



Gameloft 2018

Présentation de la stratégie de développement et des perspectives financières du Groupe

Paris (France), 22 mars, 2016 – Gameloft, un leader mondial dans l'édition et la création de jeux numériques et sociaux, présente son plan stratégique et financier à horizon 2018.

- Depuis sa création Gameloft est un acteur unique de l'industrie du jeu mobile:
 - Un leader mondial avec ses 21 studios de développement et ses 6000 collaborateurs.
 - Plus de 200 partenaires commerciaux dans plus de 100 pays.
 - Un catalogue unique au monde de jeux mobiles et de franchises établies.
 - Une audience mondiale de 166m d'utilisateurs mensuel.

- ➔ **Une croissance rapide, organique, rentable et autofinancée : plus de 30% de croissance annuelle moyenne des revenus et 7% de marge opérationnelle courante en moyenne depuis 2003.**

- Gameloft a anticipé le nouveau cycle de l'industrie depuis 2014 :
 - Mise en place d'une régie publicitaire numérique propre et de connexions aux trading desks majeurs de l'industrie de la programmation.
 - Mise en place de partenariats stratégiques pour la distribution de ses jeux en Asie-Pacifique.
 - Mise en place d'une chaîne de production intégrée centrée sur des gammes de jeux épurées et à très fort potentiel: réorganisation globale de ses équipes de création, de ventes et online courant 2015.
 - Fermeture de 10 studios devenus non rentables représentant une économie brute d'environ €35,0 millions en année pleine.

- ➔ **Une structure réorganisée et positionnée pour bénéficier pleinement de l'explosion du marché publicitaire mobile et notamment de la publicité programmatique.**

- 2016-2018 : Gameloft entame une nouvelle étape de croissance rentable
 - Objectif de chiffre d'affaires 2018 supérieur à €350 millions dont près de 30% provenant de sa régie publicitaire.
 - Objectif de plus de €65 millions de résultat opérationnel courant sur l'exercice 2018.

- Objectif de plus de €85 millions de free cash-flow cumulé sur les exercices 2016-2018.

Gameloft tiendra ce jour à 14.30 GMT une session investisseurs dans ses bureaux de Londres durant laquelle l'équipe de management détaillera son plan stratégique pour la société ainsi que ses perspectives 2018. La présentation correspondante sera mise en ligne sur le site Internet de la société.

À 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 166 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 ayants-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 6000 collaborateurs.

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

Directrice financière adjointe

E-mail : Laure.dHauteville@gameloft.com

Pour plus d'infos, veuillez visiter www.gameloft.com

Le présent communiqué contient des indications sur les objectifs du Groupe ainsi que des déclarations prospectives. Ces indications sont parfois identifiées par l'utilisation du futur, du conditionnel et de termes tels que « croire », « s'attendre à », « pouvoir », « estimer », « avoir l'intention de », « envisager de », « anticiper », « devoir », ainsi que d'autres termes similaires. L'attention du lecteur est attirée sur le fait que la réalisation de ces objectifs et de ces déclarations prospectives dépend de circonstances ou de faits qui devraient se produire dans le futur. Ces déclarations prospectives et ces informations sur les objectifs peuvent être affectées par des risques connus et inconnus, des incertitudes et d'autres facteurs qui pourraient faire en sorte que les résultats futurs, les performances et les réalisations du Groupe soient significativement différents des objectifs formulés ou suggérés. Ces facteurs peuvent inclure les évolutions de la conjoncture économique et commerciale ainsi que les facteurs de risque détaillés dans le document de référence de Gameloft (§2.1.7) déposé auprès de l'Autorité des marchés financiers (AMF) le 24 avril 2015 sous le numéro D.15-0405.

Le présent communiqué et les informations qu'il contient ne constituent ni une offre de vente ou d'achat ni la sollicitation de vente ou d'achat de titres de Gameloft.

La distribution du présent communiqué dans certaines juridictions peut être limitée par la loi. Gameloft n'assume aucune responsabilité au titre d'une violation par une quelconque personne de ces restrictions.