



## Résultats semestriels 2013

Chiffre d'affaires de 109,4M€, en hausse de 15%

Résultat opérationnel courant de 11,2M€, en hausse de 71%

Résultat opérationnel de 8,4M€, en hausse de 93%

Résultat net de 1,8M€, en baisse de 60%

Trésorerie nette record de 60,6M€

Paris (France), 10 septembre 2013 - Le compte de résultat consolidé de Gameloft pour le premier semestre se clôturant au 30 juin 2013 s'établit comme suit:

(M€)	S1 2013	% du CA	S1 2012	% du CA
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>109,4</b>		<b>95,2</b>	
Coûts des ventes	-19,1	-17%	-13,7	-14%
<b>Marge brute</b>	<b>90,3</b>	<b>83%</b>	<b>81,5</b>	<b>86%</b>
R&D	-51,6	-47%	-50,0	-53%
Ventes et marketing	-17,8	-16%	-17,4	-18%
Administration	-9,2	-8%	-8,5	-9%
Autres produits & charges d'exploitation	-0,4	0%	0,9	1%
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>11,2</b>	<b>10%</b>	<b>6,6</b>	<b>7%</b>
Eléments de rémunération payés en actions	-1,7	-2%	-1,2	-1%
Autres produits et charges	-1,1	-1%	-1,0	-1%
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>8,4</b>	<b>8%</b>	<b>4,3</b>	<b>5%</b>
Résultat financier	-2,7	-2%	0,4	0%
<b>Résultat net avant impôt</b>	<b>5,7</b>	<b>5%</b>	<b>4,7</b>	<b>5%</b>
Charge d'impôt	-3,9	-4%	-0,2	0%
<b>Résultat net</b>	<b>1,8</b>	<b>2%</b>	<b>4,6</b>	<b>5%</b>

Le chiffre d'affaires consolidé du premier semestre 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%. 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.

La marge brute de la société a augmenté de 11% et s'établit à 90,3M€. Elle a représenté 83% du chiffre d'affaires du premier semestre 2013, en baisse comparé à la marge brute de 86% atteinte sur la même période en 2012 mais stable comparé à la marge brute de 83% du deuxième semestre 2012.

La forte croissance du chiffre d'affaires combinée à la stabilisation des effectifs et au strict suivi des coûts dans les trois départements de la société, recherche et développement, ventes et marketing et administration, a permis à Gameloft d'augmenter sensiblement son résultat opérationnel courant qui atteint 11,2M€, en hausse de 71%. Les frais de R&D, de Ventes et Marketing et Administratifs ont tous baissé en pourcentage du chiffre d'affaires lors des six premiers mois de l'exercice 2013. Les frais de R&D ont ainsi représenté 47% du chiffre d'affaires du premier semestre 2013, en très forte baisse comparé au taux de 53% atteint lors du premier semestre 2012. La marge opérationnelle courante du semestre s'établit donc à 10,3% comparé à 6,9% au premier semestre 2012.

Les éléments de rémunération payés en actions ont atteint 1,7M€ au premier semestre 2013 comparé à 1,2M€ sur la même période en 2012. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société. Les autres charges opérationnelles non courantes de 1,1M€ sont majoritairement liées aux frais de restructurations des filiales de la société en Inde et aux Philippines. La société a procédé à cette restructuration de son outil de production afin de prendre en compte les changements majeurs intervenus sur son marché depuis deux ans, et notamment les évolutions technologiques des feature phones et des smartphones. Le résultat opérationnel s'établit donc à 8,4m€, en hausse de 93%, et la marge opérationnelle à 7,7%.

Le résultat financier de Gameloft est de -2,7M€ sur les six premiers mois de l'exercice en cours, en recul par rapport au 30 juin 2012. Cette évolution s'explique principalement par des pertes de change latentes sur les créances intragroupes compte tenu de la forte baisse de certaines monnaies par rapport à l'Euro (le Real Brésilien, le Peso Argentin, le Dollar Canadien, le Yen Japonais). Le résultat net avant impôt s'établit donc à 5,7M€ en hausse de 20%.

Le résultat net annuel s'établit à 1,8M€ en baisse de 60%. Il faut cependant nuancer ce chiffre au regard notamment de l'activation d'un montant de 2,0M€ des pertes reportables sur la France lors du premier semestre 2012.

Le montant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 11,7M€ au 30 juin 2013.

#### Situation financière saine

Au 30 juin 2013, les fonds propres de la société ont atteint 130,6M€ et la trésorerie nette s'est établie à un niveau record de 60,6M€. La génération de trésorerie a été particulièrement forte durant le premier semestre 2013: le cash-flow opérationnel s'est établi à 12,9M€, en hausse de 52% comparé à la même période en 2012 et la trésorerie nette du Groupe a augmenté de 5,0M€ sur les six premiers mois de l'exercice en cours. 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.

Au vu de la trésorerie largement excédentaire du Groupe un programme de rachat d'action avait été lancé le 16 avril 2013. En date du 30 juin 2013, la société avait procédé au rachat sur le marché de

724.491 titres Gameloft à un montant unitaire moyen de 5,2€, soit 3,8M€ investi au 30 juin 2013 en actions propres.

#### Perspectives pour 2013 et 2014

La société dispose désormais des équipes de développement internes nécessaires pour lancer annuellement entre 20 et 30 jeux de haute qualité sur feature phones, smartphones et tablettes tactiles. Ces jeux sont commercialisés dans 13 langues différentes sur 3000 modèles de smartphones et sur 350 modèles de feature phones. Il n'existe pas à notre connaissance d'autres sociétés dans l'industrie du jeu mobile possédant une capacité de production et de distribution s'approchant de celle de Gameloft.

A ce jour, 800 millions de jeux freemium ou paymium Gameloft ont été installés par des joueurs sur iOS et Android et 150 millions de consommateurs ont joué à un jeu Gameloft lors des trente derniers jours. Le succès planétaire des deux dernières productions de la société : *Moi, Moche et Méchant: Minion Rush* et *Asphalt 8 Airborne* illustre bien par ailleurs la capacité de la société à sortir des hits mondiaux de haute qualité sur un marché très concurrentiel.

Il s'est vendu 700 millions de smartphones en 2012 comparé à 490 millions en 2011<sup>1</sup>. Cette forte hausse des ventes de smartphones devrait se poursuivre en 2013 et 2014. La société prévoit notamment un véritable déferlement en 2013 et 2014 de nouveaux modèles de smartphones et tablettes tactiles entrée de gamme et vendus dans le commerce entre 50€ à 100€. Gameloft, de par son expérience de plus de dix ans sur les feature phones, est idéalement positionné pour prendre des parts de marché significatives sur ce nouveau segment des smartphones entrée de gamme sur lesquels les jeux seront sensiblement différents des jeux commercialisés jusqu'à présent sur les smartphones haut de gamme. Le dynamisme du marché des smartphones et des tablettes tactiles devrait donc continuer à soutenir la croissance de la société lors des prochains trimestres.

La société confirme donc pour l'exercice 2013 son objectif de chiffre d'affaires compris entre 235M€ et 240M€, ainsi que son objectif de hausse de ses marges et de sa trésorerie nette. Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2013 sera publié le 4 novembre 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 : téléphones mobiles, smartphones, tablettes (dont Apple® iOS et Android®), box triple play et TV connectées. Gameloft possède ses propres franchises comme Asphalt®, Order & Chaos, Modern Combat ou Dungeon Hunter, et travaille également en collaboration avec les plus grands ayants-droits internationaux dont Universal®, Illumination Entertainment®, Disney®, Marvel®, Hasbro®, FOX®, Mattel® ou encore Ferrari®. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans plus de 100 pays et compte 5000 développeurs. Gameloft est cotée sur NYSE Euronext Paris (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](mailto:stephanie.cazaux-moutou@gameloft.com)

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

---

<sup>1</sup> Strategy Analytics

<b>COMPTE DE RESULTAT</b> (en milliers d'euros)	<b>S1 2013</b>	<b>S1 2012</b>
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>109 374</b>	<b>95 191</b>
Coûts des Ventes	-19 118	-13 734
<b>Marge Brute</b>	<b>90 256</b>	<b>81 457</b>
R&D	-51 586	-50 005
Ventes et Marketing	-17 827	-17 369
Administration	-9 210	-8 456
Autres produits & charges d'exploitation	-418	941
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>11 215</b>	<b>6 569</b>
Eléments de rémunération payés en actions	-1 708	-1 246
Autres produits et charges	-1 134	-983
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>8 373</b>	<b>4 339</b>
Coût de l'endettement financier net	963	529
Gains de change	1 988	3 077
Pertes de change	-5 630	-3 218
<b>Résultat financier</b>	<b>-2 679</b>	<b>388</b>
<b>Résultat net avant impôt</b>	<b>5 694</b>	<b>4 728</b>
Charge d'impôt	-3 868	-170
<b>Résultat net part du groupe</b>	<b>1 826</b>	<b>4 558</b>
Résultat par action	0,02	0,06
Résultat dilué par action	0,02	0,05

<b>BILAN</b> (en milliers d'euros)	<b>30/06/13</b>	<b>31/12/2012</b>
<b>ACTIF</b>		
Immobilisations incorporelles nettes	9 634	10 482
Immobilisations corporelles nettes	10 597	9 098
Actifs financiers non courants	2 558	2 397
Actifs d'impôts différés et crédits d'impôts	17 814	17 149
<b>Total actifs non courants</b>	<b>40 603</b>	<b>39 126</b>
Créances clients	61 652	59 658
Autres créances	22 958	20 520
Disponibilités	60 951	55 654
<b>Total actifs courants</b>	<b>145 562</b>	<b>135 832</b>
<b>TOTAL</b>	<b>186 164</b>	<b>174 958</b>

<b>PASSIF</b>		
Capital	4 148	4 091
Prime d'émission	89 134	85 669
Réserves	35 508	28 937
Résultat	1 826	9 280
<b>Capitaux propres</b>	<b>130 616</b>	<b>127 977</b>
Passifs non courants	5 403	4 400
Passifs courants	50 145	42 582
<b>TOTAL</b>	<b>186 164</b>	<b>174 958</b>

<b>TABLEAU DE FINANCEMENT</b> (en milliers d'euros)	<b>S1 2013</b>	<b>S1 2012</b>
<b>Flux d'exploitation</b>		
Résultat net	1 826	4 558
Amortissements et provisions	7 298	8 022
Résultat lié aux stocks options et assimilés	1 708	1 246
Production immobilisée	-489	-996
Cessions d'immobilisation	91	65
Autres charges non décaissées	97	0
Variation des impôts différés	14	-2 249
<b>Capacité d'autofinancement</b>	<b>10 545</b>	<b>10 646</b>
Variation des créances d'exploitation	-6 042	-7 596
Variation des dettes d'exploitation	8 431	5 454
<b>Variation du BFR</b>	<b>2 389</b>	<b>-2 142</b>
<b>Cash-Flow opérationnel</b>	<b>12 934</b>	<b>8 504</b>
<b>Flux liés aux investissements</b>		
Acquisitions de licences	-3 202	-2 030
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-486	-472
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-4 587	-3 086
Acquisitions d'immobilisations financières	-359	-380
Remboursement d'immobilisations financières	146	83
Cession des immobilisations	45	16
<b>Total des flux liés aux investissements</b>	<b>-8 443</b>	<b>-5 870</b>
<b>Free Cash-Flow</b>	<b>4 491</b>	<b>2 634</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
Augmentation de capital	3 330	5 158
Rachats d'actions propres	-3 763	0
<b>Total des flux des opérations de financement</b>	<b>-434</b>	<b>5 158</b>
Incidence des écarts de conversion	949	-1 050
<b>Variation de trésorerie</b>	<b>5 006</b>	<b>6 743</b>
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	55 606	36 948
<b>Trésorerie nette à la clôture de l'exercice</b>	<b>60 612</b>	<b>43 690</b>