

# ERRATUM

## Résultats annuels 2009

Croissance de 11% du chiffre d'affaires  
Triplement du résultat opérationnel courant à 10,4M€  
Très forte hausse du résultat net à 6,0M€

### Résultats annuels 2009

Les comptes de Gameloft pour l'exercice se clôturant au 31 décembre 2009 s'établissent comme suit :

En M€	2009	2008
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>122,0</b>	<b>110,3</b>
Autres produits	0,3	0,3
Coûts des ventes	-15,5	-11,1
R&D	-57,4	-57,6
Ventes & Marketing	-28,1	-30,1
Administration	-9,2	-9,2
Autres produits & charges	-1,6	0,7
<b>Résultat opérationnel courant*</b>	<b>10,4</b>	<b>3,3</b>
Eléments de rémunération payés en actions	-2,7	-2,7
Autres produits et charges opérationnelles	0,0	-0,3
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>7,7</b>	<b>0,4</b>
Résultat financier	0,4	-1,2
Charge d'impôt	-2,0	-0,9
<b>Résultat net part du Groupe</b>	<b>6,0</b>	<b>-1,8</b>

\* Avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions

Le chiffre d'affaires consolidé de l'exercice 2009 est en hausse de 11% et s'établit à 122,0m€. 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.

La solide croissance du chiffre d'affaires et la bonne maîtrise des coûts dans les trois départements de la société, Recherche et Développement, Ventes et Marketing et Administration, ont permis à Gameloft de tripler son résultat opérationnel lors de l'exercice 2009. Le résultat opérationnel courant de l'exercice 2009 s'établit ainsi à 10,4M€ comparé à 3,3m€ en 2008. La marge opérationnelle s'établit donc à 8,6% en ligne avec les objectifs fixés par la société.

Gameloft continue de récolter les fruits de ses investissements dans sa capacité de création et de distribution de jeux. Ces investissements qui ont permis à la société de croître rapidement ces dernières années et de se positionner comme un des leaders de son marché se traduisent désormais aussi par une rentabilité accrue.

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 trésorerie de la société.

Le résultat financier est de +0,4M€ et se compose de gains de change et des intérêts sur la trésorerie de la société. Le résultat net annuel s'établit donc à 6,0M€, en très nette amélioration comparé à l'exercice 2008.

#### Situation Financière Saine

La situation financière de Gameloft demeure particulièrement solide. Au 31 décembre 2009, les fonds propres de la société ont atteint 59,9M€ et la trésorerie s'est établie à 19,8M€ avec un endettement financier nul. La génération de cash a été particulièrement forte avec plus de 9,0M€ de trésorerie additionnelle générée durant l'exercice 2009. Gameloft a donc à sa disposition les moyens financiers nécessaires pour continuer de croître rapidement et de prendre des parts de marché à travers le monde.

#### Perspectives 2010

- Gameloft devrait continuer de gagner des parts de marché significatives sur les téléphones classiques Java et Brew, suite notamment au retrait progressif d'un nombre important de concurrents.
- Gameloft va continuer à fortement bénéficier de l'adoption rapide des Smartphones par les consommateurs et de l'entrée sur le marché de nouveaux acteurs dynamiques tels qu'Apple et Palm. La société s'est ainsi imposée comme un des tous premiers éditeurs sur l'AppStore d'Apple avec 60 jeux iPhone lancés depuis juillet 2008 qui ont représenté 14% du chiffre d'affaires de la société en 2009.
- 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 (iPad, PlayStation Network, Nintendo DSiWare, Nintendo WiiWare, etc.).

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

Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2010 sera publié le 28 avril 2010.

**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 Amimations 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](http://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

*Relations Investisseurs*

Tel +331 5816 2082

Mail: [anne-laure.desclèves@gameloft.com](mailto:anne-laure.desclèves@gameloft.com)

Pour d'avantage d'information, rendez-vous sur [www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)

<b>COMPTE DE RESULTAT</b> (en milliers d'euros)	<b>2009</b>	<b>2008</b>
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>121 972</b>	<b>110 332</b>
Autres produits de l'activité	334	259
Coûts des Ventes	-15 528	-11 129
R&D	-57 421	-57 568
Ventes et Marketing	-28 124	-30 068
Administration	-9 164	-9 196
Autres produits & charges d'exploitation	-1 629	714
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>10 439</b>	<b>3 344</b>
Eléments de rémunération payés en actions	-2 686	-2 696
Autres produits et charges opérationnels	-41	-295
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>7 712</b>	<b>352</b>
Coût de l'endettement financier net	88	197
Produits financiers	2 669	5 033
Charges financières	-2 312	-6 458
<b>Résultat financier</b>	<b>445</b>	<b>-1 228</b>
Charge d'impôt	-2 040	-933
Participation des salariés	-146	0
<b>Résultat net</b>	<b>5 972</b>	<b>-1 809</b>
. part du groupe	5 978	-1 805
. intérêts minoritaires	-6	-3

<b>BILAN</b> (en milliers d'euros)	<b>31/12/2009</b>	<b>31/12/2008</b>
<b>ACTIF</b>		
Immobilisations incorporelles nettes	12 602	11 228
Immobilisations corporelles nettes	4 579	5 083
Actifs financiers non courants	1 948	2 674
Actifs d'impôts différés	2 762	1 950
<b>Total actifs non courants</b>	<b>21 892</b>	<b>20 935</b>
Stocks et en cours	457	2 428
Créances clients	32 626	35 143
Disponibilités	19 804	11 473
Autres actifs courants	8 674	7 001
<b>Total actifs courants</b>	<b>61 562</b>	<b>56 046</b>
<b>TOTAL</b>	<b>83 454</b>	<b>76 981</b>
<b>PASSIF</b>		
Capital	3 740	3 680
Prime d'émission	66 593	63 790
Réserves	-16 368	-16 225
Résultat	5 972	-1 809
<b>Capitaux propres</b>	<b>59 936</b>	<b>49 436</b>

Passifs non courants	1 639	1 298
Passifs courants	21 878	26 247
<b>TOTAL</b>	<b>83 454</b>	<b>76 981</b>

<b>Tableau de financement</b> (en milliers d'euros)	<b>2009</b>	<b>2008</b>
<b>Flux d'exploitation</b>		
Résultat net	5 972	-1 809
Amortissement des immobilisations et variation provisions	12 483	11 403
Résultat lié aux stocks options et assimilés	2 686	2 696
Impôts versés	-165	-568
Cessions d'immobilisation	83	384
Frais de R&D immobilisés	-4 601	-5 962
Acquisition de licences	-5 782	-3 751
<b>Capacité d'autofinancement</b>	<b>10 675</b>	<b>2 393</b>
Variation de stocks	1 971	-2 359
Variation des créances d'exploitation	61	-7 053
Variation des dettes d'exploitation	-3 690	5 811
<b>Variation du BFR</b>	<b>-1 657</b>	<b>-3 601</b>
<b>Cash Flow opérationnel</b>	<b>9 018</b>	<b>-1 208</b>
<b>Flux liés aux investissements</b>		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-718	-662
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-2 362	-2 796
Acquisition d'autres immobilisations financières	-723	-371
Acquisition de titres de participations	-11	-352
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	870	441
Variation de périmètre	80	120
Autres flux	110	74
<b>Total des flux liés aux investissements</b>	<b>-2 754</b>	<b>-3 546</b>
<b>Total des flux des opérations de financement</b>	<b>2 839</b>	<b>916</b>
<b>Variation de trésorerie</b>	<b>9 103</b>	<b>-3 838</b>
<b>Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice</b>	<b>10 748</b>	<b>13 938</b>
Incidence des écarts de conversion	-102	649
<b>Trésorerie nette à la clôture de l'exercice</b>	<b>19 749</b>	<b>10 748</b>