



Résultats annuels 2012

Chiffre d'affaires de 208,3M€, en hausse de 27%

Résultat opérationnel de 14,9M€, en hausse de 2%

Résultat net de 9,3M€, en baisse de 49%

Trésorerie nette record de 55,6M€, en hausse de 50%

Lancement d'un plan de rachat d'actions

Signature d'un accord de partenariat avec Disney Interactive

Paris (France), 15 avril 2013 - Le compte de résultat consolidé de Gameloft pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2012 s'établit comme suit:

(M€)	2012	2011
Chiffre d'affaires	208,3	164,4
Coûts des ventes	- 32,6	- 19,4
Marge brute	175,8	145,0
R&D	- 103,1	- 78,0
Ventes et marketing	- 35,5	- 30,0
Administration	- 17,2	- 14,5
Autres produits & charges d'exploitation	0,5	- 0,4
Résultat opérationnel courant	20,4	22,0
Éléments de rémunération payés en actions	- 4,0	- 2,1
Autres produits et charges opérationnels	- 1,6	- 5,3
Résultat opérationnel	14,9	14,5
Résultat financier	- 0,5	- 1,1
Résultat net avant impôt	14,3	13,4
Charge d'impôt	- 5,0	4,8
Résultat net	9,3	18,2
Résultat de base par action	0,12	0,24
Résultat dilué par action	0,11	0,23

Le chiffre d'affaires consolidé 2012 atteint 208,3M€, en hausse de 27% comparé à l'exercice 2011. L'Amérique du Nord a représenté 31% de ce chiffre d'affaires, la zone EMEA 27%, l'Asie-Pacifique 22% et l'Amérique Latine 20%. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires sur douze mois atteint 25% comparé à 19% sur l'exercice 2011. L'activité du Groupe est portée par le succès massif rencontré par les jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes tactiles dont la base

installée augmente elle-même très rapidement. Au cours de l'exercice 2012 les ventes de Gameloft sur smartphones et tablettes tactiles ont progressé de 90%. Elles ont représenté 51% du chiffre d'affaires total de la société comparé à seulement 34% un an plus tôt en 2011.

Le très fort succès rencontré en 2012 par les jeux à licence tels que *l'Age de Glace: Le Village*, *The Dark Knight Rises™*, *MY LITTLE PONY*, *LITTLEST PESHOP* et *The Amazing Spider-Man™* a pesé sur la marge brute en 2012. Les coûts de ventes ont ainsi sensiblement augmenté en 2012 et ont fait baisser la marge brute de la société de 88% en 2011 à 84% en 2012.

Gameloft a par ailleurs procédé à l'embauche de près de 800 nouveaux employés sur l'ensemble de l'exercice 2012 afin de finaliser la transition de la société vers le modèle "free to play" et de préparer la croissance des années futures. La forte croissance du chiffre d'affaires et un strict suivi des coûts dans les trois départements de la société, recherche et développement, ventes et marketing et administration, ont néanmoins permis à Gameloft de limiter l'impact de son recrutement massif sur le résultat opérationnel courant qui atteint 20,4M€ en baisse de 7% et sur le résultat opérationnel qui s'établit à 14,9M€ en hausse de 2%.

Les frais de R&D ont représenté 49% du chiffre d'affaires 2012, les frais de Ventes & Marketing 17% et les frais Administratif 8%. En 2011, ces chiffres s'élevaient respectivement à 47%, 18% et 9%. Les frais de R&D ont donc augmenté en pourcentage du chiffre d'affaires et les frais de Ventes et Marketing et Administratifs ont baissé.

Il faut toutefois impérativement souligner l'impact négatif sur les comptes de 2012 de deux éléments purement comptables qui rendent difficile la comparaison brute des chiffres 2012 et 2011:

- Gameloft ayant transféré au cours de l'exercice 2011 ses équipes de développement de jeux consoles et PC dont les coûts étaient capitalisés vers des activités de développement de jeux smartphones dont les coûts sont passés directement en charges, le montant net des coûts de R&D capitalisés au bilan et donc sortis du compte de résultat a diminué de 6,5M€ entre 2011 et 2012. A données comparables, hors éléments de R&D capitalisée donc, le résultat opérationnel courant est en hausse de 26% en 2012.

- Les éléments de rémunération payés en actions gratuites sont désormais amortis sur deux années au lieu de quatre années précédemment. Cet amortissement plus rapide des attributions d'actions gratuites explique donc la forte hausse des éléments de rémunération payés en actions qui ont atteint 4,0M€ en 2012 comparé à 2,1M€ en 2011. Il faut rappeler par ailleurs que cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société et que l'amortissement plus rapide des actions gratuites bénéficiera au résultat opérationnel des exercices 2014 à 2016 inclus.

Les autres charges opérationnelles non courantes sont majoritairement liées aux frais de restructurations des filiales chinoises. La société a souhaité concentrer ses studios de R&D en Chine sur des activités à forte valeur ajoutée et a procédé à cet effet à la fermeture de son studio de Shanghai et de ses départements de portage et de test dans ses studios de Beijing et Cheng Du. La quasi-totalité des effectifs de Gameloft en Chine est désormais centrée sur le développement et la création de jeux vidéo.

Le résultat financier est de -0,5M€, en amélioration par rapport à 2011 grâce notamment à la hausse des intérêts sur placements de trésorerie qui atteignent 1,3M€ en 2012. Le résultat net avant impôt s'établit donc à 14,3M€ en hausse de 7% comparé à 2011.

Le résultat net annuel s'établit à 9,3M€ en baisse de 49% par rapport à l'exercice 2011. Il faut cependant fortement nuancer ce chiffre au regard de l'activation d'un montant de 9,6M€ des pertes reportables sur la France en 2011 qui rend la comparaison du résultat net des deux exercices difficile. Hors activation des pertes reportables françaises et R&D capitalisée nette le résultat net 2012 est en hausse de 13% comparé au résultat net de 2011.

Le montant des déficits reportables consolidés non activés s'élève à 9,4M€ au 31 décembre 2012.

Le résultat net et le résultat net dilué s'établissent respectivement à 0,12€ et 0,11€ par action.

Situation financière saine et lancement d'un programme de rachat d'actions

La situation financière de Gameloft s'est, pour la quatrième année d'affilée, sensiblement renforcée. Au 31 décembre 2012, les fonds propres de la société ont atteint 128,0M€ et la trésorerie nette s'est établie à un niveau record de 55,6M€. La génération de trésorerie a été particulièrement forte durant l'exercice 2012: la capacité d'autofinancement s'est établie à 28,3M€, en hausse de 28% comparé à la même période en 2011, et la trésorerie nette du Groupe a augmenté de 18,7M€ en douze mois. Gameloft a donc à sa disposition les moyens financiers nécessaires pour continuer de croître rapidement et de prendre des parts de marché à travers le monde.

Au vu de la trésorerie largement excédentaire et des multiples boursiers historiquement bas du Groupe il a été décidé de lancer un programme de rachat d'action ambitieux portant sur 1,5 millions de titres à un prix d'achat maximal de 7,0€ par titre et sur une durée de 8 mois à compter du 16 avril 2013.

multiples accords de licences signés

Gameloft a sécurisé ces derniers mois les droits mondiaux de plusieurs nouvelles licences majeures. Ces accords avec des partenaires parmi les plus prestigieux de l'industrie des médias et du cinéma témoignent une fois encore de la réputation de qualité des studios de développement de la société et de sa capacité de distribution inégalée à ce jour. Gameloft est notamment particulièrement fier d'annoncer la signature du premier accord de partenariat de son histoire avec Disney Interactive.

A partir de 2013 Gameloft commercialisera donc sur mobiles et tablettes les jeux issus des licences suivantes :

"Cars" de Disney•Pixar sur feature phones, smartphones et tablettes

"Monsters University" de Disney•Pixar sur feature phones

"Despicable Me" d'Universal Partnerships & Licensing sur smartphones et tablettes

"Iron Man 3" de Marvel sur feature phones, smartphones et tablettes

Les droits de plusieurs autres licences majeures ont été récemment sécurisés par Gameloft et seront annoncé dans les mois à venir.

Perspectives pour 2013 et 2014

Après trois exercices d'investissements significatifs qui se sont traduits notamment par l'embauche de près de 2000 nouveaux employés depuis janvier 2010 et qui ont permis une transition sans heurt de la société vers le modèle "free to play" et une forte accélération de la croissance de ses ventes, Gameloft s'engage dans une nouvelle phase excitante de son développement.

La société dispose désormais des équipes de développement internes nécessaires pour lancer annuellement entre 20 et 30 jeux de haute qualité à la fois sur feature phones et sur smartphones et tablettes tactiles. Ces jeux sont commercialisés dans 13 langues différentes sur 1500 modèles de

smartphones et sur 300 modèles de feature phones. Il n'existe pas à notre connaissance d'autres sociétés dans l'industrie du jeu mobile possédant une capacité de production s'approchant de celle de Gameloft.

La totalité des jeux smartphones et tablettes qui sont à présent commercialisés par la société utilisent le modèle freemium ou paymium et intègrent une forte composante sociale. A ce jour 515 millions de jeux freemium ou paymium Gameloft ont été installés par des joueurs sur iOS et Android et près de 75 millions de consommateurs ont joué à un jeu Gameloft lors des trente derniers jours. Sur feature phone aussi le modèle du "free to play" s'est imposé avec succès et a permis à Gameloft d'aller toucher de nouvelles cibles de joueurs sur ces téléphones entrée de gamme.

Un des objectifs poursuivis par Gameloft dans les mois à venir sera d'optimiser la monétisation de ces jeux qui s'apparentent désormais avec le modèle "free to play" plus à des services qu'à de simples jeux. La monétisation des jeux Gameloft s'est fortement améliorée depuis le lancement en mars 2011 du premier jeu freemium de la société mais il existe encore une marge de progression très importante qui devrait permettre à la société d'augmenter sensiblement le rendement de ses productions.

Il s'est vendu par ailleurs 700 millions de smartphones en 2012 comparé à 490 millions en 2011¹. Cette forte hausse des ventes de smartphones devrait se poursuivre en 2013. La société prévoit notamment un véritable déferlement en 2013 et 2014 de nouveaux modèles de smartphones et tablettes tactiles entrée de gamme et vendus dans le commerce entre 50€ à 100€. Le dynamisme du marché des smartphones et des tablettes tactiles devrait donc continuer à soutenir la croissance de Gameloft lors des prochains trimestres. Gameloft, de par son expérience de plus de dix ans sur les feature phones, est idéalement positionné pour prendre des parts de marché significatives sur ce nouveau segment des smartphones entrée de gamme sur lesquels les jeux seront sensiblement différents des jeux commercialisés jusqu'à présent sur les smartphones haut de gamme vendus à travers le monde.

La société anticipe donc pour l'exercice 2013 une année de croissance de son chiffre d'affaires, de ses marges et de sa trésorerie nette. Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2013 sera publié le 14 mai 2013.

A propos de Gameloft

Un leader mondial 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 : feature phones, smartphones, tablettes, box triple play et TV connectées. Gameloft possède ses propres franchises comme Asphalt®, Real Football®, Modern Combat ou Order & Chaos, et travaille également en collaboration avec les plus grands ayants-droits internationaux dont 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:

Stéphanie Cazaux-Moutou

Relations Investisseurs

Tel +331 5816 2155

Mail: stephanie.cazaux-moutou@gameloft.com

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

¹ Strategy Analytics

COMPTE DE RESULTAT (en milliers d'euros)	2012	2011
Chiffre d'affaires	208 315	164 357
Coûts des Ventes	-32 555	-19 377
Marge Brute	175 759	144 980
R&D	-103 054	-78 011
Ventes et Marketing	-35 522	-30 046
Administration	-17 239	-14 508
Autres produits & charges d'exploitation	504	-432
Résultat opérationnel courant	20 448	21 982
Éléments de rémunération payés en actions	-3 985	-2 139
Autres produits et charges opérationnels	-1 613	-5 311
Résultat opérationnel	14 850	14 532
Coût de l'endettement financier net	1 327	377
Gains de change	5 869	5 097
Pertes de change	-7 730	-6 618
Résultat financier	-534	-1 144
Résultat net avant impôt	14 316	13 388
Charge d'impôt	-5 036	4 837
Résultat net part du groupe	9 280	18 225
Résultat par action	0,12	0,24
Résultat dilué par action	0,11	0,23

BILAN (en milliers d'euros)	31/12/2012	31/12/2011
ACTIF		
Immobilisations incorporelles nettes	10 482	11 856
Immobilisations corporelles nettes	9 098	7 509
Actifs financiers non courants	2 397	2 211
Actifs d'impôts différés	17 149	14 863
Total actifs non courants	39 126	36 439
Créances clients	59 658	50 609
Autres créances	20 520	13 417
Disponibilités	55 654	38 034
Total actifs courants	135 832	102 060
TOTAL	174 958	138 499

PASSIF		
Capital	4 091	3 855
Prime d'émission	85 669	71 625
Réserves	28 937	9 209
Résultat	9 280	18 225
Capitaux propres	127 977	102 914
Passifs non courants	4 400	3 086
Passifs courants	42 582	32 499
TOTAL	174 958	138 499

TABLEAU DE FINANCEMENT (en milliers d'euros)	2012	2011
Flux d'exploitation		
Résultat net	9 280	18 225
Amortissements et provisions	16 390	18 597
Résultat lié aux stocks options et assimilés	3 985	2 139
Production immobilisée	-1 368	-7 934
Cessions d'immobilisation	347	154
Variation des impôts différés	-294	-9 066
Capacité d'autofinancement	28 340	22 115
Variation des créances d'exploitation	-17 380	-12 400
Variation des dettes d'exploitation	8 559	6 533
Variation du BFR	-8 822	-5 867
Cash-Flow opérationnel	19 518	16 248
Flux liés aux investissements		
Acquisitions de licences	-5 536	-3 695
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-812	-813
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-6 097	-5 190
Acquisitions d'immobilisations financières	-546	-810
Remboursement d'immobilisations financières	353	912
Cession des immobilisations	60	49
Total des flux liés aux investissements	-12 578	-9 547
Free Cash-Flow	6 940	6 701
Flux des opérations de financement		
Augmentation de capital	13 179	4 274
Autres flux	0	6
Total des flux des opérations de financement	13 179	4 280
Incidence des écarts de conversion	-1 461	834
Variation de trésorerie	18 658	11 815
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	36 948	25 133
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	55 606	36 948