



ACTIVITÉ 2021 : EXCELLENTE PERFORMANCE DU BACK CATALOGUE ET CONSTRUCTION D'UN PORTEFEUILLE SOLIDE D'ACTIFS

- Niveau record des royalties à 5,7 M€, en progression de 52%
- Progression de +61% de la production immobilisée
- 8 projets en cours de développement en 2022

7 avril 2022. DONTNOD Entertainment, studio français indépendant de création, de développement et d'édition de jeux vidéo publie les produits d'exploitation économique (PEE) du studio au titre de son exercice 2021.

Données en cours d'audit - En M€	2021	2020	Variation
Chiffre d'affaires	10,5	13,5	-22%
- dont redevances éditeurs	4,8	9,7	-51%
- dont Royalties	5,7	3,8	+52%
Production immobilisée¹	16,2	10,1	+61%
Produits d'exploitation économiques (PEE)²	26,7	23,6	+13%

Niveau record des royalties et 8 lignes de production en cours

Au titre de l'exercice 2021, DONTNOD Entertainment affiche une progression de ses produits d'exploitation économiques (PEE) de 13% par rapport à 2020, à 26,7 M€.

Les **redevances éditeurs**, en baisse de 51% à 4,8 M€ en 2021, sont parfaitement en ligne avec la stratégie orientée vers la coproduction et l'auto-édition qui permet au Groupe de capter davantage de valeur issue des créations originales, tout en conservant l'intégralité de la propriété intellectuelle dans le cadre de l'auto-édition.

Les **Royalties** atteignent un niveau record à 5,7 M€, soit une croissance de +52%, illustrant une très bonne performance du back-catalogue avec *VAMPYR*, écoulé à plus de 2 millions d'exemplaires dans le monde depuis juin 2018. Cette coproduction, définitivement amortie au 31 décembre 2021, constitue, à ce jour, le plus grand succès financier du studio au côté de *LIFE IS STRANGE 1. TWIN MIRROR*, sorti en décembre 2021, contribue également aux royalties de l'exercice 2021, grâce aux minimums garantis.

Enfin, la **production immobilisée** s'établit en hausse de 61%, à 16,2 M€, illustrant la montée en puissance de 5 projets entièrement auto-édités (4 développés dans les studios à Paris et 1 à Montréal), de la nouvelle coproduction avec FOCUS Entertainment (projet 8), ainsi que du jeu *Gerda : A Flame in Winter*, une coproduction avec le studio PortaPlay.

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

² Chiffre d'affaires + production immobilisée

Compte tenu de la performance des produits d'exploitation économiques de l'exercice, l'EBITDA économique³ 2021 est attendu en amélioration, reflétant la solidité du modèle économique.

Comme annoncé ([cf communiqué du 23 février 2022](#)), la société a décidé de déprécier l'intégralité des frais de développement encore immobilisés au 31 décembre 2021 de *TWIN MIRROR*, avec un impact comptable de 4,4 M€. En dehors de cet amortissement exceptionnel, l'EBIT Économique⁴ serait ressorti positif, les charges opérationnelles étant maîtrisées et le reste du portefeuille produisant les produits économiques escomptés.

Construction d'un portefeuille d'actifs solide

Conformément à son ambition de croissance rentable à long terme, DONTNOD poursuit la construction d'un portefeuille d'actifs solide avec 8 propriétés intellectuelles dont :

- **Le développement de 6 jeux vidéo en interne**, dont :
 - 5 projets en auto-édition (Projets 7, 9, 10, 11 et projet M1 développé à Montréal) ;
 - La montée en puissance du développement du Projet 8 avec Focus Entertainment intégré à la nouvelle chaîne de production dédiée au segment porteur de l'action-RPG.
- **L'édition de 2 projets de studios tiers** développés sous la forme de coproductions où DONTNOD détient la majorité des droits :
 - *Gerda: A Flame in Winter*, développé par le studio PortaPlay, dont la sortie est prévue en 2022 ;
 - Le prochain jeu de Studio TOLIMA.

En parallèle, DONTNOD développera une nouvelle chaîne de production à Montréal, spécialisée dans les jeux d'aventure narrative, dans le sillage de *LIFE IS STRANGE*. Le studio renforcera également sa capacité de production sur le segment porteur de l'action-RPG au travers du lancement d'un nouveau projet.

Ainsi, le studio concentre sa capacité de production sur l'auto-édition et la coproduction, ce qui lui permettra de conserver la grande majorité de la propriété intellectuelle et des royalties de ses projets.

Prochaine communication : Résultats annuels 2021 le mercredi 27 avril 2022 (après la clôture du marché Euronext Paris).

À propos de DONTNOD Entertainment

DONTNOD est un éditeur et développeur français indépendant basé à Paris et Montréal, créateur de jeux narratifs originaux dans les genres aventure (*LIFE IS STRANGE™*, *TELL ME WHY™*, *TWIN MIRROR™*), RPG (*VAMPYR™*) et action (*REMEMBER ME™*). Le studio est internationalement reconnu pour ses expériences narratives uniques, mettant en avant des histoires fortes et des personnages attachants, et a travaillé avec d'importants éditeurs de l'industrie : Square Enix, Microsoft, Bandai Namco Entertainment, Focus Entertainment et Capcom. DONTNOD a désormais pour objectif de créer et publier ses propres Propriétés Intellectuelles, développées en interne ainsi que de partager ses connaissances et son expérience, afin de collaborer avec des développeurs tiers dont la vision éditoriale résonne avec celle de la société.

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

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

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

³ Résultat d'exploitation + Dotations aux amortissements & provisions nettes de reprises + Crédits d'Impôts Jeu Vidéo

⁴ Résultat d'exploitation + CIJV + CTMM (crédits d'Impôt Jeux Vidéo)