



Chiffre d'affaires de 56,2M€ au premier trimestre 2014, en hausse de 12% à taux de change constant

Paris (France), 28 avril 2014 - Le chiffre d'affaires consolidé du premier trimestre 2014 de Gameloft s'établit à 56,2M€, en hausse de 4%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du premier trimestre atteint 12%.

La zone EMEA a représenté 34% du chiffre d'affaires trimestriel, l'Amérique du Nord 29%, l'Asie-Pacifique 20% et l'Amérique Latine 18%.

Chiffre d'affaires (M€)	2014	2013	Variation
1 ^{er} trimestre	56,2	54,2	+4%

La croissance à taux de change constant de la société est demeurée particulièrement solide en l'absence de lancements majeurs de nouveaux produits depuis l'été 2013. Le travail de fond accompli ces derniers mois sur les mises à jour des services de jeux Gameloft a permis d'en allonger la durée de vie de façon significative. Les revenus réalisés lors du premier trimestre de l'exercice 2014 par des jeux du back catalogue tels que *World at Arms*, *Order & Chaos Online*, *L'Age de Glace: Le Village* et *UNO & Friends* ont ainsi progressé de plus de 30% par rapport au quatrième trimestre 2013. Cette forte progression du chiffre d'affaires par rapport à la période de Noël, traditionnellement particulièrement dynamique, démontre bien les progrès réalisés par la société dans l'anticipation des attentes des joueurs et dans la mise en œuvre du modèle économique «free to play». Ce modèle économique permet par ailleurs de toucher un public très large : lors des trente derniers jours ce ne sont pas moins de 160 millions de consommateurs qui ont ainsi joué sur leur smartphone ou leur tablette à un jeu Gameloft.

La société a récemment commercialisé *The Amazing Spider-Man 2* qui rencontre un grand succès. Ce jeu s'est placé aux tous premiers rangs des applications payantes les plus téléchargées dans le monde sur l'App Store d'Apple dès sa commercialisation. Avec les prochaines sorties de *Dungeon Gems*, *Modern Combat 5*, *Rival Knights*, *L'Age de Glace*, *Cars* et *Asphalt Overdrive*, Gameloft possède plusieurs succès potentiels additionnels. Le rythme de lancement de blockbusters potentiels devrait donc désormais nettement s'accélérer et soutenir les ventes du Groupe 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 deuxième trimestre 2014 sera publié le 28 juillet 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 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 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:

Laure d'Hauteville

Tel +331 5816 2097

Mail: Laure.d'Hauteville@gameloft.com

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