



OSKAR GUILBERT, PDG FONDATEUR DE DONTNOD, REVIENT SUR L'ACTIVITÉ DU STUDIO DEPUIS SON INTRODUCTION EN BOURSE ET SUR LES CHANGEMENTS RECENTS INTERVENUS DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO EN FAVEUR DES CRÉATEURS DE CONTENU

16 juillet 2019

« Il y a un peu plus d'un an, porté par la réussite internationale de sa série LIFE is STRANGE, DONTNOD a réalisé avec succès son introduction en Bourse sur Euronext Growth, se donnant les moyens d'élargir son assise au cœur d'une industrie du jeu vidéo en mutation : plus de sorties de jeux, plus de valeur par jeu et plus de revenus récurrents.

Nous avons ainsi sorti, depuis juin 2018, VAMPYR, Captain Spirit, 3 épisodes de LIFE is STRANGE 2 et révélé 2 nouveaux projets. Cette dynamique, qui s'est traduite par une progression de 48% de notre chiffre d'affaires et une multiplication par 3,5 des royalties en 2018, est portée par une structure financière renforcée (24,4 M€ de trésorerie disponible à fin 2018) et une équipe désormais riche de près de 200 talents. **Ces développements majeurs, associés à l'attractivité offerte par le statut de société cotée, nous ont permis d'entrer dans le cercle des studios indépendants de premier plan dans le monde.**

Première illustration de notre nouvelle dimension, VAMPYR, première co-production et véritable pari du studio pour générer des revenus plus importants, est sorti dans le monde entier quelques semaines après l'introduction en Bourse. Cette nouvelle création originale, qui combine compétence narrative et expertise action pour un authentique jeu de rôle, l'un des genres les plus populaires du secteur, a été vendue à plus d'1 million d'exemplaires, faisant de VAMPYR l'un des plus beaux succès de l'année du jeu vidéo indépendant. Aujourd'hui, **DONTNOD ambitionne sereinement de dépasser les 2 millions de ventes durant l'exploitation de VAMPYR** dont une version pour la Nintendo Switch, console la plus vendue en 2018, sera lancée en octobre 2019.

Le succès du jeu, sa notoriété et son univers unique lui permettent aujourd'hui de bénéficier de nombreuses opportunités qui contribueront à améliorer encore les revenus additionnels du jeu, à l'instar de l'acquisition des droits pour l'adaptation du jeu en série TV par FOX21 et de l'accord signé avec Microsoft permettant à VAMPYR d'intégrer la sélection du Xbox Game Pass, système de jeu par abonnement.

De plus, **ce succès nous a permis de signer avec l'éditeur FOCUS Home Interactive une seconde co-production** qui sera l'un des projets les plus ambitieux de l'histoire des deux sociétés.

En parallèle, DONTNOD a démontré tout son savoir-faire à travers sa série LIFE is STRANGE, que nous avons su imposer dans le monde entier. **La sortie des premiers volets de l'histoire inédite en cinq épisodes de LIFE is STRANGE 2 a contribué à consolider la place de leader de notre studio sur le segment du jeu narratif épisodique.**

Notre créativité, notre savoir-faire et notre réputation nous permettent de développer des univers originaux au format épisodique, un format proche de ce qui est proposé pour les séries qui bouleversent



aujourd'hui l'industrie cinématographique avec l'explosion d'Amazon Prime Video ou encore de Netflix devenu le premier producteur de films au monde.

Le cloud Gaming va révolutionner l'industrie du jeu vidéo, son accessibilité dans tous les foyers lui permettra de toucher des audiences similaires à celle du cinéma et des séries.

Par ailleurs, force est de constater qu'il y a une démultiplication de moyens déployés par Microsoft, Sony et Epic Games pour les futures plateformes et services multimédia de référence. Ils sont rejoints par de nouveaux acteurs comme Google avec son service Stadia ou Apple avec Apple Arcade qui arrivent avec de très fortes ambitions et une puissance inédite. **Dans ce contexte, une bataille se livre autour des contenus exclusifs produits par des studios indépendants tels que DONTNOD qui n'ont jamais été autant convoités.**

En outre, certaines majors vont déployer en simultanément un catalogue de films-séries et un catalogue de jeux et les licences à fort potentiel se verront proposées sous les deux formats. **Nous sommes un studio qui crée des histoires fortes pour le jeu vidéo qui sont autant de contenus adaptables pour la série ou le cinéma.** Nous nous développons depuis plusieurs années maintenant dans l'anticipation de cette évolution du marché.

C'est dans ce cadre qu'un partenariat a été conclu au mois de mars avec Epic Games pour le jeu en développement TWIN MIRROR. Cet accord stratégique a permis à DONTNOD de récupérer la propriété intellectuelle du jeu. C'est l'illustration parfaite que l'industrie du jeu vidéo est en profonde transformation et offre désormais une position centrale et un avantage compétitif majeur au créateur de contenu que nous sommes.

Déjà forts du chemin parcouru, nous continuons notre marche en avant, confortés par la justesse de nos choix face à une mutation du marché qui valide totalement nos anticipations. >>

À propos de DONTNOD Entertainment

Créé en 2008, DONTNOD est un studio français indépendant de création et de développement de jeux vidéo « AA » de genres populaires, aventure (LIFE is STRANGE™, TWIN MIRROR™), action (REMEMBER ME™) et jeux de rôle (VAMPYR™). Chaque nouveau jeu est une création originale avec une expérience narrative et une mécanique de jeu uniques, nativement multi-écrans (consoles, PC, smartphones, tablettes, Mac et TV) et destiné à un large public, qu'il soit lancé par épisodes en reprenant avec succès les recettes des séries TV ou en « One shot ». Le studio a construit une notoriété internationale avec des éditeurs leaders tels que Square Enix, FOCUS Home Interactive, Bandai Namco Entertainment ou Capcom.

DONTNOD (code ISIN : FR0013331212 - ALDNE) est coté sur Euronext Growth Paris

Entrez dans l'univers immersif et novateur du studio dont-nod.com

DONTNOD Entertainment

Oskar GUILBERT
Président Directeur Général

Benoît GISBERT-MORA
Directeur Administratif et Financier
invest@dont-nod.com

ACTUS finance & communication

Corinne PUISSANT
Relations Analystes/Investisseurs
Tél. : 01 53 67 36 77 - dontnod@actus.fr

Anne-Catherine BONJOUR
Relations Presse
Tél. : 01 53 67 36 93 - acbonjour@actus.fr