

Paris, le 2 février 2010

Chiffre d'affaires de 122m€ en hausse de 11% sur l'exercice 2009

Le chiffre d'affaires iPhone atteint 17,6m€ en 2009, en hausse de 231%

Paris, France. Le chiffre d'affaires consolidé de l'exercice 2009 est en hausse de 11% et s'établit à 122.0m€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires 2009 atteint 10%.

En m€	Exercice 2009	Exercice 2008	Variation
1 ^{er} trimestre	30,8	25,3	+22%
2 ^{ème} trimestre	29,3	25,0	+17%
3 ^{ème} trimestre	30,1	26,2	+15%
4 ^{ème} trimestre	31,8	33,8	-6%
Total 2009	122,0	110,3	+11%

Le chiffre d'affaires consolidé du quatrième trimestre atteint 31,8m€, en baisse de 6%. Cette baisse est cependant uniquement liée à l'arrêt en janvier 2009 de l'activité jeux boites sur consoles et à la baisse du dollar : à périmètre d'activité comparable et à taux de change constant le chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2009 est en hausse de 7%.

Le chiffre d'affaires de l'exercice 2009 a été réalisé pour 39% en Europe, 32% en Amérique du Nord et 29% dans le reste du monde. En 2008 le chiffre d'affaires avait été réalisé pour 43% en Europe, 30% en Amérique du Nord et pour 27% dans le reste du monde.

L'activité jeux mobiles a représenté 94% du chiffre d'affaires de la société lors de l'exercice 2009 et l'activité jeux consoles les 6% restant. L'activité jeux mobiles a continué de progresser de manière satisfaisante en 2009. Les revenus mobiles 2009 sont ainsi en hausse de 12% grâce notamment au

succès massif rencontré par les jeux Gameloft sur l'AppStore d'Apple. Lors du quatrième trimestre 2009, le chiffre d'affaires iPhone de la société a atteint 7,0m€, en hausse de 115% et très largement au dessus des attentes initiales de 4,4m€.

La rentabilité de la société devrait comme prévu progresser de façon significative avec une marge opérationnelle avant stock options attendue entre 8% et 9% sur l'exercice 2009 comparé à 3% en 2008.

La société anticipe un exercice 2010 à nouveau en croissance tant au niveau de son chiffre d'affaires que de sa rentabilité. A plus long terme, Gameloft semble idéalement positionnée pour bénéficier de l'émergence rapide de la distribution numérique de jeux vidéo sur mobiles, tablets et consoles et des innovations technologiques majeures apportées au marché par des sociétés telles qu'Apple, Palm, Nokia ou Google.

L'ensemble des résultats annuels 2009 de Gameloft seront publiés le 23 mars 2010 après la clôture.

A propos de Gameloft

Leader mondial dans l'édition et le développement de jeux vidéo téléchargeables, Gameloft s'est positionné en 10 ans comme l'une des entreprises les plus innovantes dans son domaine. Gameloft conçoit des jeux pour téléphones mobiles, smartphones, iPhone et iPod touch dont le parc installé devrait dépasser quatre milliards d'unités en 2012. Pionnier sur le nouveau marché des jeux consoles téléchargeables, Gameloft édite des jeux sur WiiWare®, DSiWare, Microsoft® Xbox LIVE® Arcade et PlayStation® Network. Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits permettent à Gameloft d'associer les plus grandes marques internationales à ses jeux comme Uno®, Ferrari®, Shrek®, CSI™ ou encore Sonic Unleashed™. Gameloft dispose de plus d'un portefeuille de marques en propre avec des franchises établies comme Real Football, Asphalt ou encore Cérébral Challenge®. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans 100 pays et possède ses propres studios de production qui comptent plus de 3300 développeurs. Gameloft est cotée à la bourse de Paris (ISIN: FR0000079600, Bloomberg: GFT FP, Reuters: GLFT.PA).

Contact:

Aude Fouquier

European Communication Director

Tél: + 33 (0)1 58 16 21 55

Mail: aude.fouquier@gameloft.com

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