



Paris, le 11 décembre 2008

Prévision de croissance annuelle 2008 à +15%. Marge opérationnelle attendue supérieure à 3%.

Activité mobile en forte hausse en fin d'année 2008
et très bon départ des jeux iPhone.

La révision des prévisions est due exclusivement à l'activité console,
qui représente 7% du chiffre d'affaires de Gameloft en 2008.

Poursuite de la croissance du chiffre d'affaires et rebond du bénéfice
prévus en 2009.

L'activité mobile s'annonce en forte croissance sur le quatrième trimestre 2008

Gameloft prévoit une forte accélération de la croissance séquentielle et annuelle de ses ventes de jeux mobile lors du quatrième trimestre 2008. La croissance annuelle de l'activité jeux mobile devrait ainsi dépasser 20% à taux de change constant lors du quatrième trimestre 2008. La société s'est placée aux tous premiers rangs des éditeurs de jeux sur téléphones mobile et prend actuellement des parts de marché importantes à travers le monde. Cette activité devrait représenter près de 93% des ventes 2008.

Départ très prometteur pour les jeux iPhone et iPod Touch

Cette croissance supérieure aux attentes initiales de l'activité jeux mobiles devrait être soutenue par les ventes de jeux iPhone sur lesquels Gameloft s'est idéalement positionné. Entre 1 et 5 jeux Gameloft

selon les pays se placent actuellement dans les 10 meilleures ventes de jeux iPhone aux Etats-Unis, au Japon, en Allemagne, au Royaume-Uni, en France, en Italie, en Espagne et au Canada. Gameloft a d'ores et déjà 21 jeux iPhone disponibles à la vente et prévoit d'augmenter ses investissements en 2009 sur cette plateforme.

Gameloft continue par ailleurs de renforcer ses positions sur les Smartphones récemment commercialisés tels que l'Android de Google ou sur la plateforme n-gage de Nokia.

Le nouveau marché des jeux consoles téléchargeables

En plus de son activité mobile et iPhone, Gameloft a anticipé l'arrivée d'un marché nouveau, celui des jeux téléchargeables depuis les consoles traditionnelles. Gameloft est ainsi devenu un éditeur majeur de jeux sur Wiiware, sur Xbox Live Arcade, et désormais sur PS3 Store et PSP Store. A ces relais de croissance actuels va très bientôt s'ajouter la DSi de Nintendo sur laquelle la société sera présente à avec une offre de jeux de qualité. Gameloft va concentrer à l'avenir ses équipes consoles sur ces nouveaux formats qui progressent rapidement et qui offrent de nombreuses synergies avec l'activité de jeux téléchargeables sur mobiles, cœur de métier de la société.

Des consommateurs encore prudents pour Noël

La situation économique actuelle rend les distributeurs de jeux consoles traditionnels sensiblement plus prudents qu'à l'accoutumé et cette attitude rend la création de nouvelles marques de jeux plus difficile. *TV Show King Party* sur Wii™ ainsi que *Guitar Rock Tour™* et *Real Football 2009™* sur Nintendo DS ont obtenu un bon accueil de la part de la presse spécialisée mais les premières indications sur les ventes, fondées sur 3 semaines de commercialisation, sont à ce jour décevantes. Gameloft doit donc réviser à la baisse ses prévisions de ventes de jeux consoles qui avaient été réalisées en août dernier. L'activité jeux console ne devrait donc représenter au final que 7% environ du chiffre d'affaires total de la société contre près de 15% attendu initialement.

Une croissance attendue en hausse de 15% en 2008

Gameloft vise désormais 110m€ de chiffre d'affaires annuel sur l'exercice en cours, soit une croissance annuelle de 15%, et une marge opérationnelle (avant comptabilisation des stocks option) supérieure à 3% en amélioration par rapport à 2007. La révision de la marge est liée d'une part à la forte baisse du chiffre d'affaires attendu sur DS et Wii, et d'autre part, aux amortissements complémentaires des frais de R&D de ces mêmes jeux compte tenu de leurs performances décevantes sur le premier mois de commercialisation.

Une année de croissance du chiffre d'affaires et du bénéfice attendue pour 2009

Comme indiqué précédemment, après une bonne croissance en 2008, les indicateurs pour l'année 2009 et sur le plus long terme sont positifs sur le cœur de métier de Gameloft, la société attend donc un exercice 2009 en croissance tant pour le chiffre d'affaires que pour la rentabilité. La trésorerie du Groupe reste par ailleurs solide et stable.

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: FR0000079600, Bloomberg: GFT FP, Reuters: GLFT.PA).

Contact:

Anne-Laure Desclèves

Head of Communications

Tel +331 5816 2082

Mail anne-laure.desclèves@gameloft.com

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