# Résultats semestriels 2014

## Chiffre d'affaires de 111,3M€
## Résultat opérationnel courant de 1,6M€
## Résultat net de -0,1M€

## Trésorerie nette de 58,5M€

**Paris (France), 10 septembre 2014** - Le compte de résultat consolidé de Gameloft pour le premier semestre se clôturant au 30 juin 2014 s'établit comme suit:

| **(M€)** | **S1 2014** | *% du CA* | **S1 2013** | *% du CA* |
|---|---|---|---|---|
| **Chiffre d'affaires** | **111,3** | *100%* | **109,4** | *100%* |
| Coûts des ventes | -19,7 | *-18%* | -19,1 | *-17%* |
| **Marge brute** | **91,6** | ***82%*** | **90,3** | ***83%*** |
| R&D | -56,1 | *-50%* | -51,6 | *-47%* |
| Ventes et marketing | -20,2 | *-18%* | -17,8 | *-16%* |
| Administration | -13,2 | *-12%* | -9,2 | *-8%* |
| Autres produits & charges d'exploitation | -0,5 | *0%* | -0,4 | *0%* |
| **Résultat opérationnel courant** | **1,6** | ***1%*** | **11,2** | ***10%*** |
| Eléments de rémunération payés en actions | -2,0 | *-2%* | -1,7 | *-2%* |
| Autres produits et charges | -0,2 | *0%* | -1,1 | *-1%* |
| **Résultat opérationnel** | **-0,6** | ***-1%*** | **8,4** | ***8%*** |
| Résultat financier | 2,9 | *3%* | -2,7 | *-2%* |
| **Résultat net avant impôt** | **2,3** | ***2%*** | **5,7** | ***5%*** |
| Charge d'impôt | -2,4 | *-2%* | -3,9 | *-4%* |
| **Résultat net** | **-0,1** | ***0%*** | **1,8** | ***2%*** |

Sur les six premiers mois de l'exercice 2014 le chiffre d'affaires s'est 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

© 2014 Gameloft - All rights reserved - Gameloft and Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.E. - All rights reserved.

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 marge brute de la société a augmenté de 1% et s'établit à 91,6M€. Elle a représenté 82% du chiffre d'affaires du premier semestre 2014, un niveau stable comparé à la marge brute atteinte sur la même période en 2013.

Le faible nombre de nouveaux jeux lancés sur le premier semestre parallèlement au maintien des investissements de R&D à un niveau ambitieux n'a pas permis à la société de bénéficier d'un véritable effet de levier sur ses ventes. Les frais de R&D, de Ventes et Marketing et Administratifs ont ainsi représenté respectivement 50%, 18% et 12% du chiffre d'affaires du premier semestre 2014. La marge opérationnelle courante du semestre s'établit donc à 1,4% comparé à 10,3% au premier semestre 2013. Les prochains mois devraient voir une meilleure synchronisation entre le rythme de sortie de nouveaux jeux et les investissements de la société.

Les éléments de rémunération payés en actions ont atteint 2,0M€ au premier semestre 2014 comparés à 1,7M€ sur la même période en 2013. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société. Le résultat opérationnel s'établit à -0,6M€, soit une marge opérationnelle de -0,5% comparée à 7,7% au premier semestre 2013.

Le résultat financier de Gameloft s'établit à 2,9M€, en forte progression comparé au premier semestre 2013, et se compose principalement des intérêts sur la trésorerie placée et de gains de change. Le résultat net avant impôt s'établit donc à 2,3M€ et le résultat net à -0,1M€.

Le montant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 15,1M€ au 30 juin 2014.

Situation financière saine

Au 30 juin 2014, les fonds propres de la société ont atteint 139,4M€ et la trésorerie nette s'est établie à 58,5M€. La génération de cash-flow opérationnel a été relativement solide durant les six premiers mois de l'exercice, ce qui a permis à la société de continuer à investir dans ses infrastructures informatiques. Le cash-flow opérationnel s'est établi à 8,6M€, dont près de 8,0M€ ont été réinvesti en achats de matériel informatique et de logiciels. Ces investissements permettent à Gameloft de gérer sereinement la montée en charge du nombre d'utilisateurs sur ses jeux smartphones et tablettes. La société accueille ainsi quotidiennement un peu plus de 20 millions de joueurs en moyenne sur ses serveurs de jeux.

Perspectives pour 2014 et 2015

Gameloft s'est classé deuxième plus gros éditeur mondial en juillet 2014 en nombre de jeux téléchargés sur smartphones et tablettes selon le classement établi par App Annie. Avec plus de 20 millions de joueurs quotidiens et 1,7 milliard de jeux Gameloft téléchargés à ce jour, la société est un acteur incontournable du marché des jeux mobiles.

Gameloft dispose des équipes de développement internes nécessaires pour lancer annuellement plus de quinze jeux sur smartphones et tablettes tactiles et pour soutenir en continu plus de 25 services de jeux. Ces jeux sont commercialisés dans 15 langues différentes sur 4500 modèles de smartphones. 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.

© 2014 Gameloft - All rights reserved - Gameloft and Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.E. - All rights reserved.

Il devrait se vendre 1,25 milliard de smartphones en 2014 comparé à 1 milliard en 2013[1]. La croissance des ventes de smartphones et tablettes tactiles ainsi que les lancements à venir de nombreux nouveaux jeux de très haute qualité devraient soutenir la croissance de Gameloft lors des prochains trimestres.

Michel Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré : « *Après plusieurs trimestres successifs marqués par un faible nombre de lancements, Gameloft va renouer dès le quatrième trimestre 2014 avec un rythme soutenu et régulier de sorties de nouveaux jeux, ce qui devrait permettre à la société d'accélérer à nouveau sa croissance* ».

La société vise un chiffre d'affaires 2014 proche de 245M€ et des charges opérationnelles courantes aux alentours de 230M€ en 2014.

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2014 sera publié le 4 novembre 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 120 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

[1] IDC, août 2014

© 2014 Gameloft - All rights reserved - Gameloft and Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.E. - All rights reserved.

| **COMPTE DE RESULTAT** (en milliers d'euros) | **S1 2014** | **S1 2013** |
|---|---|---|
| **Chiffre d'affaires** | **111 277** | **109 374** |
| Coûts des Ventes | -19 705 | -19 118 |
| **Marge Brute** | **91 572** | **90 256** |
| R&D | -56 085 | -51 586 |
| Ventes et Marketing | -20 200 | -17 827 |
| Administration | -13 177 | -9 210 |
| Autres produits & charges d'exploitation | -518 | -418 |
| **Résultat opérationnel courant** | **1 593** | **11 215** |
| Eléments de rémunération payés en actions | -1 974 | -1 708 |
| Autres produits et charges | -206 | -1 134 |
| **Résultat opérationnel** | **-587** | **8 373** |
| Coût de l'endettement financier net | 1 362 | 963 |
| Gains de change | 2 680 | 1 988 |
| Pertes de change | -1 187 | -5 630 |
| **Résultat financier** | **2 855** | **-2 679** |
| **Résultat net avant impôt** | **2 268** | **5 694** |
| Charge d'impôt | -2 410 | -3 868 |
| **Résultat net part du groupe** | **-142** | **1 826** |
| Résultat par action | -0,00 | 0,02 |
| Résultat dilué par action | -0,00 | 0,02 |

| **BILAN** (en milliers d'euros) | **30/06/2014** | **31/12/2013** |
|---|---|---|
| **ACTIF** | | |
| Immobilisations incorporelles nettes | 8 268 | 8 146 |
| Immobilisations corporelles nettes | 21 254 | 16 445 |
| Actifs financiers non courants | 6 145 | 6 749 |
| Actifs d'impôts différés | 13 986 | 11 163 |
| **Total actifs non courants** | **49 653** | **42 503** |
| Créances clients | 58 345 | 62 802 |
| Autres créances | 23 750 | 20 572 |
| Disponibilités | 58 968 | 61 797 |
| **Total actifs courants** | **141 063** | **145 171** |
| **TOTAL** | **190 715** | **187 675** |
| **PASSIF** | | |
| Capital | 4 255 | 4 201 |
| Prime d'émission | 92 076 | 88 553 |
| Réserves | 43 197 | 35 973 |
| Résultat | -142 | 7 526 |
| **Capitaux propres** | **139 386** | **136 253** |
| Passifs non courants | 6 691 | 4 286 |
| Passifs courants | 44 638 | 47 135 |
| **TOTAL** | **190 715** | **187 675** |

© 2014 Gameloft - All rights reserved - Gameloft and Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.E. - All rights reserved.

| **TABLEAU DE FINANCEMENT** (en milliers d'euros) | **S1 2014** | **S1 2013** |
|---|---|---|
| **Flux d'exploitation** | | |
| Résultat net | -142 | 1 826 |
| Amortissements et provisions | 8 032 | 7 298 |
| Résultat lié aux stocks options et assimilés | 1 974 | 1 708 |
| Variation des impôts différés | -2 083 | 14 |
| Cessions d'immobilisations | 36 | 91 |
| Autres charges non décaissées | 56 | 97 |
| **Capacité d'autofinancement** | **7 872** | **11 034** |
| | | |
| Variation des créances d'exploitation | 1 062 | -6 042 |
| Variation des dettes d'exploitation | -303 | 8 431 |
| **Variation du BFR** | **759** | **2 389** |
| | | |
| **Cash-Flow opérationnel** | **8 631** | **13 424** |
| | | |
| **Flux liés aux investissements** | | |
| Acquisitions de licences | -3 912 | -3 202 |
| Acquisitions d'immobilisations incorporelles | -1 090 | -975 |
| Acquisitions d'immobilisations corporelles | -9 084 | -4 587 |
| Acquisitions d'immobilisations financières | -723 | -359 |
| Remboursement d'immobilisations financières | 567 | 146 |
| Autres | 34 | 45 |
| **Total des flux liés aux investissements** | **-14 208** | **-8 932** |
| | | |
| **Free Cash-Flow** | **-5 576** | **4 491** |
| | | |
| **Flux des opérations de financement** | | |
| Nouveaux emprunts à long et moyen terme | 1 414 | 0 |
| Augmentation de capital | 2 920 | 3 330 |
| Rachats d'actions propres | -522 | -3 763 |
| **Total des flux des opérations de financement** | **3 812** | **-434** |
| | | |
| Incidence des écarts de conversion | -23 | 949 |
| | | |
| **Variation de trésorerie** | **-1 787** | **5 006** |
| | | |
| Trésorerie nette à l'ouverture | 60 329 | 55 606 |
| **Trésorerie nette à la clôture** | **58 542** | **60 612** |

© 2014 Gameloft - All rights reserved - Gameloft and Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.E. - All rights reserved.