



6. Januar 2010
ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG

Gameloft erreicht die 10-Millionen-Marke der kostenpflichtigen Downloads im App Store

***Verkaufszahlen erreichen während der Feiertage Spitzenwerte mit Hilfe von
N.O.V.A. - Near Orbit Vanguard Alliance™ und James Cameron's Avatar™***

Köln – Gameloft®, führender Entwickler und Herausgeber von herunterladbaren Videospielen, hat heute bekanntgegeben, dass der Verkauf von kostenpflichtigen Download-Spielen seit dem Start des AppStores™ im Juli 2008 die 10-Millionen-Marke überschritten hat. Die hohen Verkaufszahlen während der Feiertage wurden vom durchschlagenden Erfolg von N.O.V.A. - Near Orbit Vanguard Alliance™ und James Cameron's Avatar™ bestimmt. Beide Spiele erzielten Topplatzierungen in den Verkaufscharts aller Schlüsselmärkte, unter anderem in den USA, Japan, Kanada, Australien, Großbritannien, Frankreich, Deutschland, Italien, der Schweiz, den Niederlanden und Spanien.

N.O.V.A. - Near Orbit Vanguard Alliance™ war während der Feiertage das meistverkaufte Spiel in den USA und in Japan, kam auf Platz 2 in Frankreich, Deutschland, Spanien, der Schweiz und Kanada und auf Platz 4 in Großbritannien und Italien. James Cameron's Avatar™ sicherte sich den 1. Platz in Frankreich, Deutschland, Spanien und der Schweiz, Platz 3 in Großbritannien, Platz 4 in den USA, Platz 5 in Kanada und Platz 6 in Italien.

„Es war ein beachtliches Jahr für uns im AppStore“, äußerte sich Michel Guillemot, Vorstandsvorsitzender und leitender Geschäftsführer von Gameloft. „Der Schlüssel unseres Erfolgs liegt einerseits in unseren hohen Produktionsansprüchen und andererseits in unserem ausgeprägten Interesse, gut vermarktbarere Spiele für ein breites Publikum auf den Markt zu bringen. Wenn man bedenkt, dass es den AppStore erst seit 18 Monaten gibt, dann sind 10 Millionen kostenpflichtige Downloads eine stolze Leistung.“

Neben dem Erfolg von N.O.V.A. - Near Orbit Vanguard Alliance™ und James Cameron's Avatar™ hat Gameloft weitere Verkaufsschlager herausgebracht, darunter Driver®, Tom Clancy's H.A.W.X®, Asphalt 5, Die Siedler®, Skater Nation and Shrek® Kart.

Spiele, die sich darüber hinaus in 2009 besonders gut verkauften waren Dungeon Hunter, Modern Combat: Sandstorm, Let's Golf®, Uno®, Gangstar: West Coast Hustle™, Assassins Creed: Altair's® Chronicles™ und Real Football® 2010.

Zum Jahresende waren 55 Gameloft-Spiele im AppStore™ verfügbar; 35 davon wurden 2009 veröffentlicht.

Über Gameloft

Gameloft ist der führende internationale Entwickler und Publisher von Videospielen für Mobiltelefone. Seit 10 Jahren ist Gameloft als eine der innovativsten Firmen in der Branche etabliert und stellt Spiele für Handys, Smartphones, iPhone und iPod touch her. Gameloft-Spiele werden ebenfalls auf WiiWare®, DSiWare®, Microsoft® Xbox LIVE® Arcade und PlayStation®Network angeboten.

In enger Zusammenarbeit mit internationalen Lizenzgebern kann Gameloft seinen Kunden Spiele wie UNO™®, Ferrari®, Shrek®, CSI™, Spider-Man® und Brothers in Arms® anbieten. Darüber hinaus besitzt Gameloft eigene starke Marken wie Real Football, Asphalt und Gehirntraining.

Gameloft unterhält Niederlassungen auf allen Kontinenten, mit mehr als 3.500 Entwicklern, sowie ein Vertriebsnetz in mehr als 100 Ländern. Das Unternehmen ist an der Pariser Euronext-Börse (ISIN: FR0000079600, Bloomberg: GFT FP, Reuters: GLFT.PA) gelistet.

Für weitere Informationen:

Jochen Brach – *Marketing & PR Manager* – Telefon: +49 221 93317 202 jochen.brach@gameloft.com

Weitere Informationen: www.gameloft.de, <http://press-de.gameloft.com>, www.twitter.com/gameloft_de.