



Résultats annuels 2013

Chiffre d'affaires de 233,3M€, en hausse de 12%
 Résultat opérationnel courant de 28,4M€, en hausse de 39%
 Cash-flow opérationnel de 24,5M€, en hausse de 26%
 Trésorerie nette de 60,3M€

Paris (France), 19 mars 2014 - Le compte de résultat consolidé de Gameloft pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2013 s'établit comme suit:

(M€)	2013	2012
Chiffre d'affaires	233,3	208,3
Coûts des ventes	- 40,5	- 32,6
Marge brute	192,8	175,8
R&D	- 106,8	- 103,1
Ventes et marketing	- 36,1	- 35,5
Administration	- 20,9	- 17,2
Autres produits & charges d'exploitation	-0,4	0,5
Résultat opérationnel courant	28,4	20,4
Éléments de rémunération payés en actions	- 3,5	- 4,0
Autres produits et charges opérationnels	- 1,3	- 1,6
Résultat opérationnel	23,6	14,9
Résultat financier	- 7,5	- 0,5
Résultat net avant impôt	16,1	14,3
Charge d'impôt	- 8,5	- 5,0
Résultat net	7,5	9,3

Sur l'ensemble de l'exercice 2013 le chiffre d'affaires consolidé atteint 233,3m€, en hausse annuelle de 12%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires 2013 s'établit à 16%. La zone EMEA a représenté 32% du chiffre d'affaires annuel, l'Amérique du Nord 28%, l'Amérique Latine 21% et l'Asie-Pacifique 19%. La croissance du Groupe continue d'être portée par le succès de ses jeux sur le marché des smartphones et tablettes. Lors de l'exercice 2013 les ventes de la société sur ce segment d'activité ont progressé de 36%. La croissance de l'activité est aussi liée au succès du modèle «free to play» : la vente de biens virtuels et la publicité contribuent désormais pour plus de 85% au chiffre

d'affaires smartphone de Gameloft. Ce modèle économique permet de toucher un public très large. Lors des trente derniers jours ce ne sont pas moins de 160 millions de consommateurs qui ont joué sur leur smartphone ou leur tablette à un jeu Gameloft. Ce modèle économique permet aussi une meilleure longévité des produits de la société : un peu plus de 75% du chiffre d'affaires 2013 de Gameloft a été réalisé avec les jeux commercialisés avant 2013.

La marge brute de la société s'établit à 192,8M€, en croissance annuelle de 10%. Elle a représenté 83% du chiffre d'affaires 2013, soit un niveau relativement stable comparé à la marge brute de 84% de l'exercice 2012.

Alexandre de Rochefort, Directeur Administratif et Financier, a déclaré : «*La solide croissance du chiffre d'affaires combinée à la stabilisation des effectifs et au strict suivi des coûts a permis à Gameloft d'augmenter sensiblement son résultat opérationnel courant qui atteint 28,4M€, en hausse de 39%*». Les frais de R&D ont représenté 46% du chiffre d'affaires 2013, comparé à 49% en 2012. Les frais de Ventes & Marketing ont représenté 15% du chiffre d'affaires 2013, comparé à 17% en 2012. Les frais Administratifs ont représenté 9% du chiffre d'affaires 2013, comparé à 8% en 2012. La marge opérationnelle courante de l'exercice 2013 s'établit donc à 12,2% comparé à 9,8% en 2012.

Les éléments de rémunération payés en actions ont atteint 3,5M€ en 2013. 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 1,3M€ sont majoritairement liées aux frais de restructurations des filiales de la société en Inde et aux Philippines. Le résultat opérationnel s'établit donc à 23,6m€, en hausse de 59%, et la marge opérationnelle à 10,1%. Hors éléments de R&D capitalisée le résultat opérationnel s'établit à 24,2m€ en hausse annuelle de 32%.

Le résultat financier de Gameloft est de -7,5M€, en recul par rapport à 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 Dollar Canadien, le Yen Japonais, etc.) et par le rapatriement de trésorerie depuis l'Argentine initié en août 2013. Le résultat net avant impôt s'établit donc à 16,1M€ en hausse de 12%.

La charge d'impôt 2013 s'établit à 8,5M€. Le montant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 10,3M€ au 31 décembre 2013. Le résultat net annuel s'établit donc à 7,5M€ en baisse de 19%.

Situation financière saine et investissements d'avenir

La situation financière de Gameloft s'est, pour la cinquième année d'affilée, sensiblement renforcée. Au 31 décembre 2013, les fonds propres de la société ont atteint 136,3M€ et la trésorerie nette s'est établie à 60,3M€. La génération de trésorerie a été particulièrement forte durant l'exercice 2013 et a permis à la société d'investir massivement dans ses infrastructures informatiques: le cash-flow opérationnel s'est établi à 24,5M€, en hausse de 26%, dont près de 15M€ ont été investis en achats de matériel informatique. Ces investissements ont permis à Gameloft de gérer sereinement la montée en charge extrêmement rapide du nombre d'utilisateurs sur ses jeux smartphones et tablettes : la société est ainsi passée de 9 millions à 20 millions de joueurs journaliers de janvier à décembre 2013.

Au vu de la trésorerie largement excédentaire de la société, un programme de rachat d'action a été initié en avril 2013. Sur l'ensemble de l'exercice 2013 Gameloft a acheté 1 117 473 de ses propres actions à un prix moyen pondéré de 5,55€, représentant 1,38% du capital au 16 décembre 2013. Conformément à la délégation accordée par l'assemblée générale mixte du 19 juin 2013, le Conseil d'administration, dans sa séance du 17 décembre 2013, a décidé d'annuler avec effet immédiat ces 1 117 473 actions auto-détenues.

Perspectives 2014

Gameloft s'est classé deuxième plus gros éditeur mondial sur l'ensemble de l'année 2013 en termes de nombre de jeux téléchargés sur smartphones et tablettes selon le classement annuel établi par App Annie. Avec plus de 20 millions de joueurs journaliers et 1 milliard de jeux freemium Gameloft téléchargés à ce jour, la société est un acteur incontournable du marché des jeux mobiles. Le succès planétaire des deux dernières productions majeures 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.

La société dispose des équipes de développement internes nécessaires pour lancer annuellement une quinzaine de jeux sur smartphones et tablettes tactiles et pour soutenir en continu plus de 20 services de jeux. Ces jeux sont commercialisés dans 15 langues différentes sur 4000 modèles de smartphones. Michel Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré : *«Il n'existe pas à notre connaissance d'autres sociétés dans l'industrie du jeu mobile possédant une capacité de production et de distribution et un catalogue de jeux approchant celui de Gameloft»*.

Il s'est vendu 1 milliard de smartphones en 2013 comparé à 700 millions en 2012¹. La croissance des ventes de smartphones et tablettes tactiles qui devrait se poursuivre en 2014 ainsi que les lancements à venir de nombreux nouveaux jeux de très haute qualité devraient soutenir la croissance de Gameloft lors des prochains trimestres. La société anticipe donc pour l'exercice 2014 une nouvelle année de croissance du chiffre d'affaires, des résultats et de la trésorerie nette.

Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2014 sera publié le 28 avril 2014.

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 ayants-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 5200 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

¹ Consumer Electronic Association, janvier 2014

COMPTE DE RESULTAT (en milliers d'euros)	2013	2012
Chiffre d'affaires	233 296	208 315
Coûts des Ventes	-40 540	-32 555
Marge Brute	192 756	175 759
R&D	-106 828	-103 054
Ventes et Marketing	-36 138	-35 522
Administration	-20 931	-17 239
Autres produits & charges d'exploitation	-443	504
Résultat opérationnel courant	28 417	20 448
Eléments de rémunération payés en actions	-3 520	-3 985
Autres produits et charges opérationnels	-1 302	-1 613
Résultat opérationnel	23 595	14 850
Coût de l'endettement financier net	2 094	1 327
Gains de change	7 370	5 869
Pertes de change	-16 992	-7 730
Résultat financier	-7 529	-534
Résultat net avant impôt	16 066	14 316
Charge d'impôt	-8 541	-5 036
Résultat net part du groupe	7 526	9 280
Résultat par action	0,09	0,12
Résultat dilué par action	0,09	0,11

BILAN (en milliers d'euros)	31/12/2013	31/12/2012
ACTIF		
Immobilisations incorporelles nettes	8 146	10 482
Immobilisations corporelles nettes	16 445	9 098
Actifs financiers non courants	6 749	6 630
Actifs d'impôts différés	11 163	12 916
Total actifs non courants	42 503	39 126
Créances clients	62 802	59 658
Autres créances	20 572	20 520
Disponibilités	61 797	55 654
Total actifs courants	145 171	135 832
TOTAL	187 675	174 958

PASSIF		
Capital	4 201	4 091
Prime d'émission	88 553	85 669
Réserves	35 973	28 937
Résultat	7 526	9 280
Capitaux propres	136 253	127 977
Passifs non courants	4 286	4 400
Passifs courants	47 135	42 582
TOTAL	187 675	174 958

TABEAU DE FINANCEMENT (en milliers d'euros)	2013	2012
Flux d'exploitation		
Résultat net	7 526	9 280
Amortissements et provisions	13 598	16 390
Résultat lié aux stocks options et assimilés	3 520	3 985
Production immobilisée	-782	-1 368
Cessions d'immobilisation	397	347
Variation des impôts différés	1 682	-294
Capacité d'autofinancement	25 941	28 340
Variation des créances d'exploitation	-9 680	-17 380
Variation des dettes d'exploitation	8 252	8 559
Variation du BFR	-1 428	-8 822
Cash-Flow opérationnel	24 513	19 518
Flux liés aux investissements		
Acquisitions de licences	-6 114	-5 536
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-766	-812
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-15 750	-6 097
Acquisitions d'immobilisations financières	-845	-546
Remboursement d'immobilisations financières	343	353
Cession des immobilisations	74	60
Total des flux liés aux investissements	-23 059	-12 578
Free Cash-Flow	1 454	6 940
Flux des opérations de financement		
Augmentation de capital	10 000	13 179
Rachats d'actions	-6 202	0
Total des flux des opérations de financement	3 797	13 179
Incidence des écarts de conversion	-528	-1 461
Variation de trésorerie	4 723	18 658
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	55 606	36 948
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	60 329	55 606