



Chiffre d'affaires de 167,0M€ sur les neuf premiers mois de l'exercice 2014, en hausse de 4% à taux de change constant

Paris (France), le 5 Novembre 2014 – Gameloft, un leader mondial dans l'édition et la création de jeux numériques et sociaux, publie son chiffre d'affaires pour les neuf premiers mois de l'exercice 2014.

"Après plusieurs trimestres marqués par un faible nombre de lancements, Gameloft a renoué avec un rythme plus régulier de sorties de jeux. Nous pensons que l'impact de ces sorties se fera progressivement sentir lors des prochains trimestres," a déclaré Michel Guillemot, Président Directeur Général. *"C'est donc le back-catalogue qui a tiré les ventes du groupe lors des neuf premiers mois de l'exercice. Cette solide performance du back-catalogue dans un environnement extrêmement concurrentiel est directement liée à la stratégie de mise à jour régulière des jeux et à la qualité et diversité de notre portfolio. La décision de raccourcir les délais de développement de nos produits et de faire évoluer notre catalogue vers plus de jeux dits "mid-core" et plus de jeux adaptés à un public féminin, tout en travaillant sur la rétention et la monétisation de notre catalogue devrait permettre une croissance plus rapide lors des prochains trimestres."*

Principaux éléments financiers et statistiques

- Chiffre d'affaires de 167,0M€ sur les neuf premiers mois de 2014, en hausse de 4% à taux de change constant et en baisse de 2% à données publiées.
- Les jeux du back-catalogue ont généré 92% du chiffre d'affaires des neuf premiers mois de 2014, en hausse de 10%.
- La zone EMEA a représenté 32% du chiffre d'affaires des neuf premiers mois de 2014, l'Amérique du Nord 29%, l'Asie-Pacifique 21% et l'Amérique Latine 18%.
- Chiffre d'affaires du troisième trimestre de 55,8M€, en baisse de 8% à taux de change constant et en baisse de 10% à données publiées.
- Le nombre de joueurs mensuel a atteint 164 millions en moyenne sur le troisième trimestre.
- Le nombre de joueurs quotidien a atteint 20 millions en moyenne sur le troisième trimestre.

Principaux éléments opérationnels

- Gameloft s'est classé premier éditeur mondial au troisième trimestre 2014 en termes de nombre de jeux téléchargés sur iOS et Google Play selon le classement établi par App Annie.
- Comme prévu, Gameloft a lancé cinq nouveaux titres depuis le mois de juillet: *Modern Combat 5: Blackout*, *Ice Age Adventures™*, *Spider-Man® Unlimited*, *Asphalt Overdrive™*, *Cars®: Fast*

as *Lightning*. Quatre de ces jeux ont été sélectionnés par Apple, Google ou Microsoft comme "jeu de la semaine" au moment de leur lancement.

- *Spider-Man Unlimited* a été le second jeu le plus téléchargé au monde sur iOS et Google Play au mois de septembre.
- Plus de douze mois après sa sortie, *Despicable Me®: Minion Rush* a été le quatrième jeu le plus téléchargé au monde sur iOS et Google Play au mois d'août 2014, suite notamment à une mise à jour majeure intégrant la "Jelly Map".
- *Asphalt 8®: Airborne*, sorti en août 2013, est retourné dans le top 10 des jeux les plus téléchargés sur iOS au mois de septembre, suite à deux mises à jour importantes qui intégraient un nouveau mode multijoueur et étendaient les fonctionnalités du jeu sur le service Twitch.

Perspectives financières et opérationnelles

Au vu des conditions actuelles de marché et du niveau de vente atteint au troisième trimestre, l'atteinte d'un chiffre d'affaires proche de 245,0M€ dépendra plus que jamais de la réussite des lancements de jeux du quatrième trimestre. Les charges opérationnelles courantes sont attendues aux alentours de 230,0M€.

Comme annoncé, Gameloft aura lancé entre douze et quinze jeux en 2014. A partir de 2015, Gameloft prévoit de commercialiser vingt jeux par an, ce qui devrait contribuer à tirer les ventes du Groupe. "Les agences publicitaires orientant une part grandissante de leurs budgets vers le mobile, Gameloft devrait par ailleurs pouvoir tirer profit de sa position de leader mondial en termes de jeux téléchargés pour augmenter sensiblement ses revenus publicitaires en 2015," a ajouté Michel Guillemot.

Le chiffre d'affaires 2014 sera publié le 28 janvier 2015 à la clôture du Marché.

A propos de Gameloft

Un leader 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, Android® et Windows®), 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 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.dHauteville@gameloft.com

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