



## Chiffre d'affaires record de 55,4m€ au troisième trimestre 2012, en hausse de 37%

Le chiffre d'affaires sur smartphones en hausse de 124%

Gameloft vise un chiffre d'affaires supérieur à 205m€ en 2012

**Paris (France), 5 novembre 2012** - Le chiffre d'affaires consolidé du troisième trimestre 2012 s'établit à un niveau record de 55,4m€. La croissance du Groupe se maintient à des niveaux très élevés et s'établit à 37%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires atteint 33%. L'Amérique du Nord a représenté 32% du chiffre d'affaires du troisième trimestre, la zone EMEA 26%, l'Asie-Pacifique 22% et l'Amérique Latine 19%.

Sur les neuf premiers mois de l'exercice en cours le chiffre d'affaires est en hausse de 28% et s'établit à 150,6m€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires des neuf premiers mois de l'exercice 2012 atteint 26%.

En m€	Exercice 2012	Exercice 2011	Variation
1 <sup>er</sup> trimestre	44,8	39,5	+14%
2 <sup>ème</sup> trimestre	50,4	37,4	+35%
3 <sup>ème</sup> trimestre	55,4	40,6	+37%
<b>CA 9 mois</b>	<b>150,6</b>	<b>117,4</b>	<b>+28%</b>

L'activité du Groupe est portée par le succès massif rencontré par les jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes tactiles. Lors du troisième trimestre de l'exercice 2012 les ventes sur smartphones et tablettes tactiles ont progressé de 124% et ont représenté 56% du chiffre d'affaires total de la société. A titre de comparaison, lors du troisième trimestre de l'exercice 2011, les ventes sur smartphones et tablettes tactiles ne représentaient que 34% du chiffre d'affaires total de la société.

La forte accélération de la croissance de l'activité smartphones chez Gameloft depuis deux trimestres est liée au succès du modèle freemium et paymium mis en place par la société depuis mars 2011. Lors des trente derniers jours 56 millions de consommateurs ont joué sur iOS ou Android à un jeu freemium ou paymium Gameloft et 60% du chiffre d'affaires smartphone de la société provient de la vente de biens virtuels ou de revenus publicitaires.

La croissance des ventes de smartphones et tablettes tactiles à travers le monde devrait continuer à soutenir la croissance de Gameloft lors des prochains trimestres. Par ailleurs, le rythme soutenu des

lancements de nouveaux jeux tels que *Modern Combat 4 : Zero Hour*, *Zombiewood*, *Heroes of Order & Chaos*, *My Little Pony*, *PLAYMOBIL Pirates*, *UNO™* & *Friends* devrait aussi contribuer à la bonne tenue de la croissance du Groupe lors du quatrième trimestre 2012. La société vise donc désormais un chiffre d'affaires d'un peu plus de 205m€ sur l'exercice 2012 soit un objectif de croissance annuelle supérieur à 25%.

Le chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2012 sera publié le 29 janvier 2013.

#### **A propos de Gameloft**

Un leader mondial dans l'édition de jeux digitaux et 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 numériques, comme les téléphones mobiles, les smartphones, les tablettes (dont Apple® iOS et Android®), les box triple play, les TV connectées et les consoles. Gameloft possède ses propres franchises comme Asphalt®, Real Football®, Modern Combat ou N.O.V.A.: Near Orbit Vanguard Alliance®, et travaille également en collaboration avec les plus grands ayant-droits internationaux dont Marvel®, Hasbro®, FOX®, Mattel® ou encore Ferrari®. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans plus de 100 pays et compte plus de 5000 développeurs.

Gameloft est cotée à la bourse de Paris (ISIN : FR0000079600, Bloomberg : GFT FP, Reuters : GLFT.PA).

Gameloft est cotée sur le marché OTC aux États-Unis (ADR sponsorisé de niveau 1, code : GLOFY).

#### **Contact:**

Stéphanie Cazaux-Moutou

*Relations Investisseurs*

Tel +331 5816 2155

Mail: [stephanie.cazaux-moutou@gameloft.com](mailto:stephanie.cazaux-moutou@gameloft.com)

Pour d'avantage d'information, rendez-vous sur [www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)