

Gameloft performe sur le jeu sur mobile

Détenu à hauteur de 29% par Ubi Soft ? la fusion avec l'éditeur figure parmi les scénarios envisagés pour contrer Electronic Arts ? Gameloft apporte la confirmation que le jeu en ligne répond aux attentes d'un marché exigeant.

L'éditeur français de jeux sur mobile affiche pour l'exercice 2004 une croissance plus que doublée de son chiffre d'affaires, qui progresse de 128% à 23,2 millions d'euros. Le résultat d'exploitation a doublé à 2,4 millions d'euros. En revanche, le résultat net du groupe chute de 41,6% à 1,9 millions d'euros ! Gameloft profite de son augmentation de capital au deuxième semestre, de 3,9 millions d'euros, pour multiplier ses fonds propres par 5,7 à 7,3 millions d'euros. Et il faut bien ça pour remplir les objectifs de l'éditeur, qui prévoit de signer de nouvelles licences et de lancer une vingtaine de nouveaux jeux en 2005. Le jeu sur mobile a le vent en poupe, Gameloft en profite ! Et pour répondre à la demande croissante, les effectifs salariés de l'éditeur sont passés de 258 employés à fin 2003 à 750 employés en décembre 2004.