



Boulogne-Billancourt, le 19 février 2008

**Chiffre d'affaires annuel 2008 de 54,3 M€**

**Chiffre d'affaires +32%**

**Croissance supérieure au marché (+18%)**

Mindscape, leader français de l'édition de jeux vidéo et de contenus interactifs pour la famille précise son chiffre d'affaires pour le 4<sup>ème</sup> trimestre 2008.

| En K€                      | 2008          | 2007          | %             |
|----------------------------|---------------|---------------|---------------|
| 1 <sup>er</sup> trimestre  | 4 400         | 6 507         | -32,4%        |
| 2 <sup>ème</sup> trimestre | 13 899        | 8 226         | +69,0%        |
| 3 <sup>ème</sup> trimestre | 9 869         | 8 165         | +20,9%        |
| 4 <sup>ème</sup> trimestre | 26 121        | 18 186        | +43,6%        |
| <b>Cumul 12 mois</b>       | <b>54 289</b> | <b>41 084</b> | <b>+32,1%</b> |

■ **Une croissance annuelle supérieure à celle du marché**

Mindscape a enregistré au 4<sup>ème</sup> trimestre 2008 un chiffre d'affaires de 26,1 M€ en progression de 43,6% par rapport à 2007. Sur l'ensemble de l'exercice 2008, avec une croissance de 32% de son chiffre d'affaires, le groupe a réalisé une performance nettement supérieure à celle de son marché de référence. Mindscape s'est ainsi imposé en 2008 comme un acteur incontournable de l'édition de jeux vidéo *Casual*. Au total, les ventes de jeux pour consoles ont été multipliées par 3,4 et représentent 66% du chiffre d'affaires 2008, à comparer à 25% en 2007.

Les ventes à l'international, qui représentent 33% du chiffre d'affaires consolidé, ont augmenté de 11,4%, en dépit des difficultés conjoncturelles rencontrées en Grande Bretagne.

Ayant anticipé l'engouement du public pour les jeux vidéo familiaux sur consoles, le groupe a su exploiter son expérience éditoriale unique pour développer un line-up 2008 nettement enrichi par rapport à 2007, composé notamment de 33 nouveaux jeux consoles.

Cette stratégie s'est traduite par la montée en puissance des jeux en Production (37% du CA 2008 vs 30% en 2007) et en Coproduction (30% du CA 2008 vs 8% en 2007), par le développement du réseau de studios partenaires et par l'enrichissement du portefeuille de licences.

Cœur de métier historique du groupe, la gamme des Jeux TV a été particulièrement dynamique, avec notamment le succès de Fort Boyard DS et Wii, Intervilles DS, Koh Lanta DS et Wii, « Des Chiffres et des lettres » DS ou « Plus Belle la vie » DS. Mindscape est désormais reconnu comme un éditeur partenaire majeur des producteurs de contenus TV.

En dépit du ralentissement de la demande en fin d'année, les lancements de « Bienvenue chez les Cht'is » sur Nintendo DS, Wii et sur PC, et des Jeux pour jeunes filles, avec les marques propriétaires Mission Equitation et Mission Vétérinaire, ont été plutôt satisfaisants grâce à la mise en œuvre d'opérations promotionnelles très actives dès le début du mois de décembre.

| <i>En K€</i>                       | <b>2008</b>   | <i>Poids<br/>2008</i> | <b>2007</b>   | <i>Variation<br/>08/07</i> |
|------------------------------------|---------------|-----------------------|---------------|----------------------------|
| Console                            | 35 656        | 66%                   | 10 360        | +244%                      |
| PC ( <i>y compris le On line</i> ) | 18 632        | 34%                   | 30 724        | -39%                       |
| <b>Total</b>                       | <b>54 289</b> | <b>100%</b>           | <b>41 084</b> | <b>+32%</b>                |

Dans ces conditions, et dans ce contexte de mutation du jeu PC – à plus forte marge - vers le jeu vidéo toutes plateformes, Mindscape confirme son objectif d'un résultat opérationnel compris entre 4% et 5% du chiffre d'affaires pour l'exercice 2008.

### ■ Des marques fortes au service d'un line-up riche et novateur au 1<sup>er</sup> semestre 2009

Le planning de sortie du premier semestre 2009 est riche en jeux issus des marques emblématiques du Groupe pour enfants, comme Adibou, Lapin Malin, Carmen San Diégo, de jeux élaborés avec les plus grandes chaînes de la télévision française et internationale, comme Pékin Express, C'est Pas Sorcier, Koh Lanta, de nouvelles licences comme Horseland, de partenariats avec Nathan, ...

Sur le marché du jeu PC, le Groupe poursuit une politique volontariste d'accroissement de sa part de marché avec l'édition de jeux « casual » à succès - Zuma™, Mystery Case Files™, Jewel Quest™, etc. - et la réédition de tous les Best Sellers du marché dans sa gamme Hit Silver.

Au 1<sup>er</sup> semestre 2009, le groupe lancera au total 23 jeux consoles, soit près de deux fois plus que l'an dernier sur la même période.

**Prochain rendez-vous :** La publication des résultats annuels 2008 le 7 avril 2009 après bourse.

### A propos du groupe Mindscape

Créateur et éditeur de jeux vidéo et de contenus interactifs pour la famille, Mindscape est leader en France sur ce segment de marché. Le groupe est propriétaire de marques fortes, comme Adibou, Lapin Malin, Adi, Graines de Génie, et produit des jeux à succès comme C'est pas Sorcier, Fort Boyard, Les Incollables, Koh Lanta, etc. Au total, Mindscape propose un catalogue de plus de 700 références traduites en plusieurs langues et distribuées, à travers ses filiales, dans les principaux pays européens : France, Angleterre, Allemagne, Hollande et en Australie. L'activité à l'international représentait ainsi 33 % des ventes en 2008. Le groupe a réalisé en 2008 un chiffre d'affaires de 54,3 M€ en croissance de plus de 32%. Plus d'informations disponibles sur [www.mindscape.com](http://www.mindscape.com)

**Mindscape est coté en continu sur Alternext by Euronext™ ParisCode ISIN : FR0010257428 -**

**Mnémonique : ALMIN**

**Le groupe est titulaire du label Oseo « Entreprise innovante »**