



ACTIVITÉ 2019 : MONTÉE EN PUISSANCE DES PROJETS EN DÉVELOPPEMENT

- Croissance de 13% des redevances éditeurs
- Un jeu lancé en 2019 (LIFE IS STRANGE™ 2) dont les royalties sont attendues à partir de 2020
- Multiplication par 4,8 de la production immobilisée

2 avril 2020. DONTNOD Entertainment, studio français indépendant de création et de développement de jeux vidéo fait le point sur l'activité du studio au titre de son exercice 2019.

Afin de mieux refléter l'activité réelle du studio et conformément à la stratégie initiée lors de l'introduction en Bourse, qui vise à conserver une part croissante de propriété intellectuelle née de ses créations originales, DONTNOD modifie la structure de publication de son activité. Ainsi, le Groupe présente conjointement son chiffre d'affaires et sa production immobilisée¹ afin d'illustrer la montée en puissance des jeux en coproduction ou en autoédition.

Données auditées – En M€	2018	2019	Variation
Chiffre d'affaires	14,3	13,9	-2,7%
- Dont redevances éditeurs	10,5	11,9	+13,0%
- Dont Royalties	3,8	2,1	-45,9%
Production immobilisée	0,9	4,1	x4,8
Produits d'exploitation économiques²	15,2	18,0	+18,6%

Au titre de l'exercice 2019, DONTNOD Entertainment affiche une progression de ses produits d'exploitation économiques de +18,6% pour un montant de 18,0 M€ contre 15,2 M€ en 2018. Cette performance s'appuie sur :

- une croissance de +13% des redevances éditeurs qui s'élèvent à 11,9 M€, illustrant la montée en puissance du jeu **TELL ME WHY™** en cours de développement ;
- une multiplication par 4,8 de la production immobilisée, passant de 0,9 M€ à 4,1 M€, confirmant l'accélération des développements de **TWIN MIRROR™**, de la nouvelle coproduction en partenariat avec FOCUS Home Interactive (**Projet 8**) et du passage en préproduction du **Projet 7** dont le studio détient la propriété intellectuelle.

Dans le même temps, le studio enregistre une baisse des royalties au titre de l'exercice 2019 qui reflète, d'une part, le rythme moins soutenu des ventes de **VAMPYR™** (commercialisé en juin 2018) malgré sa sortie au 4^{ème} trimestre 2019 sur la Nintendo Switch™ et, d'autre part, la période de recoupement du deuxième opus de **LIFE IS STRANGE™** dont les royalties sont attendues à partir de 2020.

Ainsi, la montée en charge des développements en cours ne permettra pas de compenser le niveau des royalties. À ce stade, la société anticipe un EBITDA économique³ en retrait maîtrisé et un EBIT économique⁴ sensiblement positif.

¹ Au titre des coûts engagés sur les jeux en coproduction jusqu'à leurs sorties

² Chiffre d'affaires + production immobilisée

³ EBITDA Economique : Résultat d'exploitation + dotations aux amortissements & provisions nettes de reprise + CIJV (crédit d'Impôts Jeux Vidéo)

⁴ EBIT Economique : Résultat d'exploitation + CIJV (crédit d'Impôts Jeux Vidéo)



Par ailleurs, **LIFE IS STRANGE™ 2**, sorti au Japon le 26 mars 2020 a reçu un accueil très favorable de la presse dont une note de 9/10 dans la revue croisée du magazine Famitsu. Le jeu a remporté le Prix de l'Excellence narrative lors de la première cérémonie des Pégases 2020 et est nommé dans 4 catégories pour les BAFTA, British Academy of Film and Television Arts Awards, ce qui renforce l'aura du jeu.

Information Covid-19

Compte tenu des circonstances exceptionnelles provoquées par la crise sanitaire du Coronavirus (Covid-19) et des recommandations gouvernementales, DONTNOD Entertainment a mis en œuvre un plan de continuité d'activité avec notamment un recours au télétravail.

DONTNOD Entertainment assure une productivité optimale des chaînes de production, cependant la durée de la crise sanitaire Covid-19 étant inconnue à ce jour, les calendriers de lancement dans l'industrie du jeu vidéo pourraient être ajustés en fonction de l'évolution de la situation.

L'industrie observe aujourd'hui néanmoins une consommation accrue des jeux vidéo, notamment au travers des plateformes en ligne.

Deux lancements en 2020

Après avoir annoncé un partenariat stratégique avec EPIC Games pour la distribution exclusive de **TWIN MIRROR™** sur sa plateforme digitale pour PC, DONTNOD continuera le développement des épisodes de ce premier jeu autoédité dont la sortie est programmée en 2020 sur PC et consoles (dans le cadre d'un accord de distribution avec Bandai Namco).

En parallèle, le studio finalisera le développement de la nouvelle création originale épisodique issue de sa première collaboration avec Microsoft, **TELL ME WHY™** attendue pour l'été 2020.

Enfin, DONTNOD continuera le développement de la nouvelle coproduction avec FOCUS Home Interactive, la préproduction du **projet 7** et poursuivra le lancement de nouvelles conceptions après les sorties de **LIFE IS STRANGE™ 2**, **TELL ME WHY™** et de **TWIN MIRROR™**.

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 Microsoft, 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