



## RÉSULTATS ANNUELS CONSOLIDÉS 2018

- Un chiffre d'affaires de 14,3 M€ en croissance de 48,2% lié au formidable succès de VAMPYR™ écoulé à ce jour à plus d'1 million d'exemplaires
- Un EBITDA économique<sup>1</sup> en progression de 36,9% à 3,8 M€
- Une forte progression séquentielle du chiffre d'affaires et de l'EBITDA économique au 2<sup>nd</sup> semestre portée par les royalties
- Une structure financière renforcée grâce à l'introduction en Bourse
- Un portefeuille de jeux enrichi et une roadmap étoffée jusqu'en 2022

**25 avril 2019.** DONTNOD Entertainment, studio français indépendant de création et de développement de jeux vidéo, annonce ses résultats annuels 2018 arrêtés par le Conseil d'Administration lors de sa réunion de ce jour. Les Commissaires aux comptes ont effectué leurs procédures d'audit et le rapport financier 2018 sera publié le 30 avril prochain.

Oskar Guilbert, Président Directeur Général de DONTNOD, déclare : « *2018 a été particulièrement riche pour DONTNOD avec de nombreuses étapes franchies, dont le succès de notre introduction en Bourse qui nous donne les moyens d'élargir notre assise au cœur d'une industrie du jeu vidéo en constante expansion. Sur le plan commercial, notre première coproduction, VAMPYR™, a rencontré un véritable succès avec, à ce jour, plus d'1 million d'exemplaires écoulés. LES AVENTURES EXTRAORDINAIRES DE CAPTAIN SPIRIT™ et le premier épisode de LIFE IS STRANGE 2™ ont suscité un très vif intérêt des joueurs et nous a permis d'afficher sur le second semestre un remarquable maintien des royalties du premier opus de LIFE IS STRANGE™, ce qui témoigne de la puissance de la franchise créée.* »

*Nous poursuivons notre roadmap avec 4 jeux en cours de production, les derniers épisodes de LIFE IS STRANGE 2™, TWIN MIRROR™, un dont l'éditeur reste confidentiel et notre nouvelle coproduction avec FOCUS Home Interactive.*

*Au-delà, fort de notre position clé en tant que créateur de contenus originaux au cœur d'un marché en progression continue, je suis convaincu que de nouvelles opportunités s'offrent pour DONTNOD avec l'apparition de nouveaux modes de distribution, un engouement croissant pour la fiction interactive, notre cœur d'expertise, et une nouvelle génération de consoles proposant encore plus d'espace créatif.*

Données consolidées auditées en K€ Normes comptables françaises	2017 <sup>2</sup>	2018 <sup>3</sup>
Chiffre d'affaires	9 669	<b>14 330</b>
Total produits d'exploitation	12 032	<b>15 819</b>
Total charges d'exploitation (hors dotations aux amortissements et provisions)	(12 344)	<b>(15 904)</b>
CJV	3 057	<b>3 843</b>
EBITDA Economique <sup>1</sup> (incluant CJV)	2 745	<b>3 758</b>
Dotations aux amortissements	(375)	<b>(1 868)</b>
Résultat d'exploitation (incluant CJV)	2 370	<b>1 890</b>
Résultat financier	(89)	<b>(176)</b>
Résultat exceptionnel	(227)	<b>(1 041)</b>
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	-	<b>(183)</b>
Résultat net de l'ensemble consolidé	2 055	<b>490</b>

<sup>1</sup> : Résultat d'exploitation + Dotations aux amortissements & provisions nettes de reprises + crédit d'Impôts Jeux Vidéo

<sup>2</sup> : Comptes sociaux DONTNOD Entertainment retraités des éléments de consolidation

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



### Solide croissance de l'activité à 48,2%

Au titre de l'exercice 2018, DONTNOD Entertainment affiche une forte croissance de son activité de +48,2% et réalise un chiffre d'affaires consolidé de 14,3 M€ contre 9,7 M€ en 2017. Cette bonne performance s'appuie sur :

- la montée en puissance des jeux en cours de production (5 sur l'exercice) avec un chiffre d'affaires relatif aux redevances éditeurs de 10,5 M€ en hausse de +22,1% ;
- et, une multiplication par 3,5 des royalties (3,8 M€), grâce au succès commercial de VAMPYR™ et au remarquable maintien des royalties LIFE is STRANGE™ alors que les royalties issues du deuxième opus sont à venir (période de recouplement par l'éditeur).

La production immobilisée s'élève à 0,9 M€ au 31 décembre 2018, au titre des coûts engagés sur les jeux en coproduction, incluant la fin de production de VAMPYR™ sorti le 5 juin 2018 sur PC et consoles, et le démarrage de la conception du nouveau jeu en collaboration avec FOCUS Home Interactive.

### Amélioration de l'EBITDA économique<sup>1</sup> à 3,8 M€

Cette croissance du chiffre d'affaires a permis d'améliorer de 36,9% l'EBITDA économique qui ressort ainsi à 3,8 M€ sur l'exercice 2018, malgré une montée en puissance des chaînes de production pour préparer les futurs développements (charges d'exploitation hors dotations aux amortissements et provisions de 15,9 M€ en 2018 avec un effectif moyen porté à 171 collaborateurs après intégration de DONTNOD ELEVEN au 1<sup>er</sup> juin 2018 contre 12,3 M€ en 2017).

DONTNOD présente ainsi un exercice 2018 en deux temps avec une multiplication par deux des revenus entre le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>nd</sup> semestre, portés par la montée en puissance des royalties, qui a permis de dégager un EBITDA économique<sup>1</sup> de 4,0 M€ sur la seconde moitié de l'année (-0,2 M€ au 30 juin 2018).

Après prise en compte des dotations aux amortissements et provisions (-1,9 M€) qui incluent le début d'amortissement de l'actif incorporel VAMPYR™, le résultat d'exploitation économique (incluant le CIJV) s'établit à 1,9 M€ contre 2,4 M€ en 2017.

Le résultat net de l'ensemble consolidé ressort à 0,5 M€ en 2018, contre 2,1 M€ en 2017. Il intègre une charge exceptionnelle de 1 M€, essentiellement liée aux restrictions relatives au mécanisme de remboursement du CIJV, et une charge financière de 0,2 M€.

### Solide situation financière au 31 décembre 2018

Consécutivement à l'introduction en Bourse réalisée au mois de mai 2018, couplée à une parfaite maîtrise des flux de trésorerie, la situation financière de DONTNOD s'est considérablement renforcée au 31 décembre 2018.

ACTIF	2017	2018	PASSIF	2017	2018
Actif immobilisé	4 563	<b>7 334</b>	Fonds propres	(201)	<b>32 974</b>
Stocks, en-cours	-	-	Provisions	599	<b>1 672</b>
Clients, comptes rattachés	1 816	<b>3 993</b>	Dettes financières	5 556	<b>2 224</b>
Autres créances	3 622	<b>4 873</b>	Dettes fournisseurs et comptes rattachés	735	<b>743</b>
Disponibilités	692	<b>24 415</b>	Autres dettes	4 003	<b>3 003</b>
<b>TOTAL</b>	<b>10 692</b>	<b>40 616</b>	<b>TOTAL</b>	<b>10 692</b>	<b>40 616</b>

Ainsi, fin 2018, les capitaux propres de DONTNOD s'élèvent à 33 M€ et la trésorerie disponible atteint 24,4 M€. La dette financière ressort à 2,2 M€ intégralement constituée de comptes courants d'actionnaires.



### Enrichissement continu du catalogue

Après un excellent démarrage des deux premiers épisodes de **LIFE IS STRANGE 2™**, l'année 2019 sera marquée par la sortie de l'ensemble des épisodes, dont le cinquième et dernier volet programmé pour le 3 décembre 2019. De plus, le studio continuera le développement de **TWIN MIRROR™**, nouveau jeu épisodique d'aventure narrative. Le plein effet des royalties issues de ces deux jeux est attendu en 2020.

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

Par ailleurs, dans une industrie en pleine mutation, l'arrivée de nouveaux acteurs de la distribution à l'instar de majors du multimédia, des plateformes de téléchargement améliorées, une nouvelle génération de consoles qui se profile et l'engouement pour la fiction interactive contribuent à soutenir une forte demande de contenus. Dans cet écosystème, DONTNOD est à même de pouvoir profiter de nouvelles opportunités.

### 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)

© 2019 DONTNOD Entertainment et Focus Home Interactive. VAMPYR est développé par DONTNOD Entertainment et édité par Focus Home Interactive.

© 2019 DONTNOD Entertainment

© 2019 Square Enix Ltd. Tous droits réservés. LIFE IS STRANGE 2 et LIFE IS STRANGE sont des marques de fabrique ou des marques déposées de Square Enix Ltd.

LES AVENTURES EXTRAORDINAIRES DE CAPTAIN SPIRIT, LIFE IS STRANGE 2 et LIFE IS STRANGE sont développés par DONTNOD Entertainment et édité par SQUARE ENIX.

©2019 BANDAI NAMCO Entertainment Europe