



Chiffre d'affaires de 109,4M€ au premier semestre 2013, en hausse de 15%

Le chiffre d'affaires sur smartphones en hausse de 45% au premier semestre 2013

Paris (France), 25 juillet 2013 - Le chiffre d'affaires consolidé du deuxième trimestre 2013 de Gameloft s'établit à 55,2M€, en hausse de 10%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du deuxième trimestre atteint 12%. La zone EMEA a représenté 33% du chiffre d'affaires trimestriel, l'Amérique du Nord 25%, l'Amérique Latine 22% et l'Asie-Pacifique 20%.

Sur l'ensemble du premier semestre le chiffre d'affaires est en hausse de 15% et s'établit à 109,4m€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du premier semestre atteint 17%. La zone EMEA a représenté 32% du chiffre d'affaires semestriel, l'Amérique du Nord 25%, l'Amérique Latine 23% et l'Asie-Pacifique 20%.

Chiffre d'affaires (M€)	Exercice 2013	Exercice 2012	Variation
1 ^{er} trimestre	54,2	44,8	+21%
2 ^{ème} trimestre	55,2	50,4	+10%
1^{er} semestre	109,4	95,2	+15%

L'activité du Groupe est portée par le succès des jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes. Lors du premier semestre de l'exercice 2013 les ventes sur smartphones et tablettes ont progressé de 45%. Elles ont représenté 61% du chiffre d'affaires total de la société comparé à 48% lors de la même période en 2012.

La croissance de l'activité est aussi liée au succès de la vente de biens virtuels et de la publicité qui contribuent désormais pour 80% au chiffre d'affaires smartphone de Gameloft.

Ce modèle économique permet une meilleure longévité des produits de la société. Ce sont ainsi des productions Gameloft de 2011 et 2012 telles que *L'Age de Glace: le Village*, *Modern Combat 4: Zero Hour*, *World at Arms*, *MY LITTLE PONY*, *Six-Guns* ou *Order & Chaos Online* qui ont contribué à la bonne tenue des ventes du Groupe lors du premier semestre 2013.

Le modèle économique du « free to play » permet aussi de toucher un public très large. Lors des trente derniers jours ce ne sont pas moins de 125 millions de consommateurs qui ont joué sur leur smartphone ou leur tablette à un jeu Gameloft.

Les lancements récents ou à venir de plusieurs blockbusters potentiels devraient continuer à soutenir les ventes du Groupe lors des prochains trimestres. La société rencontre notamment un succès planétaire avec sa dernière production : *Moi, Moche et Méchant: Minion Rush* qui a été téléchargée par plus de 65 millions de joueurs dans le monde depuis sa sortie en juin dernier et actuellement classée parmi les 10 meilleures ventes sur iOS dans 41 pays différents dont les Etats-Unis et le Royaume-Uni.

La société vise donc désormais un chiffre d'affaires 2013 compris entre 235M€ et 240M€ ainsi qu'une hausse de ses marges et de sa trésorerie nette en 2013.

Les résultats consolidés du premier semestre 2013 seront publiés le 10 septembre 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