



Paris, le 1er août 2011

Croissance de 15% du chiffre d'affaires au premier semestre 2011

Les ventes sur smartphones et tablettes en hausse de 55%

Le chiffre d'affaires consolidé du premier semestre 2011 est en hausse de 15% et s'établit à 76,8m€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du premier semestre atteint 17%. L'Europe a représenté 33% de ce chiffre d'affaires, l'Amérique du Nord 28% et le reste du monde 39%.

Sur le deuxième trimestre 2011, le chiffre d'affaires consolidé est de 37,4m€, en hausse de 11%. La faiblesse du dollar impacte négativement le chiffre d'affaires du trimestre puisqu'à taux de change constant la croissance du deuxième trimestre s'établit à 16%.

Chiffre d'affaires (m€)	Exercice 2011	Exercice 2010	Variation
1 ^{er} trimestre	39,5	33,0	+20%
2 ^{ème} trimestre	37,4	33,6	+11%
1^{er} semestre	76,8	66,6	+15%

La croissance du Groupe s'est fortement accélérée lors du premier semestre atteignant 17% à taux de change constant comparé à 10% sur la même période en 2010. L'activité continue d'être portée par le dynamisme des pays émergents et par le succès massif rencontré par Gameloft sur l'ensemble des smartphones et tablettes tactiles. Les ventes de la société sur ces smartphones et tablettes tactiles ont ainsi représenté 30% du chiffre d'affaires total de la société lors du premier semestre et sont en hausse de 55%.

Le dynamisme du marché des smartphones et des tablettes tactiles devrait continuer à soutenir la croissance de Gameloft lors des prochains trimestres. D'autre part, l'apparition de supports adaptés au jeu vidéo tels que les réseaux sociaux, les télévisions connectées et la nouvelle génération de box Internet offre à la société de forts relais de croissance.

La société réitère donc ses objectifs de croissance du chiffre d'affaires et de ses marges en 2011. Le lancement attendu d'une vingtaine de jeux sur smartphones et tablettes lors du deuxième semestre 2011 devrait notamment permettre une solide croissance séquentielle lors des troisième et quatrième trimestres de l'exercice en cours. A plus long terme, Gameloft semble idéalement positionné pour bénéficier de l'émergence rapide de la distribution numérique et du jeu en ligne, plébiscitée par les consommateurs, et futur de l'industrie du jeu vidéo.

Les résultats consolidés du premier semestre 2011 seront publiés le 31 août 2011.

A propos de Gameloft

Leader mondial dans l'édition de jeux vidéo téléchargeables et sur réseaux sociaux, Gameloft® s'est positionné depuis 2000 comme l'une des entreprises les plus innovantes dans son domaine. Gameloft conçoit des jeux pour toutes les plateformes digitales incluant les téléphones mobiles, smartphones et tablettes (Apple® iOS et Android®), boxes triple play, TV connectées et consoles. Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits permettent à Gameloft d'associer ses jeux aux plus grandes marques internationales telles que UNO®, Spider-Man®, James Cameron's Avatar™, Ferrari® et Sonic Unleashed®. Gameloft dispose de plus d'un portefeuille de marques en propre avec des franchises établies telles que Real Football, Asphalt™, Modern Combat 2 : Black Pegasus et N.O.V.A Near Orbit Vanguard Alliance®. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans 100 pays et compte plus de 4000 développeurs. Gameloft est cotée à la bourse de Paris (ISIN: FR0000079600, Bloomberg: GFT FP, Reuters: GLFT.PA).

Contact:

Aude Fouquier

PR Manager

Tél: + 33 (0)1 58 16 21 55

Mail: aude.fouquier@gameloft.com

Pour d'avantage d'information, rendez-vous sur www.gameloft.com