



Résultats annuels 2011

Croissance de 17% du chiffre d'affaires

Résultat opérationnel courant record de 21,1M€, en hausse de 24%

Résultat net record de 18,2M€, en hausse de 34%

Trésorerie nette de 36,9m€, en hausse de 47%

Paris (France), 21 mars 2012 - Le compte de résultat consolidé de Gameloft pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2011 s'établit comme suit :

En M€	2011	2010
Chiffre d'affaires	164,4	141,0
Autres produits	0,2	0,1
Coûts des ventes	-19,4	-19,4
Marge brute	145,1	121,7
R&D	-78,0	-65,7
Ventes & Marketing	-30,0	-26,5
Administration	-14,5	-11,3
Autres produits et charges opérationnels	-1,5	-1,1
Résultat opérationnel courant	21,1	17,1
Eléments de rémunération payés en actions	-2,1	-2,3
Autres produits et charges	-5,3	-0,2
Résultat opérationnel	13,7	14,6
Résultat financier	-1,1	1,3
Charge d'impôt et autres taxes	5,7	-2,3
Résultat net part du Groupe	18,2	13,6
Résultat par action	0,24	0,18
Résultat dilué par action	0,23	0,17

Le chiffre d'affaires consolidé de l'exercice 2011 atteint 164,4m€, en hausse de 17%. L'Europe a représenté 30% de ce chiffre d'affaires, l'Amérique du Nord 29% et le reste du monde 41%. L'activité est portée par le dynamisme des pays émergents et par le succès massif rencontré par Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes tactiles. Lors du quatrième trimestre 2011 les ventes sur ces smartphones et tablettes tactiles ont progressé de 64% et ont représenté 41% du chiffre d'affaires total de la société.

La solide croissance du chiffre d'affaires et un strict suivi des coûts dans les trois départements de la société, Recherche et Développement, Ventes et Marketing et Administration, ont permis à Gameloft

d'augmenter ses marges. La marge brute 2011 est de 88% comparé à 86% en 2010. Le résultat opérationnel courant s'établit à 21,1M€ en 2011, en hausse de 24%, et la marge opérationnelle courante s'établit à 13%.

La charge annuelle liée aux options d'achat octroyées aux salariés est de 2,1M€. Une charge non courantes de 5,3M€ a été enregistrée sur les jeux consoles et PC immobilisés au bilan de la société. Cette charge reflète la décision stratégique prise lors du second semestre 2011 de concentrer à l'avenir les efforts de création de la société sur les smartphones, tablettes tactiles et télévisions connectées dont le marché est en pleine expansion.

Le résultat financier est de -1,1M€ et se compose essentiellement de pertes de change liées à la baisse du dollar lors du premier semestre 2011. La société a enregistré un produit d'impôt de 5,7M€ essentiellement lié à l'activation des déficits reportables de la maison mère dont les trois derniers exercices fiscaux se sont révélés largement profitables. Le montant restant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 14,1M€ au 31 décembre 2011.

Le résultat net annuel s'établit donc à 18,2M€, en hausse de 34%, et la marge nette du groupe est de 11%. Le résultat net et le résultat net dilué s'établissent donc respectivement à 0,24€ et 0,23€ par action.

Situation Financière Saine

La situation financière de Gameloft demeure particulièrement solide. Au 31 décembre 2011, les fonds propres de la société ont atteint 102,9M€ et la trésorerie nette s'est établie à un niveau record de 36,9M€. La génération de trésorerie a été particulièrement forte durant l'exercice 2011: la trésorerie nette du Groupe a augmenté de 11,8M€ en douze mois. Gameloft a donc à sa disposition les moyens financiers nécessaires pour continuer de croître rapidement et de prendre des parts de marché à travers le monde.

multiples accords de licences signés

Gameloft a sécurisé ces derniers mois les droits mondiaux de nombreuses nouvelles licences majeures qui devraient constituer des relais de croissance significatifs. Ces accords avec des partenaires parmi les plus prestigieux de l'industrie des médias, du cinéma et du jouet témoignent une fois encore de la réputation de qualité des studios de développement de la société et de sa capacité de distribution inégalée à ce jour. A partir de 2012 Gameloft commercialisera donc sur mobiles et tablettes les jeux issus des licences suivantes :

The Dark Knight Rises – DC Comics

Ice Age – Fox Digital Entertainment

Men in Black 3 – Sony Pictures Consumer Products

The Avengers – Marvel

The Amazing Spider-Man – Marvel

My Little Pony – Hasbro

Littlest Pet Shop – Hasbro

Une stratégie ambitieuse pour les exercices futurs

La forte croissance des ventes de smartphones et de tablettes tactiles combinée aux multiples opportunités de croissance liées aux pays émergents et au développement de nouveaux modèles économiques amènent Gameloft à accélérer sa stratégie de développement multiplateforme.

- Gameloft vient de lancer son premier jeu freemium pour téléphones Java et Brew et prévoit de commercialiser plusieurs autres jeux mobiles utilisant ce modèle économique. Le lancement de cette nouvelle offre devrait permettre à la société d'aller toucher de nouvelles cibles de joueur sur feature phone.
- La totalité des jeux smartphones et tablettes qui seront commercialisés en 2012 par la société sont freemium ou paymium et intègrent une forte composante sociale. A ce jour près de 125 millions de jeux freemium ou paymium Gameloft ont été installés par des joueurs sur iOS et Android. En moyenne 35 millions de consommateurs jouent tous les mois sur un jeu freemium ou paymium Gameloft.
- En partenariat avec GREE, Gameloft lancera en juin prochain son premier jeu de cartes social. Le jeu de cartes social est considéré comme le genre le plus populaire des jeux sociaux au Japon. D'autres jeux de cartes sociaux seront développés en 2012 par la société.
- Le dynamisme du marché des smartphones et des tablettes tactiles iOS et Android devrait continuer à soutenir la croissance de Gameloft lors des prochains trimestres. La société continue d'investir fortement sur ce marché et prévoit de commercialiser plus de nouveaux jeux sur plus de modèles différents en 2012 comparé à 2011.
- Gameloft s'est imposé et déjà imposé comme un des éditeurs leaders sur le Kindle Fire d'Amazon avec 32 jeux commercialisés à ce jour et des ventes en forte hausse sur la plateforme d'Amazon.
- La dynamique Gameloft sur iPad continue avec 4 de ses jeux les plus populaires optimisés et présents au lancement mondial du nouvel iPad d'Apple.

La société anticipe donc pour l'exercice 2012 une nouvelle année de solide croissance. A plus long terme, Gameloft semble idéalement positionné pour bénéficier de la croissance rapide de la distribution numérique de jeux vidéo sur les téléphones portables, les tablettes tactiles, les télévisions connectées et la nouvelle génération de box Internet.

Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2012 sera publié le 3 mai 2012.

A propos de Gameloft

Leader mondial dans l'édition de jeux vidéo téléchargeables, Gameloft® s'est positionné depuis 2000 comme l'une des entreprises les plus innovantes dans son domaine. Gameloft conçoit des jeux pour toutes les plateformes digitales 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:

Stéphanie Cazaux-Moutou

Relations Investisseurs

Tel +331 5816 2155

Mail: stephanie.cazaux-moutou@gameloft.com

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

COMPTE DE RESULTAT (en milliers d'euros)	2011	2010
Chiffre d'affaires	164 357	140 958
Autres produits de l'activité	151	149
Coûts des Ventes	-19 377	-19 434
Marge Brute	145 131	121 673
R&D	-77 975	-65 687
Ventes et Marketing	-30 046	-26 469
Administration	-14 508	-11 324
Autres produits et charges d'exploitation	-1 486	-1 122
Résultat opérationnel courant	21 115	17 072
Eléments de rémunération payés en actions	-2 139	-2 283
Autres produits et charges	-5 311	-222
Résultat opérationnel	13 665	14 567
Coût de l'endettement financier net	377	123
Produits financiers	5 097	6 625
Charges financières	-6 618	-5 437
Résultat financier	-1 144	1 312
Participation des salariés	-36	-117
Charge d'impôt	5 740	-2 197
Résultat net part du groupe	18 225	13 566
Résultat par action	0,24	0,18
Résultat dilué par action	0,23	0,17

BILAN (en milliers d'euros)	31/12/2011	31/12/2010
ACTIF		
Immobilisations incorporelles nettes	11 856	14 564
Immobilisations corporelles nettes	7 509	5 964
Actifs financiers non courants	2 211	2 337
Actifs d'impôts différés	14 863	4 066
Total actifs non courants	36 439	26 932
Stocks et en cours	0	0
Créances clients	50 609	42 100
Disponibilités	38 034	27 038
Autres actifs courants	13 417	10 826
Total actifs courants	102 060	79 965
TOTAL	138 499	106 896
PASSIF		
Capital	3 855	3 754
Prime d'émission	71 625	67 452
Réserves	9 209	-6 990
Résultat	18 225	13 566
Capitaux propres	102 914	77 783
Passifs non courants	3 086	2 307
Passifs courants	32 499	26 807
TOTAL	138 499	106 896

Tableau de financement (en milliers d'euros)	2011	2010
Flux d'exploitation		
Résultat net	18 225	13 566
Amortissement et provisions	8 308	9 058
R&D immobilisée nette	2 355	-2 550
Résultat lié aux stocks options et assimilés	2 139	2 283
Cessions d'immobilisation	154	186
Acquisition de licences	-3 695	-5 455
Impôts différés	-9 066	95
Capacité d'autofinancement	18 420	17 184
Variation de stocks	0	457
Variation des créances d'exploitation	-12 400	-12 153
Variation des dettes d'exploitation	7 469	2 767
Variation du BFR	-4 931	-8 928
Cash Flow opérationnel	13 489	8 256
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-813	-684
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-5 190	-4 016
Acquisition d'autres immobilisations financières	-810	-505
Cession des immobilisations	49	65
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	912	138
Variation de périmètre	0	79
Autres flux	0	0
Total des flux liés aux investissements	-5 853	-4 924
Total des flux des opérations de financement	4 280	814
Incidence des écarts de conversion	-101	1 237
Variation de trésorerie	11 815	5 384
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	25 133	19 749
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	36 948	25 133