



SOLIDES PERFORMANCES DES RÉSULTATS ANNUELS 2020 ET EMPREINTE GRANDISSANTE SUR LA CHAÎNE DE VALEUR DU JEU VIDÉO

- Forte hausse des **produits d'exploitation économiques**¹ +31%, à **23,6 M€**
- **EBITDA Économique**² en progression de +33%, à **4,4 M€**
- Résultat net positif à 0,9 M€
- Renforcement de la trésorerie disponible à 21,2 M€ et **nouveau financement de 50 M€** post-clôture pour soutenir le plan de développement ambitieux

19 avril 2021. DONTNOD Entertainment, studio français indépendant de création, de développement et d'édition de jeux vidéo, présente ses résultats annuels 2020 arrêtés par le Conseil d'Administration réuni le 16 avril 2021. Les Commissaires aux comptes ont effectué leurs procédures d'audit et le rapport financier 2020 sera publié le 30 avril prochain.

À cette occasion, Oskar Guilbert, Président Directeur Général de DONTNOD, déclare : « *Notre stratégie continue de porter ses fruits. Nous avons réalisé une très belle année 2020 marquée par l'ouverture de notre filiale à Montréal et le lancement de deux jeux, TELL ME WHY et TWIN MIRROR, dans un environnement totalement inédit. Nous sommes incroyablement fiers du travail de nos équipes qui ont démontré une résilience et une qualité d'adaptation remarquable.*

Nous abordons cette nouvelle année avec des moyens financiers fortement renforcés qui nous permettent d'accélérer notre plan de développement ambitieux. Notre transformation, initiée en 2018 avec notre première coproduction et reconduite en 2020 avec notre première auto-édition, se poursuit en 2021 au travers de notre récent accord de coproduction et d'édition d'un studio tiers avec PortaPlay permettant le renforcement de notre line-up par un 7^{ème} jeu. Cette stratégie vise à capter davantage de valeur issue de nos créations originales en les coproduisant ou en les auto-éditant, à enrichir notre catalogue avec plus de jeux et à intégrer à notre actif davantage de Propriétés Intellectuelles développées en interne ou en collaboration avec des studios externes. »

Données consolidées auditées en K€ (Normes comptables françaises)	2019	2020
Chiffre d'affaires	13 945	13 506
- dont Royalties	2 062	3 781
- dont Redevances Editeurs	11 883	9 725
Production immobilisée ³	4 072	10 069
Total produits d'exploitation Economiques¹	18 017	23 574
Autres produits	108	10
Total charges d'exploitation (hors dotations aux amortissements et provisions)	(19 512)	(23 417)
CIJV	4 668	4 211
EBITDA Economique² (incluant CIJV)	3 280	4 377
Dotations aux amortissements	(2 500)	(2 860)
EBIT Economique⁴ (incluant CIJV)	781	1 518
Résultat financier	(81)	(38)
Résultat exceptionnel	(472)	(217)
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	(314)	(314)
Résultat net de l'ensemble consolidé	(86)	949



Montée en puissance des projets en auto-édition et solide performance du back catalogue

Au titre de l'exercice 2020, DONTNOD Entertainment affiche une progression de +31% de ses produits d'exploitation économiques qui s'élèvent à 23,6 M€ contre 18,0 M€ en 2019.

Cette dynamique s'appuie d'une part, sur une multiplication par 2,5 de la production immobilisée (fin des développements de TWIN MIRROR™, accélération du Projet 7 auto-édité et de la nouvelle coproduction avec FOCUS Home Interactive) et d'autre part, sur une croissance de +83% des royalties liée à TWIN MIRROR™, première auto-édition sortie en décembre 2020 et à une forte dynamique du back catalogue (VAMPYR, LIFE IS STRANGE).

Amélioration de la performance opérationnelle

Comme anticipé, cette croissance se traduit sur la performance opérationnelle du studio au titre de l'exercice 2020, grâce à une hausse des charges maîtrisée dans la phase de montée en puissance.

Les charges de personnel s'élèvent à 17,2 M€ en 2020, contre 14,3 M€ un an auparavant, soit une augmentation de 20% qui reflète notamment les recrutements nécessaires au développement des 6 chaînes de production internes en cours. Les autres charges d'exploitation en hausse de 19% à 5,7 M€ en 2020, contre 4,8 M€ au titre de l'exercice précédent illustrent la montée en puissance des chaînes de production, mais également les investissements marketing réalisés dans le cadre de la sortie de TWIN MIRROR™ en décembre 2020.

Ainsi, l'EBITDA économique, incluant le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV), ressort à 4,4 M€ en 2020, contre 3,3 M€ en 2019, soit une progression de 33%.

Après déduction des dotations aux amortissements, dépréciations et provisions (principalement composées des amortissements au titre des jeux coproduits ou auto-édités), l'EBIT économique progresse à 1,5 M€ en 2020, contre 0,8 M€ en 2019, en forte hausse de 94%.

Après déduction des amortissements au titre des écarts d'acquisition pour 0,3 M€, le bénéfice net de l'ensemble consolidé ressort en forte amélioration à 0,9 M€ pour l'exercice 2020, contre une perte de 0,1 M€ en 2019.

Structure financière renforcée

ACTIF	2019	2020	PASSIF	2019	2020
Actif immobilisé	15 673	22 618	Fonds propres	32 859	40 221
Stocks, en-cours	-	-	Provisions	2 330	2 550
Clients, comptes rattachés	3 050	2 643	Dettes financières	1 560	4 028
Autres créances	5 977	5 626	Dettes fournisseurs et comptes rattachés	401	1 264
Disponibilités	16 955	21 217	Autres dettes	4 505	4 042
TOTAL	41 655	52 105	TOTAL	41 655	52 105

DONTNOD a dégagé sur l'exercice 2020 une marge brute d'autofinancement positive de 4,1 M€ (+0,9 M€ par rapport à 2019) et des flux liés à l'activité de 5,3 M€ (+1,1 M€). Associés aux nouveaux financements (levée de fonds de 6,4 M€ à l'été 2020 et Prêt Garanti par l'État de 3,6 M€ en avril 2020), ces flux ont permis de couvrir les investissements 2020 (9,9 M€), principalement liés à la production immobilisée au titre des jeux en coproduction et auto-édition, et d'augmenter la trésorerie qui ressort à 21,2 M€ fin 2020 contre 17,0 M€ fin 2019.

À fin décembre 2020, les dettes financières sont de 4,0 M€, contre 1,6 M€ au titre de 2019, et les capitaux propres de DONTNOD s'élèvent à 40,2 M€.



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€).

Perspectives et développement

La qualité des jeux du studio a été une nouvelle fois reconnue. L'aventure narrative **TELL ME WHY™**, première collaboration avec Microsoft, a été nominée une vingtaine de fois et a remporté 9 prix dont les prestigieux : "Au-delà du jeu vidéo" et "Excellence narrative" lors des Pégases 2021, et le « Games for Impact » lors des Game Awards. Toutes ces récompenses permettent de soutenir le développement commercial de cette nouvelle création originale.

L'année 2021 démarre avec un pipeline interne riche de 6 créations originales, dont 5 en auto-édition et 1 en coproduction avec FOCUS Home Interactive, dont les sorties sont prévues entre 2022 et 2025.

Dans un contexte favorable aux créateurs de jeux originaux de qualité et à la suite de la mise en place des pôles Edition et Marketing, DONTNOD a renforcé son catalogue au travers d'une collaboration avec le studio danois PortaPlay. DONTNOD, qui détient la majorité des droits de ce futur jeu, en assurera la coproduction et l'édition.

DONTNOD reste ainsi fidèle à sa stratégie :

- Plus de créations originales développées (seul ou en partenariat) ;
- Plus de revenus récurrents (via l'enrichissement continu du back catalogue) ;
- Plus de valeur captée par jeu (au travers de la coproduction et de l'édition) ;
- Plus d'actifs détenus (via la propriété intellectuelle sur les jeux coproduits ou auto-édités).

À propos de DONTNOD Entertainment

Créé en 2008, DONTNOD est un éditeur et studio français indépendant de création et de développement de jeux vidéo de genres aventure narrative (LIFE IS STRANGE™, TWIN MIRROR™, TELL ME WHY™), action (REMEMBER ME™) et jeux de rôle (VAMPYR™). Chaque nouveau jeu est une création originale proposant une expérience narrative et une mécanique de jeu uniques, mettant en scène des histoires fortes, touchantes et engageantes, partagées avec nos joueuses et joueurs du monde entier. DONTNOD possède aujourd'hui une renommée mondiale et collabore avec des éditeurs leaders, tels que Microsoft, Square Enix, FOCUS Home Interactive, Bandai Namco Entertainment ou encore Capcom. En tant que studio, mais aussi en tant qu'éditeur, DONTNOD poursuit son évolution pour ses productions internes mais accompagne à présent également des studios tiers sur des créations qui résonnent avec sa vision éditoriale (tel que le studio PortaPlay).

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

¹ Chiffre d'affaires + production immobilisée

² Résultat d'exploitation + dotations aux amortissements & provisions nettes de reprise + CIJV (crédit d'Impôt Jeux Vidéo)

³ Au titre des coûts engagés sur les jeux en coproduction et en autoédition jusqu'à leurs sorties

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