



DES RESULTATS FINANCIERS RECORDS POUR ELECTRONIC ARTS

Un Chiffre d'Affaires en augmentation de 19 % et qui atteint 2,96 milliards de \$ grâce à 27 titres vendus à plus d'un million d'exemplaires

Electronic Arts (NASDAQ : ERTS) présente ses résultats financiers pour l'année fiscale et le trimestre clos au 31 mars 2004.

Résultats annuels

Le chiffre d'affaires pour l'exercice fiscal clos au 31 mars 2004 est de 2,957 milliards de dollars, en augmentation de 19 % par rapport aux 2,482 milliards de dollars de l'année précédente. EA a 27 titres vendus à plus d'un million d'exemplaires sur l'année fiscale 2004. Six franchises se sont vendues à plus de cinq millions d'exemplaires : Les Sims™, Need for Speed™, Medal of Honor™, FIFA Football, Le Seigneur des Anneaux™ et Madden NFL™ Football.

Le bénéfice net pour l'année est de 577 millions de dollars, en augmentation de 82 % par rapport à l'année précédente. Le bénéfice dilué par action a augmenté de 73 % passant de 1,08 \$ l'année passée à 1,87 \$ cette année. Cette augmentation est due aux volumes de ventes plus importants et à l'augmentation de la marge brute.

Le bénéfice net non-US GAAP pour l'année, en excluant certains éléments, est en progression de 47 % à 566 millions de dollars. Le bénéfice dilué par action non-US GAAP est en augmentation de 39 % et s'élève à 1,84 \$. (Merci de bien vouloir consulter la définition du bénéfice net non-US GAAP (Non US GAAP results) et le rapprochement au bénéfice net annexés à ce communiqué.)

Les cashflows opérationnels s'élèvent à 669 millions de dollars contre 714 millions de dollars l'année fiscale précédente. Cette baisse est principalement due aux dates de réalisation des ventes du quatrième trimestre.

"Ce fut une nouvelle année exceptionnelle pour EA," a déclaré Larry Probst, Chairman et CEO d'Electronic Arts. "Nous avons un chiffre d'affaires record, vingt-sept titres vendus à plus d'un million d'exemplaires et un bénéfice net record. Nous démarrons notre nouvelle année fiscale dans un bel élan."

"Nous attendons l'année qui s'annonce avec impatience," a déclaré Warren Jenson, CFO d'Electronic Arts. "Une fois encore, nous nous attendons à fournir une belle performance tout en investissant dans de nouvelles technologies pour l'avenir."

Points marquants de cette année (comparaisons faites avec l'année fiscale s'étant terminée le 31 mars 2003)

- Chiffre d'affaires net : Amérique du Nord – en hausse de 12 % pour atteindre 1,6 milliards de dollars ; Europe – en hausse de 34 % à 1,2 milliards de dollars ; Asie Pacifique – en hausse de 10 % à 97 millions de dollars ; Japon – en baisse de 12 % à 71 millions de dollars. L'impact des taux de changes sur le chiffre d'affaires net en devises étrangères est de 156 millions de dollars soit 6 % Du chiffre d'affaires total.
- Le chiffre d'affaires européen a atteint 1 milliard de dollars pour la première fois dans l'histoire d'EA.
- La marge brute est de 62,7 % - en hausse de 6 points par rapport à 56,8 % l'an dernier.
- Le résultat d'exploitation est de 776 millions de dollars – en hausse de 70 %. La marge d'exploitation a augmenté de 8 points d'une année sur l'autre pour atteindre 26 %.
- EA est le premier éditeur sur les jeux consoles de nouvelle génération et sur les jeux PC aux Etats-Unis. Sur la base des ventes exprimées en dollars aux Etats-Unis, EA détient cinq des dix meilleures ventes de titres sur console nouvelle génération et trois des dix meilleures ventes de jeux sur PC.
- EA est l'une des 50 entreprises les plus performantes selon Business Week.
- EA a gagné onze récompenses lors de la septième cérémonie annuelle de l'Academy of Interactive Arts and Sciences ("AIAS") pour Need for Speed Underground ; Madden NFL 2004 ; Les Sims™ Superstar ; Les Sims™ Permis de sortir ; Command & Conquer™ Generals ; Medal of Honor™ Soleil Levant ; Le Seigneur des Anneaux™, Le Retour du Roi™ ; and SSX 3.
- EA a annoncé un partenariat à long terme avec la USC School of Cinema-Television pour créer le EA Interactive Entertainment Program pour faire progresser l'enseignement des jeux interactifs et créer un tremplin pour la prochaine génération de talent dans notre industrie.

Résultats du quatrième trimestre

Le chiffre d'affaires pour le quatrième trimestre est de 598 millions de dollars, en hausse de 29 % comparés aux 463 millions de dollars de l'année précédente. Les ventes ont été dopées par James Bond 007 : Quitte ou double™ ; Need for Speed Underground ; NFL STREET ; MVP Baseball™ 2004 et Final Fantasy(R) X-2.

Le bénéfice net pour le trimestre est de 90 millions de dollars, comparés aux 9 millions de dollars pour le même trimestre l'année passée. Le bénéfice dilué par action est de 0,29 \$ pour le trimestre, comparé à 0,03 \$ pour le même trimestre année précédente. Les charges de restructuration pour le trimestre s'élèvent à 9 millions de dollars et sont principalement dues aux regroupements de studios. Les résultats du quatrième trimestre de l'année précédente comprenaient des réductions d'actifs et des charges de restructuration pour 72 millions de dollars.

Le taux d'imposition sur les bénéfices pour le trimestre est de 10,4 % comparé à 31 % l'année précédente. Durant le trimestre, certaines questions relatives aux impôts ont été résolues. La résolution de ces questions a diminué le montant de l'impôt sur les bénéfices de 20 millions de dollars. Cet événement non récurrent a amélioré le bénéfice dilué par action de 0,06 \$. En excluant les 20 millions de dollars liés à ces événements, le taux d'imposition aurait été de 30 %.

Le bénéfice net non-US GAAP, qui exclus certains éléments, est en progression de 30 % pour atteindre 77 millions de dollars. Le bénéfice dilué par action non-US GAAP est en augmentation quant à lui de 25 % et

s'élève à 0,25 \$. (Merci de bien vouloir consulter la définition du bénéfice net non-US GAAP (Non US GAAP results) et le rapprochement au bénéfice net annexés à ce communiqué..)

Perspectives commerciales

Les déclarations ci-dessous reflètent les intentions d'Electronic Arts au 29 avril 2004. Les résultats peuvent varier de manière significative et être affectés par de nombreux facteurs tels que les taux de change, la durée de développement des produits, l'économie mondiale, l'acceptation de nos produits par les acheteurs, notre capacité à sécuriser des licences-clés ainsi que d'autres facteurs de risque détaillés dans ce bulletin et dans nos notes d'information SEC annuelle et trimestrielle.

Prévisions pour le premier trimestre fiscal – se terminant le 30 juin 2004

- Le chiffre d'affaires devrait être compris entre 390 et 430 millions de dollars, en comparaison avec les 353 millions de l'année précédente.
- Le bénéfice dilué par action devrait être entre l'équilibre et 0,05 \$ - compare à 0,06 \$ pour la période fiscale comparable de 2004.

Prévisions pour l'année fiscale – se terminant le 31 mars 2005

- Le chiffre d'affaires attendu devrait se situer entre 3,25 et 3,40 milliards de dollars – en hausse de 10 à 16 % d'une année sur l'autre.
- Le bénéfice dilué par action devrait être entre 1,95 et 2,10 \$ - comparé à 1,87 \$ pour la période fiscale de 2004.

Présentation non-US GAAP

Electronic Arts présente également ses chiffres de résultat d'exploitation, bénéfice net et bénéfice dilué par action en selon une notion non-US GAAP. Cette présentation non-US GAAP exclut les indicateurs suivants, nets d'impôts, du compte de résultat de l'entreprise :

Amortissement des biens incorporels

Charges de restructuration et de revalorisation d'actifs (impairment)

Charges de revalorisation (impairment) des titres des filiales (exclusion des revalorisations temporaires)

Charges d'acquisition de technologie en cours

De plus, le bénéfice net non-US GAAP de l'année fiscale et du quatrième trimestre clos au 31 mars 2004 exclut un bénéfice non récurrent de 20 millions de dollars dans les charges d'impôts de la société.

L'entreprise pense que le retrait de ces indicateurs est utile à la compréhension et à l'explication des comptes d'exploitation et à la comparaison avec les exercices précédents. La direction utilise les indicateurs non-US GAAP pour prendre ses décisions afin de faciliter les comparaisons entre exercices.

Une réconciliation du résultat d'exploitation, du bénéfice net et du bénéfice dilué par action selon les normes US GAAP figure dans les documents annexés à ce bulletin.

Certaines déclarations contenues dans ce document, dont celles apparaissant sous le titre "Perspectives commerciales" contiennent des prévisions sujettes à risques et incertitudes. Des déclarations contenant des termes tels que "prévoir", "penser" ou "s'attendre à", ainsi que les déclarations au futur sont des prévisions. Ces prévisions sont soumises aux risques commerciaux et économiques et à la conjoncture ; les véritables résultats peuvent différer de ceux annoncés dans les prévisions en raison de ces risques et incertitudes. Certains des facteurs qui pourraient affecter nos résultats incluent : notre capacité à prévoir les préférences des clients sur des plateformes de jeu concurrentes ; la nature saisonnière et cyclique du secteur des jeux interactifs ; les délais de développement et de sortie de nos produits ; notre capacité à obtenir des licences de jeux de valeur à des conditions favorables ; les tendances d'achat des consommateurs ; le maintien d'un personnel clé ; l'adoption de nouvelles règles et standards comptables ; la réglementation potentielle de nos produits dans des territoires clés ; les développements légaux concernant la protection de nos produits ; et d'autres facteurs décrits dans notre Rapport Annuel sur le formulaire 10-K pour l'année se terminant le 31 mars 2003 et dans le Rapport Trimestriel sur le formulaire 10-Q pour le trimestre se terminant le 31 décembre 2003. Si un de ces risques ou une de ces incertitudes se concrétisait, nos résultats pourraient varier de ceux mentionnés dans nos attentes décrites dans ces déclarations prévisionnelles. Nous n'avons pas l'intention d'actualiser ces déclarations prévisionnelles, y compris celles effectuées sous le titre "Perspectives commerciales".

Remarque aux Editeurs : Need for Speed, Les Sims, Medal of Honor, Command & Conquer et MVP Baseball sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Le Seigneur des Anneaux et le Retour du Roi sont des marques commerciales de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sous licence de New Line Productions, Inc. QUITTE OU DOUBLE TM Danjaq, LLC et United Artists. Toutes les marques commerciales James Bond TM Danjaq, NFL, FIFA et Final Fantasy sont des marques commerciales qui appartiennent à leur propriétaire respectif et sont utilisées avec leur autorisation. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

###

Pour obtenir de plus amples informations sur les produits EA et le texte intégral des communiqués de presse, vous pouvez vous connecter au site Internet, à l'adresse suivante [www. france.ea.com](http://www.france.ea.com) ou demander accès à l'Extranet Presse : <http://frx.ea-europe.com/>

Contacts Presse :

Karine DOGNIN kdognin@europe.ea.com Anne VAGANAY avaganay@europe.ea.com
Anne-Frédérique GALLEGO afgallego@europe.ea.com Laetitia VENOSINO lvenosino@europe.ea.com

