



## DON'T NOD fait le point sur l'activité du 1<sup>er</sup> semestre 2024

Paris, le 23 septembre 2024 - DON'T NOD, éditeur et studio indépendant de création et de développement de jeux vidéo, fait le point sur l'activité du premier semestre 2024 et de sa feuille de route dans le prolongement des annonces communiquées lors de la présentation des résultats annuels 2023 et à la lumière des performances économiques du 1<sup>er</sup> semestre 2024.

Oskar Guilbert, Président directeur général, déclare : « Nous sommes bien évidemment déçus par nos performances récentes dans un marché extrêmement compétitif et sélectif. Malgré un excellent accueil critique, *Jusant* et *Banishers: Ghosts of new Eden* n'ont malheureusement pas obtenu le résultat commercial escompté, ce qui entraîne une dégradation de nos résultats semestriels 2024 et nous conduit à étudier toutes les options possibles concernant notre feuille de route. »

### Evolution de l'activité du 1<sup>er</sup> semestre 2024<sup>1</sup>

Données consolidées en K€, en cours d'audit	S1 2023	S1 2024
Chiffre d'affaires	2 663	<b>1 871</b>
- dont développement	2 050	<b>19</b>
- dont ventes	613	<b>1 852</b>
Production immobilisée <sup>2</sup>	13 800	<b>12 710</b>
<b>Total produits d'exploitation économiques<sup>3</sup></b>	<b>16 463</b>	<b>14 581</b>

Au titre du 1<sup>er</sup> semestre 2024, les produits d'exploitation économiques de DON'T NOD sont en retrait de 11% à 14,6 M€ contre 16,5 M€ au 1<sup>er</sup> semestre 2023. Cette évolution reflète :

- | Une progression des ventes (+1,2 M€), principalement portée par le back catalogue (*Vampyr* et la licence *Life is Strange*) et la contribution de *Jusant* (sorti fin octobre 2024) et *Banishers: Ghosts of new Eden* (sorti mi-février 2024) dont les performances ressortent très inférieures aux attentes ;
- | Des revenus au titre du développement en retrait (-2,0 M€), illustrant l'achèvement du développement de *Banishers: Ghosts of new Eden* ;
- | Une baisse de la production immobilisée (-1,1 M€), qui matérialise la mise en pause temporaire de 2 lignes de production.

<sup>1</sup> Tous les chiffres relatifs aux comptes consolidés au 30 juin 2024 du présent communiqué de presse, sont en cours d'examen limité par nos Commissaires aux comptes.

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

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



## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Ces produits d'exploitation économiques ne couvriront pas les charges d'exploitation hors dotations de sorte que l'EBITDA économique<sup>4</sup> est attendu en perte (de l'ordre de -1,0 M€) au titre du 1<sup>er</sup> semestre 2024.

### Mesures en soutien de la performance

Dans ce contexte de contre-performance, DON'T NOD a décidé de :

- | Déprécier partiellement, à hauteur de 24,0 M€, les actifs de *Jusant* et *Banishers: Ghost of New Eden*, compte tenu de l'incapacité à démontrer des flux futurs à hauteur de la valeur de ces actifs ;
- | Concentrer ses efforts et ressources sur les Propriétés Intellectuelles en cours de production offrant le plus fort potentiel de retour sur investissement à court (et moyen) terme, avec :
  - *Lost Records: Bloom & Rage*, le premier jeu développé par le studio de Montréal et les créateurs à l'origine de la franchise *Life is Strange*. Joué pour la première fois par la presse lors de la Gamescom, *Lost Records: Bloom & Rage* a reçu un accueil particulièrement positif et son nouveau trailer a suscité l'engagement de millions de joueurs et joueuses sur nos réseaux sociaux (1<sup>er</sup> épisode prévu pour février 2025 et le second en mars 2025). En parallèle, les discussions se poursuivent avec des leaders de l'industrie pour sécuriser les retombées économiques ;
  - Deux projets internes (P10 et P14) dont les sorties sont programmées avant fin 2027 et dont les titres restent à dévoiler. Afin de renforcer le potentiel de vente et d'accroître les opportunités de partenariats avec les leaders de l'industrie, la conception des projets a été réorientée pour toucher un public plus large, ce qui implique la mise au rebut de certains développements (P10) ;
  - L'accompagnement des deux projets d'édition externe (sorties attendues en 2025) qui contribueront ainsi aux revenus dès le prochain exercice.
- | Mettre temporairement en pause deux projets en phase de conception à Paris (P12 et P13), impliquant une dépréciation de 7,6 M€. Cette décision permet de prioriser les ressources et de maximiser les chances de succès des titres actuellement les plus prometteurs.

L'ensemble de ces décisions conduira à une dépréciation des actifs immobilisés à hauteur de 31,6 M€ et à la constatation d'un résultat exceptionnel de l'ordre de -8,5 M€. Ces éléments impacteront significativement les résultats semestriels 2024, sans effet cash (trésorerie attendue à 45,5 M€ à fin juin 2024).

<sup>4</sup> Résultat d'exploitation + dotations aux amortissements & provisions nettes de reprise + crédits d'Impôts



DON'T NOD étudie par ailleurs les autres options qui pourraient être envisagées dans les meilleurs délais pour sécuriser ses opérations et améliorer la création de valeur. Cette réflexion doit être menée en vue, d'une part, de conférer à DON'T NOD une capacité à mieux rivaliser dans une industrie en perpétuelle évolution et, d'autre part, de répondre efficacement aux attentes des joueuses et des joueurs ainsi que des partenaires, tout en continuant à offrir des expériences innovantes et de haute qualité.

### À propos de DON'T NOD

DON'T NOD est un éditeur et développeur français indépendant, avec des studios à Paris et Montréal, créateur de jeux narratifs originaux dans les genres aventure (Life is Strange™, Tell Me Why™, Twin Mirror™), RPG (Vampyr™, Banishers: Ghosts of New Eden™) 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. DON'T NOD crée et édite ses propres Propriétés Intellectuelles développées en interne, comme Harmony: The Fall of Reverie™ et Jusant™ mais partage également ses connaissances et son expérience pour 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](http://dont-nod.com)

DON'T NOD (code ISIN : FR0013331212 - ALDNE) est coté sur Euronext Growth Paris

#### **DON'T NOD**

Oskar GUILBERT  
Président Directeur Général

Agathe MONNERET  
Directrice Administrative et Financière  
[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)

Amaury DUGAST  
Relations Presse  
Tél. : 01 53 67 36 74 - [adugast@actus.fr](mailto:adugast@actus.fr)