charges d'intérêts		5	**5**
Cotisations versées par l'employeur			
Prestations payées par les actifs de couverture		-33	**-33**
Pertes/gains actuariels		-1	**-1**
Ecarts de change		0	**0**
Au 30.06.14	**0**	**160**	**160**

La provision pour avantages postérieurs à l'emploi au 30 juin 2014 concerne principalement la France pour 230 K€.

Les engagements nets pour indemnités de fin de carrières concernent principalement les pays suivants :

- le Vietnam pour 284 K€,
- le Mexique pour 110 K€,
- la Corée pour 131 K€.

En Corée, le Groupe a recours à un actif de couverture dont la juste valeur est de 160 k€ au 30 Juin 2014, et pour lequel le rendement attendu en 2014 est de 8 k€.

13. PASSIF D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.14	**31.12.13**
Subventions à recevoir	4 149	3 352
Divers	107	201
TOTAL	**4 256**	**3 553**

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.

14. DETTES FINANCIERES

Les dettes financières non courantes se décomposent ainsi :

	30.06.14	31.12.13
Autres dettes financières	1 457	-
Dettes financières à long terme	**1 457**	**-**

	à - 1 an	+ 1 an et - 5 ans	+ 5 ans
Echéances restant à payer au 30.06.14		911	546

Gameloft Divertissement a contracté auprès d'un organisme public au Canada un emprunt, visant à financer les acquisitions de serveurs.

Les dettes financières courantes se décomposent ainsi :

	30.06.14	31.12.13
Découverts bancaires	426	1 468
Dettes financières à court terme	**426**	**1 468**

	à - 1 an	+ 1 an et - 5 ans	+ 5 ans
Echéances restant à payer au 30.06.14	426		

Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie.

15. DETTES FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHES

	30.06.14	31.12.13
Dettes fournisseurs	24 806	24 684
Dettes fournisseurs sur immobilisations	3 028	4 395
Total	**27 834**	**29 079**

La plupart des dettes fournisseurs sont à moins d'un an et compte tenu de leur courte échéance, elles ne sont pas exposées à un risque de taux significatif.

16. AUTRES DETTES & PASSIFS COURANTS

Les autres dettes courantes se décomposent de la manière suivante :

	30.06.14	31.12.13
Clients créditeurs et acomptes reçus	1 396	888
Autres dettes	559	322
Produits constatés d'avance	743	810
Dettes Sociales	8 968	8 296
Dettes Fiscales	4 712	6 272
TOTAL	**16 378**	**16 588**

Les produits constatés d'avance sont principalement liés à des avances reçues sur des subventions de la filiale américaine.

Les dettes sociales concernent principalement GAMELOFT Divertissement Inc pour 1 934 K€, GAMELOFT SE pour 960 K€, GAMELOFT Srl Roumanie pour 1 079 K€, GAMELOFT Vietnam pour 1 272 K€, GAMELOFT Software Beijing pour 530 K€, GAMELOFT Inc pour 361 K€ et GAMELOFT Toronto pour 342 K€.

Les dettes fiscales concernent principalement GAMELOFT Argentina pour 1 211 K€, GAMELOFT SE pour 319 K€, GAMELOFT S. de R.L. de C.V pour 837 K€, GAMELOFT Brésil pour 646 K€, GAMELOFT Philippines pour 211 K€, GAMELOFT Inde pour 231 K€ et GAMELOT Roumanie pour 167 K€.

COMPTE DE RESULTAT

Le résultat courant recouvre toutes les activités ordinaires dans lesquelles GAMELOFT est engagée dans le cadre de ses affaires ainsi que les activités connexes qu'elle assume à titre accessoire ou dans le prolongement de ses activités ordinaires.

17. CHIFFRE D'AFFAIRES

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

	Période de 6 mois		Période de 6 mois	
	30.06.14		30.06.13	
	K€	%	K€	%
EMEA	36 606	33	35 433	32
Amérique du Nord	32 976	30	27 574	25
LATAM	21 109	19	24 666	23
APAC	20 586	18	21 702	20
Total	**111 277**	**100 %**	**109 374**	**100**

L'Amérique du Nord a représenté 30% du chiffre d'affaires semestriel, la zone EMEA 33%, l'Asie-Pacifique 18% et l'Amérique Latine 19%.

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

	Période de 6 mois		Période de 6 mois	
	30.06.14		30.06.13	
	K€	%	K€	%
Mobiles	109 506	98	107 365	98 %
TV	1 771	2	2 009	2 %
Total Chiffre d'affaires	**111 277**	**100%**	**109 374**	**100**

Sur l'ensemble du 1er semestre 2014, le chiffre d'affaires consolidé atteint 111,3M€, en hausse semestrielle de 2%. L'activité du Groupe est portée par le succès massif rencontré par les jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes tactiles.

18. COÛTS DES VENTES

Les coûts des ventes regroupent les frais de commissions supportés lors des téléchargements de nos jeux, les coûts de licences relatifs à certains jeux ainsi que l'amortissement de licences et les éventuelles dépréciations de licences. Ils se décomposent ainsi :

	30.06.14	**30.06.13**
Frais sur coûts des ventes	5 556	6 258
Coûts des royalties	11 771	9 485
Dotations aux amortissements	2 292	3 065
Dotations nettes aux provisions sur licences	86	311
TOTAL	**19 705**	**19 118**

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 135 K€ sur les dépréciations de licences déterminées en fonction de la rentabilité des jeux à recouper les montants garantis avant l'expiration des différents contrats. Les reprises de provisions sur licences représentent 49 K€ sur l'année.

19. FRAIS DE RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

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

	30.06.14	**30.06.13**
Autres charges externes	8 532	8 417
Production R&D immobilisée	-739	-489
Rémunérations du personnel	41 452	37 996
Subvention d'exploitation	- 4 284	- 3892
Charges sociales	9 283	7 443
Impôts et Taxes	322	245
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	2 529	3 130
Dotations nettes aux provisions sur jeux capitalisés	-32	-372
TOTAL	**57 062**	**52 478**

Les frais de Recherche & Développement correspondent au coût de développement des jeux.

L'effectif atteignait au 30 juin 2014 pour le secteur R&D 5 251 employés.

Les postes rémunérations et charges sociales ont augmenté de 12 % sur l'année. Le poste rémunération de personnel comprend aussi la charge de personnel liées aux stock-options et AGA pour 978 K€ au 30 juin 2014.

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

Les dotations aux amortissements et dépréciations diminuent par rapport au 30 juin 2013, notamment avec les dépréciations sur les développements immobilisés pour 691 K€ sur ce semestre contre 778 K€ en juin 2013.

Les dotations nettes aux provisions pour dépréciation d'actifs sont déterminées en fonction de la rentabilité des projets commercialisés ou en cours de production, sur les consoles de jeux, jeux télévisés ou set-top box. Au 30 juin 2014, les dotations aux provisions représentent 47 K€ et les reprises de provisions sont de 79 K€, soit une dotation nette aux provisions de -32 K€ sur les dépréciations des développements commercialisés et encours de production contre -372 K€ en juin 2013.

20. FRAIS COMMERCIAUX

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

	30.06.14	**30.06.13**
Autres charges externes	8 876	7 409
Rémunération du personnel	9 515	8 772
Subvention d'exploitation	-239	- 173
Charges sociales	2 037	1 835
Impôts et Taxes	184	149
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	281	241
TOTAL	**20 655**	**18 233**

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, les équipes de Business Intelligence, E-commerce, l'achat d'espace publicitaire, les salons, etc.).

L'effectif du département Sales & Marketing atteignait au 30 juin 2014 786 salariés, soit une augmentation de 12 % sur la période.

Les dépenses de publicité, de marketing et de conférence s'élèvent sur l'année à 5 312 K€ contre 4 033 K€ sur la même période de 2013. Ces dépenses représentent en 2014 4,77% du chiffre d'affaires contre 3,7% en 2013. Cette augmentation est en lien avec la politique stratégique du groupe.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 9%. Le poste rémunérations de personnel comprend aussi la charge de personnel liées aux stock-options et AGA pour 455 K€ au 30 juin 2014.

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.

21. FRAIS ADMINISTRATIFS

Les frais administratifs se décomposent de la façon suivante :

	30.06.14	**30.06.13**
Autres charges externes	5 008	3 407
Rémunération du personnel	5 018	4 805
Subvention d'exploitation	-351	-422
Charges sociales	1 202	947
Impôts et Taxes	161	191
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	2 681	692
TOTAL	**13 719**	**9 620**

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 2014 pour le secteur administratif était de 443 salariés en augmentation de 5% par rapport à 2013.

L'augmentation des charges externes est liée à la mise en place et aux développements de lignes réseaux internet afin de faciliter le téléchargement de nos jeux, soit un accroissement global de 47%.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 8 %. Le poste rémunération de personnel comprend aussi la charge de personnel liées aux stock-options et AGA pour 542 K€ au 30 juin 2014.

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. Ces subventions sont comptabilisées au compte de résultat au fur et à mesure que les dépenses de salaires sont engagées et le calcul est affecté au niveau de chaque employé afin de déterminer le pourcentage de subvention.

Les dotations aux amortissements augmentent avec la croissance des effectifs administratifs entre les deux périodes comparatives et l'achat de nombreux matériels informatiques dont de nombreux serveurs pour le téléchargement et l'hébergement de nos jeux fait principalement en fin d'année 2013.

Informations sur les retraites et avantages assimilés et les rémunérations en actions :

	30.06.14	30.06.13
Retraites et avantages assimilés	197	156
Rémunérations en actions	1 974	1 708

22. DOTATIONS NETTES AUX PROVISIONS

	30.06.14	30.06.13
Dotations aux provisions sur actifs courants	107	250
Dotations aux provisions	304	389
Reprises aux provisions sur actifs courants	80	-19
Reprise aux provisions	110	-158
TOTAL	**221**	**462**

Les dotations et reprises aux dépréciations sur actif courant concernent principalement la comptabilisation de provisions sur créances clients pour 107 K€ et une reprise de 65 K€.

Les dotations et reprises aux provisions regroupent la comptabilisation des engagements de retraites & d'indemnités de fin de contrats pour 242 K€ et une reprise de 45 K€ ainsi qu'une provision pour risque liée à des litiges salariaux pour 62 K€ et une reprise de 65 K€.

23. AUTRES CHARGES ET PRODUITS D'EXPLOITATION

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

	30.06.14	30.06.13
Résultat de cession des immobilisations	-36	-90
Autres produits	207	283
Autres charges	-468	-148
TOTAL	**-297**	**45**

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

Les autres charges sont liées à des pénalités sur des contrats de distribution de jeux ou de litiges juridiques et fiscaux pour 265 K€, des créances irrécouvrables pour 8 K€ et les jetons de présence pour 75 K€.

24. AUTRES CHARGES ET PRODUITS OPERATIONNELS

Les autres produits et charges opérationnels se décomposent ainsi :

	30.06.14	30.06.13
Dotations nettes aux amortissements et aux provisions	-	-
Autres produits opérationnels	-	-
Autres charges opérationnelles	-206	-1 134
TOTAL	**-206**	**-1 134**

Les autres charges sont principalement liées aux frais de restructurations aux Philippines

En 2013, les autres charges opérationnelles concernaient majoritairement des frais de restructuration de filiales en Inde et aux Philippines ainsi qu'une suspicion de fraude.

25. RESULTAT FINANCIER

Le résultat financier se décompose ainsi :

	30.06.14	30.06.13
Coût de l'endettement net financier	**1 362**	**963**
Intérêts sur opération de financement	*-45*	*- 22*
Produits de trésorerie et équivalents de trésorerie	*1 407*	*985*
Produits financiers	**2 680**	**1 988**
Gains de change	*2 680*	*1 988*
Autres produits financiers	*-*	*-*
Charges financières	**1 187**	**5 630**
Pertes de change	*1 187*	*5 630*
TOTAL	**2 855**	**-2 679**

La société a des dettes financières en euros, en dollars néo-zélandais et en dollars canadiens.

La société ne possède pas d'instrument de couverture de taux ou de change au 30 juin 2014.

Les produits de trésorerie sont les revenus de placement sur les différents comptes rémunérés dont 412 K€ sur les placements brésiliens, 520 K€ sur les placements argentins, 287 K€ sur les placements vietnamiens et 151 K€ sur les comptes rémunérés en France.

Le poste intérêts sur opération de financement comprend pour 19 K€ les charges financières liées à l'emprunt à court terme financé par la banque HSBC au Canada pour subvenir aux besoins ponctuels de GAMELOFT Divertissements Inc.

Le résultat financier est fortement positif par rapport à 2013 suite à la bonne tenue de certaines monnaies étrangères (le Real Brésilien, le Dollar Canadien, le Yen Japonais, etc.) par rapport à l'Euro sur nos positions latentes de change sur les créances et dettes intragroupes, nuancé par le rapatriement de trésorerie depuis l'Argentine effectué en juin 2014 (à hauteur de 583 k€).

26. IMPOTS SUR LES RESULTATS

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	30.06.14	30.06.13
Impôts exigibles	4 493	3 854
Impôts différés	-2 083	14
Total	**2 410**	**3 868**

Impôts exigibles :

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

Pour mémoire, le Groupe enregistre la CVAE comme un impôt sur les résultats, conformément à la définition donnée par l'IFRIC d'un impôt entrant dans le champ d'IAS 12.

En France, les retenues à la source sont imputables sur l'impôt l'année de constatation de la retenue lorsqu'une convention fiscale existe entre les pays concernés. A compter de l'exercice 2012, la société a décidé d'appliquer la règle de classement suivante en fonction des cas de figure :

- existence d'une convention fiscale entre les deux pays : le montant payé aux autorités fiscales étrangères est assimilable à un impôt prépayé et est donc classé en charge d'impôt
- absence de convention fiscale entre les deux pays : le montant payé aux autorités fiscales étrangères est assimilable à une taxe et doit être comptabilisé en charges opérationnelles.

Il est à noter qu'en ce qui concerne Gameloft, il existe une convention fiscale entre la France et les principaux pays dans lesquels le groupe est présent.

Les impôts courants concernent principalement les filiales suivantes :

- GAMELOFT Argentina pour 652 K€,
- GAMELOFT Brésil pour 813 K€,
- GAMELOFT Inc pour 317 K€,
- GAMELOFT Divertissements pour 254 K€.

5.6 Informations Sectorielles

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

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

- Ces technologies évoluent tellement rapidement qu'une organisation de la société par plateforme technologique serait déstabilisatrice et destructrice de valeur.
- Chacun des trois départements intervient par ailleurs de façon transversale sur l'ensemble des plateformes technologiques sur lesquelles Gameloft commercialise ses productions. De nombreuses équipes de R&D, Ventes & Marketing et d'Administration sont ainsi régulièrement appelées à travailler sur des projets transversaux qui concernent à la fois les feature phones, les smartphones et les télévisions. Cela rend une distinction des coûts par plateforme technologique peu fiable voire tout simplement impossible dans la plupart des cas.
- Enfin, la distinction entre les différents mobiles (notamment 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. La frontière technologique entre feature phones et smartphones disparaît progressivement. Gameloft travaille aujourd'hui sur 4 500 modèles de smartphones et 220 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 a perdu progressivement de son sens. Sur l'exercice 2014, la société n'est 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	
	30.06.14	30.06.13
EMEA	36 606	35 433
Amérique du Nord	32 976	27 574
LATAM	20 586	24 666
APAC	21 109	21 702
Total	**111 277**	**109 374**

Concernant les produits des activités ordinaires, sur la base des informations disponibles auprès des opérateurs et constructeurs de téléphones, la société n'est pas en mesure d'en distinguer l'origine pour les pays significatifs.

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

K€	Chiffre d'affaires					
	30.06.14		31.12.13		30.06.13	
	Montants	%	Montants	%	Montants	%
Apple	35 154	31,60 %	74 543	31,95 %	36 435	33,30 %
Google	18 980	17,05 %	29 978	12,85 %	12 008	11,00 %
Total	**54 134**	**48,65 %**	**104 521**	**44,80 %**	**48 443**	**44,29 %**

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

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

Les actifs non-courants dans le pays d'origine et par pays significatif sont les suivants :

K€	Actifs non courants	
	30.06.14	**31.12.13**
Canada	16 139	15 008
France	6 286	5 955
Etats Unis	3 723	3 769
Hong Kong	1 896	
Chine	1 844	1 128
Vietnam	795	945
Espagne	982	722
Roumanie	584	511
Mexique	634	496
Corée	552	413
Indonésie	393	412
Autres	1 838	1 981
Total	**35 666**	**31 340**

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 430 000 €, suite à notre contrat de licences.

Découverts autorisés : Gameloft Divertissements Inc a négocié un contrat de financement de marge de crédit de 4 M CAD auprès de la banque HSBC.

Autorisation de facilités de crédit faite au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc, par la banque HSBC Bank Canada à concurrence de 1 M CAD.

Engagements hors bilan :

Engagements hors bilan donnés liés aux activités opérationnelles	**Caractéristiques**		**Au 30.06.14**
	Nature	**Date Fin d'Engagement**	
	Baux Commerciaux		37 079 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 :

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

2. Evénements postérieurs à la clôture

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

3. Prêts accordés aux dirigeants du Groupe

Au 30 juin 2014, aucune avance ou crédit n'a été alloué aux dirigeants du groupe conformément à l'article L225-43 du code de commerce.

4. Effectifs

Les effectifs au 30 juin 2014 se répartissent comme suit :

a) Répartition par zone géographique :

	31.12.12	31.12.13	30.06.14
EMEA	1 430	1 972	2 126
Amérique du Nord	641	720	713
LATAM	521	468	440
APAC	3 629	3 231	3 201
Total	**6 221**	**6 391**	**6 480**

b) Répartition par département :

	31.12.12	31.12.13	30.06.14
Administration	405	438	443
Sales & Marketing	624	739	786
Recherche & Développement	5 192	5 214	5 251
Total	**6 221**	**6 391**	**6 480**

c) Effectif moyen

	2012	2013	30.06.14
Administration	368	421	441
Sales & Marketing	581	693	763
Recherche & Développement	4 892	5 046	5 232
Total	**5 841**	**6 160**	**6 436**

5. IFRS 7 Instruments financiers

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 30.06.14 et 31.12.13 :

ACTIFS		Catégorie	30.06.14		31.12.13	
en K€	Catégorie IAS 39	Juste valeur	valeur comptable	juste valeur	valeur comptable	juste valeur
Actifs financiers non courants (hors titres)	Prêts et créances au coût amorti		2 695		2 573	
Actifs financiers non courants (titres)	Actifs disponibles à la vente à la juste valeur par capitaux propres	Niv 2	69	69	0	
Autres créances non courantes	Prêts et créances au coût amorti		3 381		4 176	
Clients et comptes rattachés	Prêts et créances au coût amorti		58 345		62 802	
Autres créances et comptes de régularisation	Prêts et créances au coût amorti		23 750		20 572	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	Actifs financiers à la juste valeur par résultat	Niv 1	58 968	58 968	61 797	61 797

PASSIFS		Catégorie	30.06.14		31.12.13	
en K€	Catégorie IAS 39	Juste valeur	valeur comptable	juste valeur	valeur comptable	juste valeur
Dettes financières non courantes	Passifs financiers au coût amorti	Niv 2	1 457		0	
Dettes financières	Passifs financiers – Juste valeur par résultat	Niv 2	426	426	1 468	1 468
Fournisseurs	Passifs financiers au coût amorti		27 834		29 079	
Autres dettes & Passifs courants	Passifs financiers au coût amorti		16 378		16 588	

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	30.06.14			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Total
Actifs financiers non courants (titres)		69		69
Trésorerie et équivalents de trésorerie	58 968			58 968
Total actifs à la juste valeur	58 968	69		59 037
Dettes financières		426		426
Total passifs à la juste valeur	0	426	0	426

Rubrique	31.12.13			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Total
Actifs financiers non courants (titres)			-	0
Trésorerie et équivalents de trésorerie	61 797			61 797
Total actifs à la juste valeur	61 797			61 797
Dettes financières		1 468		1 468
Total passifs à la juste valeur	0	1 468	0	1 468

- 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 2014, 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 rémunérés sur la base des taux variables à court terme. Dans ce contexte, le groupe est assujetti 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.

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

Impact sur le chiffre d'affaires de la variation des taux de change sur le premier semestre 2014 :

En K€	**30.06.14**	**31.12.13**
Dollars américains	-4 553	-1 575
Pesos argentins	-2 529	-3 115
Real brésiliens	-725	-1 550
Pesos mexicains	-434	-26
Roupies indonésiennes	-119	-182
Bolivar vénézuéliens	-86	-404
Dollars canadiens	-84	-108
Dollars australiens	-74	-85
Yuans	-65	-3
Yens japonais	-46	-454
Wong coréens	1	-3
Livres Sterling	37	-118

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	30.06.14	**31.12.13**
Euros	94	100
Dollars canadiens	1 676	1 365
Dirham Emirats Arabes Unis	4	3
Dollars néo-zélandais	108	-
Pesos argentins	1	-
Dettes financières	**1 883**	**1 468**

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 2014, le montant des créances clients en retard de paiement et non encore dépréciées n'est pas significatif.

		30.06.14				Montant des actifs échus non dépréciés			
En K€	Note	Valeur comptable	Provision	Valeur nette comptable	Montant des actifs non échus	0-3 mois	3-6 mois	6 mois-1 an	Plus d'un an
Actifs financiers opérationnels non courants et courants									
Créances clients	6	58 917	572	58 345		38 947	14 632	2 103	2 664
Autres créances d'exploitation courantes	7	24 458	708	23 750		7 650	4 628	5 597	5 875
Autres actifs financiers en prêts et créances									
PRETS ET CREANCES									
Autres actifs financiers non courants									
Autres actifs financiers courants									
		83 375	1 280	82 095		46 597	19 260	7 700	8 539

6. Informations relatives aux parties liées

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

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 évènements 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 2014

Michel GUILLEMOT
Président Directeur Général

8. Rapport des commissaires aux comptes sur l'information semestrielle 2014

Mesdames, Messieurs les Actionnaires,

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

- l'examen limité des comptes semestriels consolidés condensés de la société Gameloft SE, relatifs à la période du 1er janvier 2014 au 30 juin 2014, 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 condensés du Groupe au 30 juin 2014.

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 Paris la Défense, le 10 septembre 2014

Les commissaires aux comptes

A U D I T A M L D

Eric Moulois

M A Z A R S

Simon Beillevaire