



Chiffre d'affaires de 54,2M€ au premier trimestre 2013, en hausse de 21%

Le chiffre d'affaires sur smartphones en hausse de 71%

Paris (France), 14 mai 2013 - Le chiffre d'affaires consolidé du premier trimestre 2013 de Gameloft s'établit à 54,2M€, en hausse de 21%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du premier trimestre atteint 24%.

La zone EMEA a représenté 32% du chiffre d'affaires trimestriel, l'Amérique du Nord 25%, l'Asie-Pacifique 19% et l'Amérique Latine 23%.

Chiffre d'affaires (M€)	Exercice 2013	Exercice 2012	Variation
1 ^{er} trimestre	54,2	44,8	+21%

L'activité du Groupe est portée par le succès des jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes tactiles. Lors du premier trimestre de l'exercice 2013 les ventes sur smartphones et tablettes tactiles ont progressé de 71%. Elles ont représenté 60% du chiffre d'affaires total de la société comparé à 43% lors de la même période en 2012.

La croissance de l'activité est aussi liée au succès du modèle freemium et paymium mis en place par la société depuis 2011. Un peu plus de 67% du chiffre d'affaires smartphone de la société est venu de l'achat de biens virtuels ou de revenus publicitaires lors des trois premiers mois de l'exercice 2013. Ce modèle économique permet une meilleure longévité des produits de la société. Ce sont ainsi essentiellement les productions Gameloft de 2011 et 2012 telles que *Modern Combat 4: Zero Hour*, *World at Arms*, *MY LITTLE PONY*, *L'Age de Glace: le Village*, *Order & Chaos Online*, *Gangstar Rio: City of Saints*, *Asphalt 7: Heat* qui ont contribué à la bonne tenue des ventes du Groupe lors du premier trimestre 2013.

Les lancements récents ou à venir de nombreux blockbusters potentiels devraient soutenir les ventes du Groupe lors des prochains trimestres. La société a ainsi commercialisé ces dernières semaines trois jeux qui ont rencontré un grand succès: *Dungeon Hunter 4*, *Iron Man 3* et *Order & Chaos Duels*. *Iron Man 3* s'est notamment placé au premier rang des applications les plus téléchargées dans le monde sur l'App Store d'Apple dès son lancement. Avec les prochaines sorties de *Gangstar Vegas*, *Despicable Me* et *UNO & Friends*, Gameloft possède par ailleurs plusieurs blockbusters potentiels additionnels.

La société réitère donc son objectif de croissance du chiffre d'affaires, des marges et de la trésorerie nette en 2013.

Le chiffre d'affaires du deuxième trimestre 2013 sera publié le 25 juillet 2013 à la clôture du Marché.

A propos de Gameloft

Un leader mondial dans l'édition de jeux numériques 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 : feature phones, smartphones, tablettes, box triple play et TV connectées. Gameloft possède ses propres franchises comme Asphalt®, Real Football®, Modern Combat ou Order & Chaos, et travaille également en collaboration avec les plus grands ayant-droits internationaux dont Marvel®, Hasbro®, FOX®, Mattel®, Disney®. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans plus de 100 pays et compte plus de 5000 développeurs.

Gameloft est cotée sur le marché NYSE Euronext Paris (NYSE Euronext: GFT.PA, 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

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