

Paris, le 19 mars 2009

Résultat opérationnel courant 2008 de 3,3M€, en hausse de 15% et en ligne avec les objectifs

Résultats annuels 2008

Les comptes de Gameloft pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2008 s'établissent comme suit :

En MEuros	2008	2007
Chiffre d'affaires	110,3	96,1
Autres produits	0,3	0,0
Coûts des ventes	-11,1	-9,0
R&D	-57,6	-51,8
Ventes & Marketing	-30,1	-23,9
Administration	-9,2	-7,6
Autres produits & charges	0,7	-0,8
Résultat opérationnel courant*	3,3	2,9
Eléments de rémunération payés en actions	-2,7	-3,0
Autres produits et charges opérationnelles	-0,3	-0,2
Résultat opérationnel	0,4	-0,3
Résultat financier	-1,2	-1,5
Charge d'impôt	-0,9	-2,3
Résultat net part du Groupe	-1,8	-4,1

* avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions

Le chiffre d'affaires consolidé de l'exercice 2008 est en hausse de 15% et s'établit à 110,3M€. L'activité jeux mobiles et l'activité jeux consoles ont représenté respectivement 93% et 7% du chiffre d'affaires annuel.

Le résultat opérationnel courant de l'exercice 2008 a augmenté de 15% par rapport à l'exercice 2007. Il s'établit ainsi à 3,3M€, soit une marge de 3,0% en ligne avec les objectifs.

La charge annuelle liée aux options d'achat octroyées aux salariés est de 2,7M€. Cette charge n'a pas d'incidence sur les fonds propres et la situation cash de la société.

Le résultat financier est de -1,2M€ et se compose pour l'essentiel de pertes de change liées à la forte volatilité du dollar américain et de la livre sterling lors de l'exercice 2008. Le résultat net annuel s'établit donc à -1,8M€

Situation Financière saine

La situation financière de Gameloft est très solide au 31 décembre 2008. Les fonds propres de la société atteignent 49,4M€ et la trésorerie nette s'établit à 10,7M€. La capacité d'autofinancement est largement positive et atteint 2,4M€ sur l'ensemble de l'exercice. La société a donc à sa disposition tous les moyens financiers nécessaires à sa stratégie de croissance internationale.

Principaux faits de l'année 2008

- Gameloft est en tête du classement des meilleurs éditeurs de jeux mobiles pour la 4^e année consécutive
- Gameloft dispose d'un catalogue de 27 jeux sur l'iPhone et l'iPod touch d'Apple. Sur ces 27 jeux, 16 ont été ou sont classés dans le top 10 des jeux les plus vendus dont certains depuis plus de 6 mois désormais
- Gameloft a vendu plus de deux millions de jeux sur l'App Store d'Apple en huit mois.
- Gameloft a lancé 14 jeux pour l'Androïd de Google
- Les jeux de Gameloft sont les mieux référencés et les plus vendus sur les Smartphones (la nouvelle génération de téléphones Internet) sortis dans l'année
- Les effectifs de Gameloft sont stables depuis 2007 avec 4,000 employés fin 2008, dont 3,300 créateurs
- De nouvelles licences se sont ajoutées avec succès au catalogue de Gameloft, comme *Spiderman*®, *Terminator*® *Salvation*, *Ferrari*®, *NBA*®, *The Oregon Trail*®
- Les marques créées par Gameloft ont généré 61% des ventes de la société en 2008
- Gameloft a encore consolidé son réseau de distribution en 2008, ce sont désormais plus de 180 opérateurs et plus de 150 affiliés qui distribuent nos jeux dans plus de 80 pays à travers le monde

Perspectives pour 2009

Avec une activité en hausse de 15% en 2008 et plus particulièrement de 31% lors du dernier trimestre, Gameloft semble bien résister au ralentissement économique global:

- Gameloft est probablement l'acteur qui bénéficie le plus des innovations apportées par les constructeurs de téléphones historiques tels que Nokia ou Samsung et de l'entrée sur le marché de nouveaux acteurs dynamiques tels qu'Apple et Google
- Gameloft continue de gagner des parts de marché significatives sur les Smartphones et les téléphones classiques Java et Brew
- Gameloft est l'un des très rares acteurs du marché ayant les ressources et le savoir faire lui permettant d'être systématiquement présent au lancement de toutes les nouvelles consoles ouvertes au téléchargement (PlayStation Network, PSP Store, Nintendo WiiWare, etc).

La société anticipe donc un exercice 2009 en croissance tant pour le chiffre d'affaires que pour la rentabilité.

Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2009 sera publié le 28 avril 2009 après la clôture.

Disclaimer

Ce communiqué peut contenir des données financières estimées, des informations sur des projets et opérations futurs, de futures performances économiques. Ces éléments de projection sont donnés à titre prévisionnel. Ils sont soumis aux risques et incertitudes des marchés et peuvent varier considérablement par rapport aux résultats effectifs qui seront publiés. Les données financières estimées ont été présentées au Conseil d'Administration et n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le dernier Document de Référence de Gameloft, déposé le 6 juin 2008 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

A propos de Gameloft

Gameloft est un créateur de jeux vidéo pour iPhone, iPod touch, téléphones mobiles, Nintendo Wii Ware et Nintendo DSi, Microsoft's Xbox LIVE Arcade, Sony PSP Store et Sony PlayStation Network.

Conçus et développés entièrement en interne, les jeux de Gameloft obtiennent année après année des notes de medias spécialisés supérieures à 79%. Gameloft est ainsi reconnu comme le meilleur développeur de son industrie.

Les jeux sont tous disponibles en distribution numérique. 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, ils sont disponibles dans 80 pays.

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.

Gameloft est présent à New York, San Francisco, Seattle, Montréal, Mexico, Buenos Aires, Bogota, Caracas, Sao Paulo, Santiago, Paris, Londres, Düsseldorf, Copenhague, Milan, Madrid, Lisbonne, Vienne, Varsovie, Bucarest, New Dehli, Kuala Lumpur, Jakarta, 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

Suivez l'actualité du groupe sur <http://twitter.com/Gameloft>

Suivez nos informations financières sur http://twitter.com/Gameloft_IR

Media, suivez nos informations presse sur http://twitter.com/Gameloft_PR

COMPTE DE RESULTAT (en milliers d'euros)	2008	2007
Chiffre d'affaires	110 332	96 071
Autres produits de l'activité (hors R&D immobilisée)	259	40
Coûts des Ventes	-11 129	-9 036
R&D	-57 568	-51 809
Ventes et Marketing	-30 068	-23 898
Administration	-9 196	-7 637
Autres produits & charges d'exploitation	714	-834
Résultat opérationnel courant	3 344	2 897
Eléments de rémunération payés en actions	-2 696	-2 995
Autres produits et charges opérationnels	-295	-168
Résultat opérationnel	352	-267
Coût de l'endettement financier net	197	620
Produits financiers	5 033	3 078
Charges financières	-6 458	-5 197
Résultat financier	-1 228	-1 499
Charge d'impôt	-933	-2 315
Résultat net	-1 809	-4 080
. part du groupe	-1 809	-4 080
Résultat par action	-0,02	-0,06
Résultat dilué par action	-0,02	-0,05

BILAN (en milliers d'euros)	31/12/2008	31/12/2007
ACTIF		
Immobilisations incorporelles nettes	11 228	7 154
Immobilisations corporelles nettes	5 083	5 345
Actifs financiers non courants	2 674	2 288
Autres actifs non courants	1 950	627
Total actifs non courants	20 935	15 413
Stocks et en cours	2 428	70
Créances clients	35 143	30 485
VMP	2 507	6 266
Disponibilités	8 967	7 794
Autres actifs courants	7 001	5 929
Total actifs courants	56 046	50 544
TOTAL ACTIF	76 981	65 957
PASSIF		
Capital	3 680	3 653
Prime d'émission	63 790	62 860
Réserves	-16 225	-15 240
Résultat	-1 809	-4 080
Capitaux propres	49 436	47 194
Passifs non courants	1 298	1 224
Passifs courants	26 247	17 539
TOTAL PASSIF	76 981	65 957

TABLEAU DE FINANCEMENT (en milliers d'euros)	2008	2007
Flux d'exploitation		
Résultat net	-1 809	-4 080
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	10 283	6 852
Variation des provisions	1 120	48
Résultat lié aux stocks options et assimilés	2 696	2 995
Variation des impôts différés et impôts versés	-568	1 190
Cessions d'immobilisation	384	345
Frais de R&D immobilisés	-5 962	-3 537
Acquisition de licences	-3 751	-3 843
Capacité d'autofinancement	2 393	-29
Variation de stocks	-2 359	41
Variation des créances d'exploitation	-7 053	-4 782
Variation des dettes d'exploitation	5 811	3 265
Variation du BFR	-3 601	-1 476
Cash Flow opérationnel	-1 208	-1 505
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-662	-169
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-2 796	-4 539
Acquisition d'autres immobilisations financières	-371	-1 822
Acquisition de titres de participations	-352	-64
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	441	501
Variation de périmètre	120	-113
Autres flux	74	1
Total des flux liés aux investissements	-3 546	-6 206
Flux des opérations de financement		
Remboursement des emprunts	-42	-136
Augmentation de capital	27	115
Augmentation de la prime d'émission	930	4 268
Variation des comptes courants des actionnaires	1	0
Total des flux des opérations de financement	916	4 248
Variation de trésorerie	-3 838	-3 463
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	13 938	18 660
Incidence des écarts de conversion	649	-1 259
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	10 748	13 938