



Paris, le 3 novembre 2008

Chiffre d'affaires de 26,2 m€ et croissance à taux de change constant de 13% sur le troisième trimestre 2008

Paris, France. La progression du chiffre d'affaires est en ligne avec les attentes de la société. Le chiffre d'affaires consolidé des neuf premiers mois de l'exercice 2008 est en hausse de 9% et s'établit à 76,5 m€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires sur neuf mois atteint 16%.

En m€	Exercice 2008	Exercice 2007	Variation
1 ^{er} trimestre	25,3	22,7	+11%
2 ^{ème} trimestre	25,0	23,2	+8%
3 ^{ème} trimestre	26,2	24,4	+8%
Total 9 mois	76,5	70,2	+9%

L'activité jeux mobile a représenté 98% du chiffre d'affaires du troisième trimestre de la société et l'activité jeux consoles (Nintendo DS, Xbox Live Arcade et Nintendo WiiWare) les 2% restant.

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre de l'exercice 2008 a été réalisé pour 41% en Europe, 31% en Amérique du Nord et 28% dans le reste du monde. Les ventes en Amérique du Nord ont progressé de 18% à taux de change constant et marquent un net rebond de l'activité de la société dans cette région grâce notamment au succès de ses jeux iPhone.

Gameloft anticipe par ailleurs une très forte accélération de la croissance de ses ventes mondiales lors du quatrième trimestre 2008 grâce au lancement de nombreux jeux iPhone et N-Gage et à la commercialisation de trois jeux sur les consoles Nintendo DS et Nintendo Wii.

L'année 2008 marque un tournant dans l'industrie du jeu sur mobile. Les innovations majeures apportées par des sociétés telles qu'Apple, Nokia ou Google transforment et améliorent radicalement l'expérience de jeu, les modes de consommation ainsi que le modèle économique de l'industrie. Parallèlement à ces innovations dans l'industrie du jeu sur mobile, c'est l'ensemble de l'industrie du jeu vidéo qui aura franchi le cap de la distribution numérique avant la fin de l'année 2009. Or, grâce à sa capacité de développement unique au monde et à la qualité de ses studios de création, Gameloft a été un des très rares acteurs du marché capable d'être systématiquement présent avec des jeux de qualité au lancement de toutes les nouvelles plateformes qui sont apparues récemment sur le marché. La société s'est ainsi placée aux tous premiers rangs des éditeurs de jeux sur Xbox Live Arcade, sur Wiiware, sur iPhone, sur iPod et sur N-Gage. Cette stratégie des jeux grand public et multiplateforme porte aujourd'hui pleinement ses fruits et permet à la société d'amortir les effets du ralentissement économique mondial. Aux relais de croissance actuels que sont l'iPhone, l'iPod, la N-Gage, la Wiiware et la Xbox Live Arcade vont d'ailleurs très bientôt s'ajouter l'Android de Google, la DSi de Nintendo et la PS3 et la PSP Store de Sony sur lesquels Gameloft sera présent à chaque fois avec une offre de jeux de qualité. La société est donc en mesure d'atteindre ses objectifs financiers annuels malgré une conjoncture économique difficile.

A plus long terme, et grâce notamment à la qualité de ses studios de développement, Gameloft est idéalement positionnée pour se maintenir au 1er rang mondial du marché du jeu sur téléphones mobiles et pour continuer à croître rapidement sur un marché dans lequel elle a investi avec succès depuis 2002 et qui comptera près de 4 milliards de consommateurs potentiels en 2010 ¹.

Le chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2008 sera publié le 29 janvier 2009 après la clôture.

A propos de Gameloft

Gameloft est un éditeur et développeur mondial de jeux vidéo pour téléphones mobiles et consoles. Fondé en 1999, Gameloft est aujourd'hui positionnée comme l'une des entreprises les plus innovantes dans son domaine. Gameloft conçoit des jeux pour les téléphones incluant les technologies Java, Brew ou Symbian, dont le parc installé devrait dépasser quatre milliards d'unités en 2012. Les jeux Gameloft sont aussi disponibles sur WiiWare, DS, Microsoft Xbox LIVE Arcade, iPod et PCs.

Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits comme Ubisoft Entertainment, Universal Pictures, ABC, Touchtone Television, Dreamworks Animations SKG, Endemol, 20th Century Fox, Viacom, Sony Pictures, Warner Bros., FIFPro, Ferrari, Roland-Garros, Gus Hansen, Kobe Bryant, Derek Jeter, Robinho, Reggie Bush, Chuck Norris, Patrick Vieira, Christophe Dominici ou Jonny Wilkinson permettent à Gameloft d'associer de très fortes marques internationales à ses jeux. En plus de ces marques, Gameloft possède ses propres marques comme Block Breaker Deluxe, Asphalt: Urban GT ou New York Nights.

Grâce à des accords avec l'ensemble des principaux opérateurs télécom, des fabricants de téléphones, des distributeurs spécialisés ainsi que sa boutique www.gameloft.com, Gameloft distribue ses jeux dans 80 pays.

Gameloft est présent à New York, San Francisco, Seattle, Montréal, Mexico, Buenos Aires, Paris, Londres, Cologne, Copenhague, Milan, Madrid, Lisbonne, Vienne, Varsovie, Helsinki, Bucarest, New Dehli, Kuala Lumpur, Pékin, Tokyo, Hong Kong, Séoul, Singapour et Sydney. Gameloft est cotée au Compartiment B de la bourse de Paris (ISIN: FR000079600, Bloomberg: GFT FP, Reuters: GLFT.PA).

¹ Source : Strategy Analytics

Contact:

Anne-Laure Desclèves

Head of Communications

Tel +331 5816 2082

Mail anne-laure.descleves@gameloft.com

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