



## ACTIVITÉ 2020 : MONTÉE EN PUISSANCE DES PROJETS EN AUTO-ÉDITION ET SOLIDE PERFORMANCE DU BACK-CATALOGUE

- Multiplication par 2,5 de la production immobilisée
- Forte progression du back-catalogue : royalties +83%
- Accélération de la stratégie d'auto-édition : hausse des produits d'exploitation économiques<sup>1</sup> de 31% à 23,6 M€

**31 mars 2021.** 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 2020.

Données auditées – En M€	2020	2019	Variation
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>13,5</b>	<b>13,9</b>	<b>-3%</b>
- Dont redevances éditeurs	9,7	11,9	-18%
- Dont Royalties	3,8	2,1	+83%
<b>Production immobilisée</b>	<b>10,1</b>	<b>4,1</b>	<b>+147%</b>
<b>Produits d'exploitation économiques<sup>1</sup></b>	<b>23,6</b>	<b>18,0</b>	<b>+31%</b>

### Solide progression des produits d'exploitation économiques

DONTNOD Entertainment affiche une progression de ses produits d'exploitation économiques de +31% pour un montant de 23,6 M€ au cours de l'exercice 2020 contre 18,0 M€ en 2019. Cette performance s'appuie sur :

- une multiplication par 2,5 de la production immobilisée à 10,1 M€, intégrant la fin des développements de **TWIN MIRROR™** et l'accélération du **Projet 7**, dont le studio détient la propriété intellectuelle, et du **Projet 8**, nouvelle coproduction en partenariat avec FOCUS Home Interactive ;
- une croissance de +83% des royalties qui s'élèvent à 3,8 M€, illustrant la sortie de **TWIN MIRROR™** et une forte dynamique du back-catalogue générée par une excellente tenue des ventes de **LIFE IS STRANGE™** et de **VAMPYR™**, qui 3 années après son lancement, a bénéficié de sa sortie sur PS+ ainsi que de nombreuses promotions durant l'année.

En parallèle, conformément à la stratégie initiée par le Groupe visant à capter davantage de valeur issue des créations originales en auto-éditant davantage de jeux, le studio enregistre une baisse des redevances éditeurs (-18% à 9,7 M€) au titre de l'exercice 2020.

Ainsi, compte tenu de la nature des produits d'exploitation économiques de l'exercice, l'EBITDA économique<sup>2</sup> 2020 est attendu en progression solide.

### Accélération de la stratégie vers le développement de nouvelles Propriétés Intellectuelles en auto-édition

Post-Clôture, DONTNOD a renforcé ses fonds propres et sa trésorerie de 50 M€ dans le cadre d'une augmentation de capital souscrite par des investisseurs institutionnels et **Tencent Holdings Limited** (participation à hauteur de 30 M€).

<sup>1</sup> Chiffre d'affaires + production immobilisée

<sup>2</sup> Résultat d'exploitation (+) Dotations aux amortissements & provisions nettes de reprises + Crédits d'Impôts Jeu Vidéo



DONTNOD est ainsi parfaitement positionné pour accélérer la réalisation de son plan de développement qui vise à capter davantage de valeur issue de ses créations originales en auto-éditant davantage de jeux et élargir la portée du catalogue vers les plateformes mobiles et l'Asie. Ainsi, l'ensemble du pipeline est enrichi de nouvelles Propriétés Intellectuelles en auto-édition en adéquation avec l'évolution favorable du secteur en faveur de créateurs de jeux originaux de qualité reconnus internationalement comme DONTNOD.

Dans ce contexte et à la suite de la création de pôles Edition et Marketing afin d'accompagner les sorties des jeux, DONTNOD a rejoint en début d'année 2021 le SELL (Syndicats des Editeurs de Logiciels de Loisirs) regroupant les éditeurs leaders du jeu vidéo en France. Cette nouvelle étape marquante pour le studio s'inscrit dans une volonté d'œuvrer pour le développement d'une industrie à fort rayonnement international, véritable moteur de l'économie française.

Par ailleurs, la qualité des jeux du studio a été une nouvelle fois reconnue. L'aventure narrative **TELL ME WHY™**, première collaboration avec Microsoft, a remporté les prix de "Au-delà du jeu vidéo" et "Excellence narrative" lors des Pégases 2021. Ces récompenses permettent de soutenir encore le développement commercial de cette nouvelle création originale.

Enfin, DONTNOD poursuit le développement de la nouvelle coproduction avec FOCUS Home Interactive ainsi que la conception / préproduction de 5 autres titres en auto-édition dont les sorties sont prévues entre 2022 et 2025.

**Prochaine communication** : Résultats annuels 2020 le lundi 19 avril 2021 (après la clôture du marché Euronext Paris).

## 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](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)