

CHIFFRE D'AFFAIRES DES NEUF PREMIERS MOIS DE L'EXERCICE 2008/2009

(Chiffres non audités)

- **Chiffre d'affaires pour les 9 premiers mois : +4,7 % à 234,1 millions d'euros à taux de change courant, soit une croissance de +8,5 % à 242,6 millions d'euros à taux de change constant**
- **Chiffre d'affaires du 3^{ème} trimestre : 102,3 millions d'euros**
- **Nouvelle prévision de chiffre d'affaires pour l'exercice fiscal : le chiffre d'affaires devrait être stable comparé à l'exercice précédent en raison d'un espacement entre les dates de sortie des jeux visant à maximiser les ventes de chacun d'entre eux**
- **Poursuite de l'orientation de la stratégie vers une activité de jeux en ligne**
- **Mise en œuvre d'un nouveau programme de réduction des coûts**

Lyon, France, le 13 février 2009 – Le chiffre d'affaires net des neuf premiers mois de l'exercice 2008/2009 (d'avril 2008 à décembre 2008) s'établit à 234,1 millions d'euros, soit une progression de +8,5 % à taux de change constant par rapport à la même période l'an dernier (et +4,7 % à taux de change courant). Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2008/2009 (d'octobre 2008 à décembre 2008) s'établit à 102,3 millions d'euros, contre 132,4 millions d'euros au troisième trimestre 2007/2008.

David Gardner, Directeur général d'Infogrames a déclaré : « *Au cours de la période de Noël, la confiance des consommateurs et les conditions difficiles dans la distribution n'ont été bénéfiques qu'à une minorité de jeux, générant des écarts importants entre les différents niveaux de ventes. Cette conjonction de facteurs a impacté le chiffre d'affaires du troisième trimestre de l'exercice 2008/2009, qui est une année de transition pour Infogrames. La récente acquisition de Cryptic Studios ainsi que la création d'un studio interne à Londres permettront à la société de faire évoluer l'orientation de sa stratégie vers un modèle online à plus fortes marges. Au cours des six prochains mois, nos efforts auront pour objectif de mettre en œuvre notre stratégie online, de lancer des jeux rentables, de créer de la valeur à long terme et de réduire encore les coûts afin de mieux aligner nos dépenses et nos revenus.* »

1. ACTIVITE DES 9 PREMIERS MOIS DE L'EXERCICE 2008/2009

Au cours des neuf premiers mois de l'exercice fiscal, les opérations aux Etats-Unis et en Asie ont enregistré une forte croissance (respectivement +58,0 % et +19,0 % à taux de change constant), tandis que les activités européennes ont enregistré une baisse (-6,8 % à taux de change constant).

La répartition du chiffre d'affaires par région se décompose ainsi :

En millions d'euros	Réel 9 mois 2008/2009	Réel 9 mois 2007/2008	% de croissance à taux de change courant	% de croissance à taux de change constant
Europe	142,1 60,7%	156,0 69,8%	-8,9%	-6,8%
Etats-Unis	64,5 27,6%	42,9 19,2%	50,3%	58,0%
Asie	27,5 11,7%	24,7 11,0%	11,3%	19,0%
Total	234,1 100%	223,6 100%	4,7%	8,5%

- **Les Etats-Unis** ont généré la plus forte croissance avec une augmentation du chiffre d'affaires de 21,6 millions d'euros, soit +50,3 % (+58,0 % à taux de change constant), soutenue par le développement des activités de distribution de produits d'éditeurs tiers et par les ventes des

titres *Alone in the Dark* et *Dragon Ball Z: Burst Limit*. Au cours des neuf premiers mois de l'année, la part du chiffre d'affaires du groupe réalisé aux Etats-Unis est de 27,6 % (contre 19,2 % pour la même période l'an dernier).

- **L'Europe et l'Asie** représentent 72,4 % du chiffre d'affaires du groupe. Le chiffre d'affaires généré sur ces zones est en recul (-11,1 millions d'euros ou -6,1 % à taux de change courant, représentant une baisse de 3,3 % à taux de change constant). Ceci est principalement imputable à des retours et des démarques plus importants que prévus, ainsi qu'à une baisse des prix pour la plupart des sorties de Noël, qui ont plus que compensé les fortes ventes des deux premiers trimestres.

Au cours des neuf premiers mois de l'exercice fiscal, la répartition du chiffre d'affaires par plateforme se décompose de la façon suivante :

	Réel 9 premiers mois de l'exercice 2008/2009	Réel 9 premiers mois de l'exercice 2007/2008
PS3	25%	4%
Xbox 360	18%	9%
NDS	15%	17%
Wii	12%	11%
PC	12%	17%
PS2	11%	34%
PSP	3%	8%
Autres	4%	0%

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre de l'exercice fiscal 2008/2009 se décompose de la façon suivante:

In € millions	Réel 3ème trimestre 2008/2009	Réel 3ème trimestre 2007/2008	% de croissance à taux de change courant
Europe	64,7 63,2%	92,4 69,8%	-30,0%
Etats-Unis	28,2 27,6%	28,2 21,3%	0,0%
Asie	9,4 9,2%	11,8 8,9%	-20,3%
Total	102,3 100%	132,4 100%	-22,7%

La moindre performance réalisée au cours de ce troisième trimestre par rapport à la même période un an plus tôt est essentiellement due à un nombre de sorties majeures moins important que lors de la période comparable du précédent exercice ainsi qu'à l'impact négatif du ralentissement économique sur la période de Noël.

2. NOUVELLE PERSPECTIVE DE CHIFFRE D'AFFAIRES POUR L'EXERCICE FISCAL 2008/2009

Infogrames dispose d'un solide catalogue de jeux à lancer dans les prochains mois, dont notamment *Ready2Rumble: Revolution*, *Codename Panzers*, *The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena*, *Ghostbusters*, *RacePro* et *Champions Online*. Dans le prolongement de l'évolution générale du marché où la plupart des revenus sont générés par un nombre plus limité de titres, la société a décidé de concentrer ses ressources sur moins de jeux mais des titres phares de bonne qualité, offrant ainsi plus de chances de succès. Ceci s'accompagne de la suppression de titres dont le succès était trop incertain et donc considérés comme étant à risque. Le réaménagement du catalogue de sorties, dont l'objectif est d'améliorer la rentabilité des jeux, aura un impact sur le chiffre d'affaires de cet exercice. Pour cette raison, Infogrames considère qu'il est prudent d'estimer que le chiffre d'affaires de la société pour l'exercice fiscal 2008/2009 devrait être stable comparé à l'exercice 2007/2008 (contre un

objectif de croissance annuelle de chiffre d'affaires de 12 % à 18 % publié initialement le 17 juin 2008). Cela impactera également la rentabilité de l'exercice en cours.

Au sujet de cette nouvelle perspective de chiffre d'affaires, David Gardner explique : « *Au début du plan de restructuration, nous pensions pouvoir profiter d'un marché favorable. L'environnement économique difficile auquel nous sommes confrontés, qui a également impacté la plupart des acteurs du secteur qui distribuent leur jeux physiquement, a été une mauvaise nouvelle. Nous souhaitons donc nous concentrer sur moins de jeux, mais des jeux meilleurs, tout en réduisant nos coûts. Cela nous permettra de concentrer nos ressources sur des titres générant un meilleur retour sur investissement. Cela peut également signifier que notre chiffre d'affaires sera moins important à court terme, mais notre base de coûts sera moindre et surtout nous ne gaspillerons pas nos fonds de roulement et notre temps sur des jeux en dessous de la moyenne. J'ai déjà eu l'occasion d'exprimer publiquement mon ambition de positionner Infogrames sur des secteurs de croissance, spécifiquement les jeux connectés (en ligne). C'est ce que nous avons fait avec l'acquisition de Cryptic. Le modèle économique consistant à créer des contenus en ligne suffisamment attractifs pour captiver des communautés de joueurs actifs et justifier le paiement d'un abonnement mensuel permettra d'améliorer notre capacité à prévoir nos revenus et aidera à protéger nos marges. C'est une étape indispensable pour permettre un retour à la rentabilité. Tous nos efforts se concentrent sur notre solide catalogue de sorties au cours des six prochains mois* ».

3. PRINCIPALES ACTIONS DE TRANSFORMATION MISES EN OEUVRE AU COURS DE CES NEUF DERNIERS MOIS

Plusieurs actions clés ont été entreprises afin de renforcer la mise en œuvre de la stratégie d'Infogrames :

- **Le développement des activités de distribution**, avec la création de Distribution Partners et la signature d'un accord définitif en février 2009 avec **Namco Bandai** instaurant un **partenariat de distribution stratégique** en Europe, Nouvelle-Zélande, Australie et Afrique, ce partenariat comprenant des **droits de distribution exclusifs des produits Namco Bandai et Infogrames** ;
- **L'acquisition de Cryptic Studios, une société qui crée, développe et exploite des jeux en ligne massivement multi-joueurs (MMO)**. Cette acquisition va permettre à Atari de bénéficier de jeux dernier cri et d'une technologie qui lui permettront d'accélérer la croissance de son activité « online » ;
- **Le développement des activités d'édition en ligne** avec la création d'un studio de développement de jeux en interne. Ce nouveau studio se concentrera sur le développement de jeux et de services grand public innovants pour toutes les plates-formes dotées d'une capacité online, y compris les PC et les consoles de jeux ;
- **L'acquisition de deux nouveaux titres afin de renforcer le catalogue de sorties 2009** : *Ghostbusters* et *The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena* ;
- **La mise en place du programme de réduction des coûts**, Atari Transformation, comprenant la restructuration des activités du groupe dans le monde et l'acquisition des actions non détenues par Infogrames d'Atari Inc.

4. MISE EN PLACE AU COURS DES SIX PROCHAINS MOIS D'UN NOUVEAU PROGRAMME DE REDUCTION DES COUTS

- **Un nouveau programme de réduction des coûts** sera mis en place au cours des six prochains mois afin de compenser la faible demande des consommateurs et de compléter la transition vers les activités online. Plus de détails et un état d'avancement seront communiqués lors de la publication des résultats annuels.

A propos d'Infogrames Entertainment et d'Atari :

Le groupe Infogrames, qui comprend la marque Atari et Cryptic Studios - société de jeux en ligne massivement multi-joueurs, est producteur, éditeur et distributeur global de logiciels de divertissement interactifs pour tous les segments du marché et toutes les plates-formes de jeux interactifs, dont les consoles Microsoft, Nintendo et Sony, les « smartphones », les ordinateurs personnels, le web et les jeux en ligne. Ses jeux se vendent dans plus de 60 pays à travers un réseau de distribution international, et directement aux consommateurs par l'intermédiaire de www.atari.com.

Le vaste catalogue de jeux populaires d'Atari repose sur des franchises originales (*Test Drive, Alone in the Dark, V-Rally, My Horse and Me*, la franchise *Backyard Sports, Total Annihilation, Outcast*, etc.), les titres de Cryptic Studios (*Star Trek Online, Champions Online*), des propriétés de droits d'édition (*Ghostbusters, The Chronicles of Riddick, The Witcher, Race Pro*, etc.), des licences internationales (*Dragon Ball Z, Dungeons & Dragons, Jamie Oliver*, etc.) et des jeux classiques couvrant toute l'histoire de l'industrie du jeu vidéo (*Pong, Missile Command, Asteroids*, etc.)

Contacts

Relations investisseurs	Relations presse
Alexandra Fichelson Directeur des Relations Investisseurs, Infogrames Tel + 33 (0) 1 43 12 54 31 alexandra.fichelson@atari.com	Calyptus Marie Ein – Alexis Breton Tel + 33 (0) 1 53 65 68 68 infogrames@calyptus.net