



## Le chiffre d'affaires 2015 atteint 256,2M€, en hausse de 13%

**Paris (France), le 28 janvier 2016** – Gameloft, un leader mondial dans l'édition et la création de jeux numériques et sociaux, publie son chiffre d'affaires 2015.

« *La dynamique de croissance de la société s'est maintenue à des niveaux satisfaisants lors du quatrième trimestre 2015. Porté par la bonne performance de nos services de jeux et les lancements réguliers de nouveaux titres, le chiffre d'affaires de Gameloft a progressé de 13% en 2015. C'est une performance solide qui met en valeur l'excellent travail réalisé par nos équipes et la qualité de nos franchises dans un environnement globalement plus mature et toujours aussi concurrentiel,* » déclare Michel Guillemot, PDG de Gameloft. « *Nous poursuivons par ailleurs à un rythme soutenu la diversification des sources de revenus de la société ainsi que le démontrent l'ouverture d'une filiale de commercialisation au Nigéria, le développement rapide de notre régie publicitaire Gameloft Advertising Solutions ou les partenariats conclus avec AppNexus et SpotX dans le domaine du programmatique. Gameloft a une audience massive, des franchises fortes, des revenus récurrents, des relais de croissance potentiels significatifs et une situation financière saine. Nous envisageons donc le futur avec confiance,* » conclut Michel Guillemot.

### Principaux éléments financiers et statistiques

- Chiffre d'affaires de 256,2M€ sur l'exercice 2015, en hausse de 13% à données publiées et de 6% à taux de change constant.
- La zone EMEA a représenté 30% du chiffre d'affaires annuel de la société, l'Amérique du Nord 25%, l'Asie-Pacifique 30% et l'Amérique Latine 15%.
- Le chiffre d'affaires du quatrième trimestre atteint 65,4M€, en hausse de 9% à données publiées et de 5% à taux de change constant.
- Le nombre de joueurs mensuel a atteint 147 millions en moyenne sur le quatrième trimestre.
- Le nombre de joueurs quotidien a atteint 19 millions en moyenne sur le quatrième trimestre.

### Principaux éléments opérationnels

- Sur l'ensemble de l'exercice 2015, Gameloft s'est classé deuxième éditeur mondial sur iOS et Google Play en termes de nombre de jeux téléchargés selon le classement établi par App Annie.
- Près de deux tiers des ventes de 2015 ont été réalisées avec des franchises et marques internes à Gameloft.
- Gameloft a commercialisé seize nouveaux titres en 2015 : *Dragon Mania Legends®*, *Puzzle Pets*, *Immortal Odyssey™*, *Age of Sparta™*, *Dungeon Hunter 5*, *Battle Odyssey™*, *Ice Age® Avalanche*, *Magna Memoria®*, *Siegefall®*, *March of Empires™*, *Order & Chaos 2* :

*Redemption™, CSI: Slots™, TRIVIAL PURSUIT & Friends®, Country Friends, Sniper Fury™ et Gods of Rome®.*

- *Dragon Mania Legends, Dungeon Hunter 5, Gods of Rome, March of Empires, Sniper Fury et Order & Chaos 2 : Redemption* se classent parmi les dix meilleures ventes actuelles du groupe.
- Gameloft Advertising Solutions a récemment noué neuf partenariats avec des plateformes programmatiques multipliant ainsi ses accès aux tradings desks du marché utilisés par les principaux annonceurs mondiaux.
- Gameloft Advertising Solutions a livré avec succès plus de 800 campagnes publicitaires depuis sa création.

## **Perspectives financières et opérationnelles**

Gameloft a poursuivi son ambitieux plan d'optimisation des coûts initié en décembre 2014. Au total la société aura fermé 10 studios de développement de décembre 2014 à fin janvier 2016, représentant une économie brute d'environ 35,0M€ en année pleine et une baisse des effectifs mondiaux de plus de 10%. Le second semestre de l'exercice 2015 a commencé à bénéficier des effets de cette restructuration qui devrait également permettre un rebond significatif des marges en 2016.

La société a par ailleurs pour ambition d'accélérer la transition du business model actuel vers un modèle mixte qui combine modèle *freemium* et modèle publicitaire. Gameloft a ainsi fait le choix de développer une régie publicitaire intégrée et a commencé à connecter son inventaire disponible aux principaux acteurs du programmatique comme le démontrent les partenariats signés avec AppNexus et SpotX.

Les résultats annuels 2015 seront publiés le 21 mars 2016 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 et avec une audience mensuelle de 173 millions de joueurs uniques offre, via Gameloft Advertising Solutions, un niveau de visibilité et d'engagement unique aux annonceurs. Gameloft possède ses propres franchises comme Asphalt®, Order & Chaos, Modern Combat ou Dungeon Hunter, et travaille également en collaboration avec les plus grands ayant-droits internationaux dont Universal, Illumination Entertainment, Disney®, Marvel®, Hasbro®, Fox Digital Entertainment, Mattel® ou encore Ferrari®. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans plus de 100 pays et compte 5000 développeurs. Gameloft est cotée sur NYSE Euronext Paris (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](mailto:Laure.dHauteville@gameloft.com)

Pour davantage d'information, rendez-vous sur [www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)