

INFOGRAMES

Entertainment

1^{er} SEMESTRE 2005/2006 EN NORMES IFRS

PRODUIT DES ACTIVITES ORDINAIRES: 125,7M€

CESSION DE LICENCES HASBRO : 52,7M€

Infogrames Entertainment précise qu'en application du Règlement européen N° 1606/2002, les sociétés européennes cotées en bourse sont tenues d'adopter les Normes IFRS (International Financial Reporting Standards) pour la préparation de leurs états financiers consolidés couvrant les exercices ouverts à compter du 1er janvier 2005. En conséquence, les comptes consolidés d'Infogrames Entertainment relatifs à l'exercice ouvert le 1er avril 2005 seront présentés selon les normes IFRS ; ils comprendront également des informations comparatives pour la période précédente converties selon les mêmes normes. Afin d'établir cette information comparative, la Société établit un bilan d'ouverture au 1er avril 2004, date de transition, conforme aux normes IFRS.

La présentation du chiffre d'affaires (désormais intitulé « Produit des activités ordinaires ») du 2ème trimestre de l'exercice 2005/2006 tient compte de cette application.

Infogrames publiera un compte de résultats détaillé en normes IFRS à l'occasion des résultats semestriels de l'exercice en cours.

Lyon-France – le 4 novembre 2005 – Infogrames Entertainment annonce que le produit des activités ordinaires réalisé sur le 2ème trimestre de l'exercice 2005/2006, s'élève à 70,2 millions d'euros, contre 99,8 millions d'euros pour la même période lors de l'exercice précédent (normes IFRS).

Ce volume d'activité réalisé sur la période est en cohérence avec la stratégie éditoriale du Groupe et la saisonnalité naturelle du marché. Il tient compte d'un nombre limité de sorties de nouveaux titres sur la période, donnant la priorité aux lancements majeurs sur la fin de l'année et le dernier trimestre de l'exercice 2006.

Le volume d'activité réalisé sur le 2^{ème} trimestre est dû à la bonne tenue du catalogue existant, et au lancement réussi au cours du mois de septembre d'une franchise innovante, Fahrenheit (sur PC, Playstation 2 et Xbox) dont les performances réalisées sur les différents territoires sont très positives, et à l'arrivée de la première parodie du jeu vidéo Astérix XXL2 sur PC et Playstation 2.

Sur le premier semestre de l'exercice 2005/2006, le produit des activités ordinaires s'élève à 125,7 millions d'euros, dont 50% ont été réalisés par les opérations européennes, 38% par les Etats-Unis et 12% par la zone Asie Pacifique.

En outre, le Groupe rappelle avoir procédé à la revente des droits numériques de propriétés à Hasbro en juin dernier, pour un montant de 52,7 millions d'euros. Cette opération aura un impact significatif sur le résultat net du Groupe.

Ce premier semestre s'inscrit dans la stratégie annoncée de concentrer les principales sorties de produits sur la deuxième partie de l'exercice. La priorité reste l'amélioration de la rentabilité qui passe par une gestion pragmatique des franchises et une plus grande flexibilité des structures du Groupe.

Le deuxième semestre de l'exercice en cours sera marqué par une concentration plus importante de sorties de titres majeurs et notamment :

- sur le troisième trimestre :

- Dragon Ball Z Tenkaichi sur Playstation 2 qui occupe la tête des ventes dans les principaux pays depuis sa sortie mi octobre,
- l'arrivée de The Matrix : Path of Neo Playstation 2, Xbox et PC,
- Dragonshard (Dungeons & Dragons) PC en Europe
- Titeuf sur Nintendo DS,
- Kao Challengers PSP en Europe
- Duel Masters Shadow of the Code GameBoy Advance
- RollerCoaster Tycoon Wild PC
- Totally Spies GameBoy Advance
- Ghost in the Shell PSP en Europe
- GT Legends
- Driv3r GameBoy Advance

- sur le quatrième trimestre :

- Tycoon City: New York PC
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure Playstation 2, Xbox, PC, mobile,
- Driver Parallel Lines Playstation 2 et Xbox,
- Timeshift Xbox 360 et PC
- Act of War Expansion Pack PC
- Desperados 2: Coopers Revenge PC
- D&D online Stormreach PC
- Dragon Ball Z Supersonic Warriors 2 Nintendo DS
- Tamagotschi Nintendo DS
- Crashday PC
- Hasbro 4-Pack (Monopoly, Boggle, Yatzee, Battleship) Nintendo DS

A propos d'Infogrames Entertainment et ATARI:

Infogrames Entertainment , (« IESA ») est la société mère du Groupe Atari, cotée à la Bourse de Paris Euronext (code ISIN: FR-0000052573) et détient 2 filiales principales : Atari Europe, filiale non cotée, et Atari, Inc., filiale américaine elle-même cotée sur le Nasdaq (ticker : ATAR).

Le Groupe Atari est une major internationale qui produit, édite et distribue dans plus de 60 pays dans le monde, des logiciels de loisirs interactifs couvrant l'ensemble des segments du marché pour toutes les plates-formes de jeux existantes (Microsoft, Nintendo et Sony), et les cédéroms PC.

Le Groupe Atari dispose d'un catalogue de titres grand public articulé autour de franchises originales (Driver, Alone in the Dark, V- Rally, Test Drive, Roller Coaster Tycoon,...) et licences internationales (Matrix, Dragon Ball Z, Dungeons & Dragons,...).

Cécile SORNAY – Tel : + 33 (4) 37 64 30 00 – Fax : + 33 (4) 37 64 30 35

cecile.sornay@atari.com

Philippe DUJARDIN – Tel : 33 (4) 37 64 30 00 – Fax : + 33 (4) 37 64 30 95

philippe.dujardin@atari.com

ANNEXES

Présentation du chiffre d'affaires en normes IFRS

En M€	1 ^{er} semestre 2005/2006	1 ^{er} semestre 2004/2005
Chiffre d'affaires normes françaises	131,4	277,0
Chiffre d'affaires Normes IFRS (*)	125,7	263,5

(*) à taux de change courant

Le chiffre d'affaires du 1^{er} semestre clos au 30 septembre 2004, retraité selon la norme IFRS, est inférieur de 13,5 millions d'euros par rapport au chiffre d'affaires publié en normes françaises. Cet impact correspond principalement à des changements de présentation de certaines charges enregistrées en déduction du chiffre d'affaires en normes IFRS, à savoir :

- coopérations commerciales : impact négatif de 13,2 M€ ;
- escompte de règlement : impact négatif de 0,3 M€.

La présentation du chiffre d'affaires du 1^{er} semestre 2005/2006 en normes IFRS entraîne un impact négatif de 5,7 M€ par rapport au chiffre d'affaires établi en normes françaises, correspondant à :

- -5,6M€ de coopérations commerciales ;
- -0,1 M€ d'escompte de règlement.

Répartition du chiffre d'affaires par formats

(6 mois)	au 30 septembre 2005	au 30 septembre 2004
PC	42%	20%
Playstation 2	33%	48%
GBA	9%	10%
Xbox	6%	17%
PSP	4%	-
GameCube	3%	3%
Nintendo DS	1%	-
Playstation	-	1%
autres	2%	1%

Répartition du chiffre d'affaires par zones géographiques :

	1 ^{er} semestre 2005/2006	1 ^{er} semestre 2004/2005
Etats-Unis	38%	51%
Europe	50%	41%
Asie	12%	8%