



Résultats Semestriels 2015

Chiffre d'affaires de €127,4M, en hausse de 15%
 Résultat opérationnel courant de -€4,0M
 Trésorerie nette de €36,2M

Paris (France), 9 septembre, 2015 – Gameloft, un leader mondial dans l'édition et la création de jeux numériques et sociaux, publie ses résultats pour le premier semestre se clôturant au 30 juin 2015.

(M€)	S1 2015	% du CA	S1 2014	% du CA
Chiffre d'affaires	127,4		111,3	
Coûts des ventes	-20,6	-16%	-19,7	-18%
Marge brute	106,8	84%	91,6	82%
R&D	-66,2	-52%	-56,1	-50%
Ventes et marketing	-27,0	-21%	-20,2	-18%
Administration	-17,1	-13%	-13,2	-12%
Autres produits & charges d'exploitation	-0,5	0%	-0,5	0%
Résultat opérationnel courant	-4,0	-3%	1,6	1%
Éléments de rémunération payés en actions	-1,5	-1%	-2,0	-2%
Autres produits et charges	-2,5	-2%	-0,2	0%
Résultat opérationnel	-8,1	-6%	-0,6	-1%
Résultat financier	-3,5	-3%	2,9	3%
Résultat net avant impôt	-11,5	-9%	2,3	2%
Charge d'impôt	-5,0	-4%	-2,4	-2%
Résultat net	-16,6	-13%	-0,1	0%

« Les bons résultats enregistrés par nos services de jeux existants et le lancement de neuf nouveaux titres ont permis au chiffre d'affaires de Gameloft de croître de 15% et d'atteindre €127,4 millions lors du premier semestre de l'exercice 2015. Les charges opérationnelles courantes ont atteint €131,5 millions sur la même période, en ligne avec les attentes de la société. Le résultat opérationnel courant s'établit donc à -€4,0 millions. Ce résultat s'explique par la saisonnalité inhérente à notre marché ainsi que par le succès inférieur à nos attentes de trois jeux développés spécifiquement pour les marchés chinois et japonais. Afin de permettre un retour à une marge positive dès le second semestre 2015 et à moyen terme aux niveaux de rentabilité que nous avons connus par le passé Gameloft a entamé depuis le début de l'exercice un programme de réduction des coûts ambitieux et fermé sept studios de production devenus non rentables,» explique Michel Guillemot, le Président Directeur Général.

« Gameloft a une audience massive, des franchises fortes, des revenus récurrents solides, des opportunités de croissance organique et une situation financière saine. Nous continuons donc à envisager le futur avec confiance. »

Principaux éléments financiers et statistiques

- Le chiffre d'affaires du premier semestre 2015 atteint 127,4M€, en hausse de 15% à données publiées et de 6% à taux de change constant.
- La zone EMEA a représenté 30% du chiffre d'affaires du premier semestre 2015, l'Amérique du Nord 27%, l'Asie-Pacifique 28% et l'Amérique Latine 15%.
- Le nombre de joueurs mensuel et le nombre de joueurs quotidien ont atteint, en moyenne, respectivement 172 millions et 21 millions sur le premier semestre 2015.
- Le résultat opérationnel de -€8,1 millions intègre une charge de restructuration de €2,5 millions et une charge de €1,5 millions liée aux éléments de rémunération payés en action.
- Le résultat financier de -€3,5 millions intègre une charge exceptionnelle de €3,0 millions liée à la dévaluation du Bolivar au Venezuela.
- La charge d'impôt du semestre est de €5,0 millions dont €2,0 millions de retenues à la source. Le montant des impôts différés non activés fin juin 2015 atteint par ailleurs €14,7 millions comparé à €8,2 millions fin 2014.
- La structure bilantielle du Groupe est saine et fait ressortir une trésorerie nette de €36,2 millions au 30 juin 2015.

Principaux éléments opérationnels

- Gameloft s'est classé au premier semestre 2015 premier éditeur mondial sur iOS et Google Play en termes de nombre de jeux téléchargés selon le classement établi par App Annie.
- Gameloft a lancé dix nouveaux titres depuis le début d'année : *Dragon Mania Legends®*, *Puzzle Pets*, *Immortal Odyssey*, *Age of Sparta*, *Dungeon Hunter™ 5*, *Battle Odyssey™*, *Ice Age® Avalanche*, *Magna Memoria®*, *Siegefall* et *March of Empires™*.
- *Dragon Mania Legends*, *Dungeon Hunter 5*, *Siegefall* et *March of Empires* se classent actuellement parmi les meilleures ventes du groupe et démontrent une nette amélioration de la monétisation par rapport aux produits similaires lancés les exercices précédents.
- Gameloft s'apprête à lancer trois blockbusters potentiels dans les prochaines semaines : *Disney Magic Kingdom*, *Order & Chaos 2: Redemption™* et *TRIVIAL PURSUIT & Friends®*.

Perspectives financières et opérationnelles

Gameloft a lancé en début d'année une activité de régie publicitaire numérique, Gameloft Advertising Solutions, dont les revenus progressent sensiblement. Avec une audience mensuelle de 172 millions d'utilisateurs et un inventaire de 9 milliards d'impressions, Gameloft Advertising Solutions offre un niveau de visibilité et d'engagement unique aux annonceurs. A ce jour plus de 300 campagnes ont été délivrées via Gameloft Advertising Solutions pour des marques prestigieuses telles que FOX, Samsung, McDonalds, Coca-Cola, Kellogg's, Unilever, Netflix, Ford ou encore Air France, dans plus de 33 pays dans le monde (l'Amérique du Nord, l'Amérique Latine, les Emirats Arabes Unis, l'Europe, l'Asie ...). « 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 peut devenir un relais de croissance majeur pour la société et sera créateur de valeur à long terme pour nos actionnaires, » ajoute Michel Guillemot.

Gameloft prévoit par ailleurs de commercialiser environ huit nouveaux titres au total sur le second semestre de l'exercice 2015. Sur l'ensemble de l'exercice 2015 ce sont donc environ 17 nouveaux titres qui auront été commercialisés comparé à 12 titres en 2014.

Le groupe publiera le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2015, le 5 novembre 2015, après la fermeture 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 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 5000 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*

Email: Laure.dHauteville@gameloft.com

Pour davantage d'informations rendez-vous sur www.gameloft.com

COMPTE DE RESULTAT (en milliers d'euros)	S1 2015	S1 2014
Chiffre d'affaires	127 436	111 277
Coûts des Ventes	-20 612	-19 705
Marge Brute	106 824	91 572
R&D	-66 198	-56 085
Ventes et Marketing	-27 025	-20 200
Administration	-17 116	-13 177
Autres produits & charges d'exploitation	-522	-518
Résultat opérationnel courant	-4 037	1 593
Eléments de rémunération payés en actions	-1 538	-1 974
Autres produits et charges	-2 480	-206
Résultat opérationnel	-8 054	-587
Coût de l'endettement financier net	972	1 362
Gains de change	17 296	2 680
Pertes de change	-21 743	-1 187
Résultat financier	-3 475	2 855
Résultat net avant impôt	-11 529	2 268
Charge d'impôt	-5 044	-2 410
Résultat net part du groupe	-16 573	-142
Résultat par action	-0,19	0,00
Résultat dilué par action	-0,19	0,00

Bilan (en millier d'euros)	30/06/2015	31/12/2014
ACTIF		
Immobilisations incorporelles nettes	9 926	8 460
Immobilisations corporelles nettes	23 278	22 868
Autres actifs financiers non courants	6 077	5 883
Actifs d'impôts différés	17 769	16 456
Total actifs non courants	57 051	53 667
Créances Clients	69 647	63 914
Autres Créances	26 518	27 258
Trésorerie et équivalents de trésorerie	36 266	56 264
Total actifs courants	132 431	147 436
TOTAL	189 482	201 104
PASSIF		
Capital	4 252	4 281
Prime d'émission	88 675	91 165
Réserves	46 878	48 741
Résultat net	-16 573	-6 355
Capitaux Propres	123 232	137 833
Passifs non courants	7 402	8 562
Passifs courants	58 847	54 709
TOTAL	189 482	201 104

TABLEAU DE FINANCEMENT (en milliers d'euros)	S1 2015	S1 2014
Résultat net	-16 573	-142
Amortissements et provisions	9 232	8 032
Résultat lié aux stocks options et assimilés	1 538	1 974
Variation des impôts différés	-1 851	-2 083
Cessions d'immobilisations	244	36
Autres	0	56
Capacité d'autofinancement	-7 410	7 872
Variation des créances d'exploitation	-2 913	1 062
Variation des dettes d'exploitation	6 828	-303
Variation du BFR	3 915	759
Cash-Flow opérationnel	-3 494	8 631
Acquisitions de licences	-3 786	-3 912
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-1 220	-1 090
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-5 741	-9 084
Acquisitions d'immobilisations financières	-590	-723
Remboursement d'immobilisations financières	167	567
Autres	23	34
Total des flux liés aux investissements	-11 147	-14 208
Free Cash-Flow	-14 641	-5 576
Nouveaux emprunts à long et moyen terme	25	1 414
Augmentation de capital	1 239	2 920
Rachats d'actions propres	-3 544	-522
Total des flux des opérations de financement	-2 280	3 812
Incidence des écarts de conversion	438	-23
Variation de trésorerie	-16 484	-1 787
Trésorerie nette à l'ouverture	52 706	60 329
Trésorerie nette à la clôture	36 223	58 542