



## RÉSULTATS SEMESTRIELS 2020

- Hausse des produits d'exploitation de 19,9%
- EBITDA Économique<sup>1</sup> maîtrisé à 1,7 M€
- Progression du résultat net de 64%
- Renforcement de la trésorerie disponible à 20,0 M€ avant augmentation de capital de juillet 2020

**28 septembre 2020.** DONTNOD Entertainment, studio français indépendant de création et de développement de jeux vidéo, présente ses résultats semestriels 2020 arrêtés par le Conseil d'Administration réuni le 18 septembre 2020. Les procédures de revue limitée des commissaires aux comptes sur ces comptes ont été effectuées. Le Rapport financier semestriel sera mis à disposition dans le courant du mois d'octobre.

À cette occasion, Oskar Guilbert, Président Directeur Général de DONTNOD, déclare : « *Cette première partie de l'année a été marquée par un contexte sanitaire inédit et le confinement mondial qui s'en est suivi. En cette période sans précédent, notre priorité a été d'assurer la sécurité et le bien-être de nos équipes. Avec beaucoup de dynamisme, nos collaborateurs ont fait preuve d'une adaptabilité et d'un professionnalisme incroyables, que je tiens à saluer. Leur engagement nous a permis d'honorer les calendriers de livraison pour les deux jeux de l'année TELL ME WHY™ et TWIN MIRROR™, tout en maintenant nos standards de très haute qualité déjà récompensés par les premiers prix obtenus.*

*Ce premier semestre a également été marqué par l'ouverture de notre filiale à Montréal, où nous installons notre sixième ligne de production dédiée à la création d'une nouvelle IP. Nous abordons cette fin d'année avec des moyens financiers accrus à la suite du succès de notre augmentation de capital en juillet, et une capacité créative et de production renforcées qui permettront de créer une valeur significative sur le moyen et long terme pour nos équipes, nos joueurs et nos actionnaires. »*

Données consolidées auditées en K€ (Normes comptables françaises)	S1 2019	S1 2020
Chiffre d'affaires	7 810	<b>6 993</b>
- dont Royalties	1 306	<b>920</b>
- dont Redevances Editeurs	6 504	<b>6 073</b>
Production immobilisée <sup>2</sup>	1 214	<b>3 825</b>
<b>Total produits d'exploitation Economiques<sup>3</sup></b>	<b>9 025</b>	<b>10 819</b>
Autres produits	107	<b>3</b>
Total charges d'exploitation (hors dotations aux amortissements et provisions)	(9 371)	<b>(11 373)</b>
CIJV	2 563	<b>2 290</b>
<b>EBITDA Economique<sup>1</sup> (inclus CIJV)</b>	<b>2 323</b>	<b>1 739</b>
Dotations aux amortissements	(1 270)	<b>(909)</b>
<b>EBIT Economique<sup>4</sup> (inclus CIJV)</b>	<b>1 053</b>	<b>830</b>
Résultat financier	(67)	<b>(11)</b>
Résultat exceptionnel	(422)	<b>4</b>
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	(157)	<b>(157)</b>
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>406</b>	<b>667</b>

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

<sup>2</sup> Au titre des coûts engagés sur les jeux en coproduction et en autoédition jusqu'à leurs sorties

<sup>3</sup> Chiffre d'affaires + production immobilisée

<sup>4</sup> Résultat d'exploitation + CIJV (crédit d'Impôt Jeux Vidéo)



### Solide croissance des produits d'exploitation économiques

Au titre du premier semestre 2020, DONTNOD Entertainment affiche une progression de +19,9% de ses produits d'exploitation économiques qui s'élèvent à 10,8 M€ contre 9,0 M€ au premier semestre 2019.

Cette dynamique s'appuie sur une multiplication par 3,2 de la production immobilisée intégrant l'accélération des développements de **TWIN MIRROR™**, de la nouvelle coproduction avec FOCUS Home Interactive -**Projet 8-** et du premier développement entièrement autoédité du Studio -**Projet 7-**. En parallèle, le niveau des royalties de cette première partie de l'année (-29,6%) reflète uniquement les revenus du *back catalogue*<sup>5</sup>. Les royalties des ventes de **LIFE IS STRANGE™ 2**, dont le dernier épisode est sorti en novembre 2019, sont attendues à compter du second semestre 2020, une fois terminée la phase de recouplement de l'éditeur. Enfin, les redevances éditeurs s'élèvent à 6,1 M€ (contre 6,5 M€ un an plus tôt), le premier semestre 2019 bénéficiant toujours de **Life Is Strange 2™** en production.

### Une rentabilité en ligne avec l'avancement des projets

Les comptes semestriels 2020 confirment, comme anticipé, la montée en charge des développements en cours et l'absence de royalties issues de nouveaux jeux. Par ailleurs, le premier épisode de **TELL ME WHY™** étant sorti le 27 août dernier, les royalties sur ce jeu sont attendues à partir de 2021.

Afin d'accompagner les 6 lignes de production en cours, les charges de personnel, en augmentation de 27,4%, s'élèvent à 8,8 M€ au 30 juin 2020, contre 6,9 M€ un an plus tôt, pour un effectif moyen de 243 personnes au 30 juin 2020. L'EBITDA économique incluant le CIJV (Crédit d'Impôt Jeux Vidéo) ressort ainsi à 1,7 M€ au premier semestre 2020, en retrait maîtrisé (-0,6 M€). Après prise en compte des dotations aux amortissements et provisions (-1,3 M€), qui incluent la poursuite de l'amortissement des frais de développement de **VAMPYR™** (démarré mi-2018), l'EBIT économique (incluant le CIJV) est positif à 0,8 M€.

Le résultat net de l'ensemble consolidé ressort à 0,7 M€ contre 0,4 M€ un an auparavant.

### Solide situation financière au 30 juin 2020

ACTIF	31/12/2019	30/06/2020	PASSIF	31/12/2019	30/06/2020
Actif immobilisé	15 673	<b>18 364</b>	Fonds propres	32 859	<b>33 518</b>
Stocks, en-cours	-	-	Provisions	2 330	<b>2 393</b>
Clients, comptes rattachés	3 050	<b>4 679</b>	Dettes financières	1 560	<b>4 488</b>
Autres créances	5 977	<b>3 280</b>	Dettes fournisseurs et comptes rattachés	401	<b>402</b>
Disponibilités	16 955	<b>20 002</b>	Autres dettes	4 505	<b>5 524</b>
<b>TOTAL</b>	41 655	<b>46 325</b>	<b>TOTAL</b>	41 655	<b>46 325</b>

DONTNOD a dégagé sur le premier semestre 2020 une marge brute d'autofinancement positive de 1,7 M€. Les investissements au 30 juin 2020 à hauteur de 3,7 M€ sont principalement liés à la production immobilisée au titre des jeux en coproduction et autoédition.

<sup>5</sup> Ensemble des jeux vidéo sortis avant l'exercice



Après l'obtention d'un Prêt Garanti par l'État (PGE) de 3,6 M€ en avril 2020 dans le cadre de la crise sanitaire du Covid-19, les dettes financières s'élèvent à 4,5 M€ contre 1,6 M€ au titre du premier semestre 2019. Les autres dettes intègrent 2,7 M€ de produits constatés d'avance représentant notamment la part des minimums garantis reçus sur **TWIN MIRROR™** et reconnus en chiffre d'affaires à la sortie du jeu.

Par ailleurs, les autres créances intègrent 2,9 M€ de crédits d'impôts non encaissés au 30 juin 2020.

À juin 2020, les capitaux propres de DONTNOD s'élèvent à 33,5 M€ et la trésorerie disponible atteint 20 M€.

Post-Clôture, DONTNOD a renforcé ses fonds propres et sa trésorerie de 6,7 M€ dans le cadre d'une augmentation de capital afin d'accélérer la mise en œuvre de sa stratégie de développement vers plus d'autoédition et, ainsi, de bénéficier pleinement de l'évolution favorable du secteur.

### Perspectives et développement

Le second semestre 2020 bénéficiera, entre autres, des royalties attendues de **LIFE IS STRANGE™ 2**, dont le premier épisode est disponible gratuitement depuis le 17 septembre 2020 ce qui redynamisera les ventes de l'ensemble du jeu.

Par ailleurs, cette seconde partie de l'exercice sera marquée par le lancement de **TWIN MIRROR™**, premier jeu autoédité (disposant de royalties garanties dès sa commercialisation) dont la sortie est programmée sur PC avec EPIC Games et sur consoles avec Bandai Namco, le 1<sup>er</sup> décembre 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™**. Le Groupe prépare ainsi l'enrichissement de son catalogue au-delà du plan présenté lors de l'introduction en Bourse.

### 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)