



## RÉSULTATS SEMESTRIELS 2019

- Croissance du chiffre d'affaires de 66,8% à 7,8 M€ liée au succès de VAMPYR™ et à la montée en puissance des jeux en cours de production
- Forte progression de la rentabilité : EBITDA économique<sup>1</sup> à 2,3 M€ et EBIT économique<sup>2</sup> à 1,1 M€
- Trésorerie disponible de 18,7 M€
- Un second semestre dynamique avec la sortie des 2 derniers épisodes de LIFE is STRANGE 2™ et de VAMPYR™ sur Nintendo Switch™

**14 octobre 2019.** DONTNOD Entertainment, studio français indépendant de création et de développement de jeux vidéo, présente ses résultats semestriels 2019 arrêtés par le Conseil d'administration réuni le 11 octobre 2019. Les procédures de revue limitée des commissaires aux comptes sur ces comptes ont été effectuées. Le Rapport financier semestriel est mis à la disposition du public ce jour.

Données consolidées en K€ Normes comptables françaises	S1 2018 <sup>3</sup>	S1 2019
Chiffre d'affaires	4 683	7 810
Total produits d'exploitation	5 513	9 131
Total charges d'exploitation (hors dotations aux amortissements et provisions)	(7 625)	(9 371)
CIJV	1 952	2 563
<b>EBITDA économique<sup>1</sup> (incluant CIJV)</b>	<b>(159)</b>	<b>2 323</b>
Dotations aux amortissements	(447)	(1 270)
<b>EBIT économique<sup>2</sup> (incluant CIJV)</b>	<b>(606)</b>	<b>1 053</b>
Résultat financier	(126)	(67)
Résultat exceptionnel	(276)	(422)
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	(26)	(157)
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>(1 033)</b>	<b>406</b>

### Forte croissance de l'activité à 66,8%

À fin juin 2019, DONTNOD Entertainment affiche une forte progression de son activité de 66,8% et réalise un chiffre d'affaires consolidé de 7,8 M€ contre 4,7 M€ en 2018. Cette excellente performance s'appuie sur :

- une hausse de 58% des royalties (1,3 M€), essentiellement liée au succès commercial de VAMPYR™,
- et la montée en puissance des jeux en cours de développement, avec un chiffre d'affaires relatif aux redevances éditeurs de 6,5 M€ en croissance de +68,7%.

La production immobilisée dans le cadre du développement des contrats de coproduction s'est établie à 1,2 M€ au premier semestre 2019, contre 0,4 M€ un an auparavant. Elle provient du développement de TWIN MIRROR™ et du Projet 8, fruit d'un nouveau partenariat de coproduction avec l'éditeur FOCUS Home Interactive.

<sup>1</sup> EBITDA Economique : Résultat d'exploitation + dotations aux amortissements & provisions nettes de reprise + CIJV (crédit d'Impôts Jeux Vidéo)

<sup>2</sup> EBIT Economique : Résultat d'exploitation + CIJV (crédit d'Impôts Jeux Vidéo)

<sup>3</sup> Comptes consolidés intégrant DONTNOD ELEVEN depuis le 01/06/2018



### Très forte amélioration de la rentabilité

Les comptes semestriels confirment, comme anticipé, l'impact favorable de cette croissance sur les résultats.

Les charges de personnel se sont établies à 6,9 M€ au 30 juin 2019, contre 4,2 M€ au 30 juin 2018, soit une augmentation de 65,4%. Cette hausse s'explique notamment par les recrutements nécessaires au développement des cinq chaînes de production. L'EBITDA économique ressort ainsi à 2,3 M€ sur le premier semestre 2019, en très forte amélioration par rapport au premier semestre 2018 (-0,2 M€). Ce dynamisme est dû au volume important de royalties lié au succès commercial de **VAMPYR™** et à la montée en puissance des jeux en cours de développement. Après prise en compte des dotations aux amortissements et provisions (-1,3 M€) qui incluent l'amortissement de l'actif incorporel de **VAMPYR™**, l'EBIT économique (incluant le CIJV) s'établit à 1,1 M€ contre une perte de 0,6 M€ au 30 juin 2018.

Le bénéfice net de l'ensemble consolidé ressort à 0,4 M€ au premier semestre 2019, contre une perte de 1,0 M€ en 2018. Il intègre, entre autres, une charge exceptionnelle de 0,4 M€, essentiellement liée au mécanisme de provisions CIJV intégrant notamment le prolongement du développement de **TWIN MIRROR™**.

### Solide structure financière au 30 juin 2019

ACTIF	2018	S1 2019	PASSIF	2018	S1 2019
Actif immobilisé	7 334	<b>12 102</b>	Fonds propres	32 974	<b>33 359</b>
Stocks, en-cours	-	-	Provisions	1 672	<b>2 172</b>
Clients, comptes rattachés	3 993	<b>5 319</b>	Dettes financières	2 224	<b>2 142</b>
Autres créances	4 873	<b>8 585</b>	Dettes fournisseurs et comptes rattachés	743	<b>799</b>
Disponibilités	24 415	<b>18 698</b>	Autres dettes	3 003	<b>6 233</b>
<b>TOTAL</b>	<b>40 616</b>	<b>44 705</b>	<b>TOTAL</b>	<b>40 616</b>	<b>44 705</b>

DONTNOD a dégagé au 1<sup>er</sup> semestre 2019, une marge brute d'autofinancement positive de 2,3 M€ en forte amélioration par rapport à la même période en 2018 (-0,5 M€).

Les investissements du premier semestre à hauteur de 4,2 M€ sont principalement liés à l'acquisition des droits de **TWIN MIRROR™** et à la conception de la nouvelle coproduction avec FOCUS Home Interactive (Projet 8).

Au 30 juin 2019, la dette financière ressort à 2,1 M€, intégralement constituée de comptes courants d'actionnaires. Les autres dettes intègrent, d'une part, 2,1 M€ de produits constatés d'avance et, d'autre part, 2 M€ de dettes au titre de l'acquisition des droits de **TWIN MIRROR™**. Les autres créances intègrent 6,7 M€ de crédits d'impôts non encaissés au 30 juin 2019 représentant une hausse de 62,3% sur le semestre.

À fin juin 2019, les capitaux propres de DONTNOD s'élèvent à 33,4 M€ et la trésorerie disponible atteint 18,7 M€.

### Perspectives

Après le succès commercial rencontré lors de sa sortie et déjà plus d'un million d'exemplaires écoulés à ce jour, **VAMPYR™**, jeu pour lequel l'ambition est de dépasser le seuil des deux millions d'exemplaires écoulés sur la durée de vie, sera porté sur Nintendo Switch le 29 octobre 2019. Le second semestre 2019 sera ainsi caractérisé par cette nouvelle commercialisation.

De plus, après un excellent démarrage des trois premiers épisodes de **LIFE IS STRANGE 2™**, le second semestre 2019 sera marqué par la sortie des derniers épisodes, l'ultime volet étant programmé pour le 3 décembre 2019. Le plein effet des royalties issues de ce jeu épisodique est attendu en 2020 (post période de recoupement par l'éditeur).



Par ailleurs, après avoir annoncé un partenariat stratégique avec EPIC Games pour la distribution exclusive de **TWIN MIRROR™** – dont les droits de propriété intellectuelle ont été acquis par le Groupe en 2019 – DONTNOD continuera le codéveloppement de cette licence programmée pour une sortie en 2020 avec le soutien financier de son partenaire Shibuya Productions.

En parallèle, DONTNOD poursuivra la production du projet 6, dont l'éditeur est pour l'instant confidentiel, ainsi que la conception du projet 7 et de la nouvelle coproduction avec FOCUS Home Interactive.

Oskar Guilbert, Président Directeur Général de DONTNOD, déclare « *L'évolution actuelle de l'environnement économique présente une désintermédiation en faveur des studios de créations de jeux vidéo comme DONTNOD. Cette désintermédiation est liée à l'apparition de nouvelles plateformes de distribution digitale comme EPIC Games Store™ et ouvre la voie à une concentration de revenus plus importante pour les créateurs que nous sommes. C'est un contexte très favorable dans lequel s'inscrit parfaitement notre stratégie : développer des créations originales pour renforcer notre position dans la chaîne de valeur et détenir nos propriétés intellectuelles avec le renforcement de nos parts de coproduction.* »

## 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](http://dont-nod.com)

### DONTNOD Entertainment

Oskar GUILBERT  
Président Directeur Général

Benoît GISBERT-MORA  
Directeur Administratif et Financier  
[invest@dont-nod.com](mailto:invest@dont-nod.com)

### ACTUS finance & communication

Corinne PUISSANT  
Relations Analystes/Investisseurs  
Tél. : 01 53 67 36 77 - [dontnod@actus.fr](mailto:dontnod@actus.fr)

Anne-Catherine BONJOUR  
Relations Presse  
Tél. : 01 53 67 36 93 - [acbonjour@actus.fr](mailto:acbonjour@actus.fr)