



Le chiffre d'affaires 2014 atteint 227,3 M€, en hausse de 1 % à taux de change constant

Paris (France), le 28 janvier 2015 – Gameloft, un leader mondial dans l'édition et la création de jeux numériques et sociaux, publie son chiffre d'affaires pour l'exercice 2014.

“2014 aura été une année en demi-teinte pour Gameloft, la remarquable performance du back-catalogue étant contrebalancée par la faible contribution des nouveautés de 2014. Nous n'avons en effet lancé que 12 jeux smartphones en 2014, comparé plus de vingt en moyenne durant les cinq exercices précédents,” explique Michel Guillemot, PDG de Gameloft. *“Au cours des derniers mois, nous avons procédé à plusieurs ajustements qui vont permettre à la société de commercialiser à nouveau une vingtaine de nouveaux titres par an à un rythme régulier. Ces lancements réguliers de nouveaux jeux, ajoutés à un back-catalogue qui a démontré sa capacité à contribuer significativement aux ventes pendant plusieurs années doivent permettre à Gameloft de renouer avec une croissance rapide et rentable.”*

Principaux éléments financiers et statistiques

- Chiffre d'affaires 2014 de 227,3M€, en hausse de 1% à taux de change constant et en baisse de 3% à données publiées.
- Les jeux du back-catalogue ont représenté près de 90% du chiffre d'affaires 2014, en hausse de 15%.
- La zone EMEA a représenté 33% du chiffre d'affaires 2014, l'Amérique du Nord 28%, l'Asie-Pacifique 22% et l'Amérique Latine 18%.
- Chiffre d'affaires du quatrième trimestre de 60,2M€, en baisse de 6% à taux de change constant, en baisse de 3% à données publiées, et en hausse séquentielle de 8%.
- Le nombre de joueurs mensuel a atteint 170 millions en moyenne sur le quatrième trimestre.
- Le nombre de joueurs quotidien a atteint 21 millions en moyenne sur le quatrième trimestre.

Principaux éléments opérationnels

- 700 millions de jeux Gameloft ont été téléchargés en 2014 sur l'AppStore et Google Play.
- Gameloft s'est classé premier éditeur mondial sur iOS et deuxième sur Google Play en termes de nombre de jeux téléchargés selon le classement 2014 établi par App Annie.
- Gameloft a lancé quatre nouveaux titres au quatrième trimestre 2014 : *Cars® : Fast as Lightning*, *Action Star G*, *Pastry Paradise™*, *Brothers in Arms® 3: Sons of War*.
- *Cars : Fast as Lightning* a été le troisième jeu le plus téléchargé au monde sur iOS et Google Play en octobre.

- Gameloft a sorti *Dragon Mania Legends*® et *Puzzle Pets* en janvier 2015 et compte commercialiser trois jeux supplémentaires avant la fin du premier trimestre, dont le dernier opus très attendu de sa franchise à succès *Dungeon Hunter*.

Perspectives financières et opérationnelles

A partir de 2015, Gameloft prévoit de commercialiser une vingtaine de nouveaux jeux smartphone par an, ce qui devrait contribuer à tirer les ventes du Groupe. De plus, les indicateurs de performance clés de titres récemment sortis tels que *Spider-Man Unlimited*, *Brothers in Arms 3: Sons of War* et *Dragon Mania Legends* montrent une nette amélioration comparativement à des produits similaires sortis les années précédentes.

Gameloft a par ailleurs mis en place comme annoncé une structure interne de régie publicitaire numérique et commencé à vendre des espaces publicitaires dans une vingtaine de ses jeux. “*Les agences publicitaires orientant une part grandissante de leurs budgets vers le mobile, dont Gameloft est un des leaders en termes de téléchargements et d'audience, nous pensons que la publicité pourra devenir un secteur d'activité majeur de la société et sera créateur de valeur à long terme pour nos actionnaires,*” a ajouté Michel Guillemot.

Les résultats annuels 2014 seront publiés le 18 mars 2015 à la clôture du Marché. Les attentes concernant les charges opérationnelles courantes de l'exercice 2014 demeurent inchangées aux alentours de 230,0M€.

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 et Dungeon Hunter, et travaille également en collaboration avec les plus grands ayant-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

Mail: Laure.dHauteville@gameloft.com

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