



Chiffre d'affaires de 111,3M€ au premier semestre 2014, en hausse de 10% à taux de change constant

Paris (France), 28 juillet 2014 - Le chiffre d'affaires consolidé du deuxième trimestre 2014 de Gameloft s'établit à 55,0M€, en hausse de 8% à taux de change constant et stable à données publiées.

Chiffre d'affaires (M€)	2014	2013	Variation
1 ^{er} trimestre	56,2	54,2	+4%
2 ^{ème} trimestre	55,0	55,2	0%
1^{er} semestre	111,3	109,4	+2%

Sur les six premiers mois de l'exercice 2014 le chiffre d'affaires s'établit à 111,3m€, en hausse de 10% à taux de change constant et de 2% à données publiées. La zone EMEA a représenté 33% du chiffre d'affaires semestriel, l'Amérique du Nord 30%, l'Asie-Pacifique 19% et l'Amérique Latine 18%.

La croissance organique de la société est demeurée solide lors du premier semestre en l'absence de nouveaux produits majeurs. Sur les douze à quinze lancements de jeux actuellement prévus sur l'ensemble de l'exercice 2014 seuls quatre ont été effectués lors des six premiers mois de l'année. Plus de 95% du chiffre d'affaires du premier semestre a donc été réalisé par les jeux du back catalogue, c'est-à-dire par les jeux lancés avant l'exercice en cours et dont la durée de vie s'allonge progressivement grâce au travail accompli sur leurs mises à jour.

La société a récemment commercialisé *Modern Combat 5 : Blackout* qui est actuellement classé aux tous premiers rangs des applications payantes les plus téléchargées dans le monde sur l'App Store d'Apple. Avec les prochaines sorties de *L'Age de Glace : Aventures™*, *Spider-Man® Unlimited*, *Asphalt Overdrive®*, *Brothers in Arms® 3 : Sons of War* et *Gods of Rome®*, Gameloft possède plusieurs succès potentiels additionnels. Le rythme de lancement de blockbusters potentiels devrait donc s'accélérer et soutenir les ventes du Groupe lors du second semestre 2014.

La société vise par ailleurs désormais un chiffre d'affaires proche de 245M€ et des charges opérationnelles courantes aux alentours de 230M€ en 2014, comparé respectivement à 233,3M€ et 204,9M€ sur l'exercice 2013.

Les résultats consolidés du premier semestre 2014 seront publiés le 10 septembre 2014 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 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

Deputy CFO

Tel +331 5816 2097

Mail: Laure.D'Hauteville@gameloft.com

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