



TWIN SAILS INTERACTIVE PREND SON INDÉPENDANCE D'ASMODEE

Le début d'un nouveau cycle pour l'éditeur français « nouvelle génération » dans l'univers du jeu vidéo

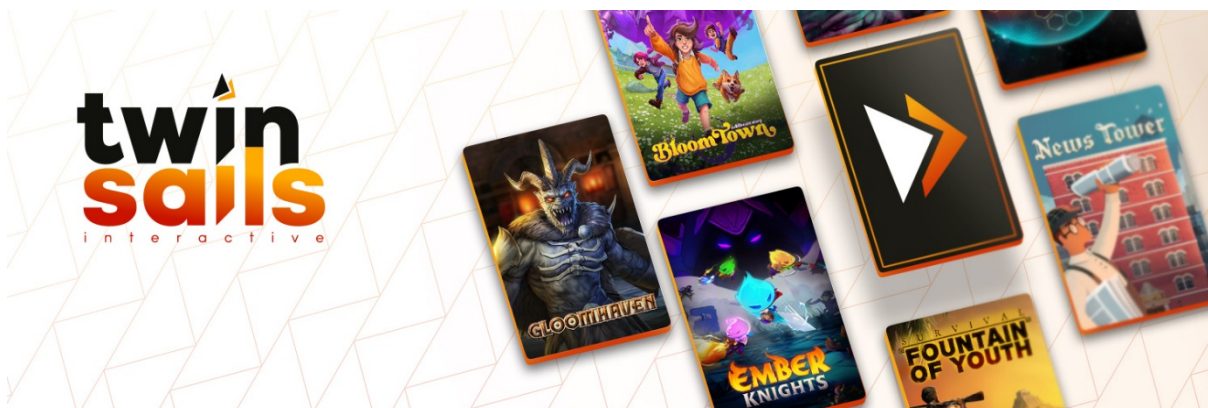
Après un rachat par ses dirigeants, le label d'édition entame un nouveau chapitre et élargira son portefeuille de jeux indépendants dans les mois à venir. Dans un marché du jeu vidéo en pleine transformation, cette ambition est nourrie par la volonté de développer un nouveau modèle d'éditeurs animé par des valeurs fortes et une proximité avec ses communautés pour développer de nouveaux jeux au succès ancrés dans la durée.

PARIS, le 7 avril 2025 — Twin Sails Interactive, l'éditeur français de jeux vidéo à l'origine de *Gloomhaven Digital*, *Ember Knights*, *News Tower*, *Bloomtown: A Different Story* et *Survival: Fountain of Youth*, annonce son indépendance vis-à-vis du groupe Asmodee, leader mondial du jeu de société, coté sur le Nasdaq Stockholm depuis février 2025. Grâce à un **rachat stratégique par ses trois dirigeants qui détiendront désormais la totalité du capital**, Twin Sails obtient **une autonomie totale** et une plus grande flexibilité pour porter sa vision de croissance et s'imposer parmi les acteurs internationaux du jeu vidéo indépendant. Une ambition adossée à des succès reconnus et un modèle focalisé sur des jeux qui mobilisent leur communauté dans le temps et générateurs de revenus récurrents.

Une nouvelle ère pour Twin Sails Interactive

Fondée en 2016 et anciennement connue sous le nom **Asmodee Digital**, Twin Sails était à l'origine la division jeu vidéo du groupe Asmodee. Réputée pour ses adaptations numériques de jeux de société comme *Terraforming Mars* ou *Gloomhaven*, l'entreprise s'est imposée comme un acteur de la scène indépendante avec des titres acclamés par les joueurs et la critique comme *Ember Knights*, *Survival : Fountain of Youth* et *News Tower*.

Avec déjà 60 jeux lancés (PC, consoles et l'engagement de 20 collaborateurs passionnés, Twin Sails fédère déjà plus de 20 millions de joueurs lui permettant de dégager un chiffre d'affaires de 6 M€ sur son dernier exercice, dont 60% réalisés en Amérique du Nord.



Les jeux de Twin Sails sont déjà disponibles partout à travers le monde au travers de partenaires de référence comme Steam, Microsoft, Sony ou Nintendo.

Sélectivité et co-construction éditoriale

Twin Sails affirme sa différence en s'engageant sur des projets limités afin de maximiser leur impact et leur chance de succès. Pour réussir, les équipes assistent les studios avec en particulier une expertise originale dans la construction des jeux en collaboration avec les communautés de joueurs, via le modèle « Early Access ». Cette approche originale et créative permet de déployer des franchises long terme reconnues par les critiques et les joueurs tout en respectant des budgets maîtrisés.

La séparation du Groupe Asmodee **n'affectera pas la structure de l'entreprise** : Twin Sails conserve l'ensemble de son équipe animée par ses dirigeants historiques expérimentés : Nicolas Godement (CEO), Laurent Lichnewsky (Directeur de production), et Adrien Rotondo (Directeur marketing).

*« C'est un moment clé pour Twin Sails Interactive. Nous tirons, avec reconnaissance, une expérience précieuse de notre intégration au sein d'Asmodee, qui a renforcé notre vision et notre positionnement. Aujourd'hui, en tant qu'éditeur indépendant, nous avançons avec confiance, portés par une ambition claire et résolument tournée vers l'avenir. Notre ambition : appliquer aux jeux indépendants ce qui fait la force des grandes marques AAA — une vision construite sur la durée, des univers qui mûrissent avec cohérence, et une relation sincère avec les communautés qui les font vivre. », déclare **Nicolas Godement, CEO.***

*« Nous saluons le chemin parcouru par Twin Sails Interactive et sommes fiers de les voir évoluer vers une nouvelle phase de leur développement. Ce changement assure à la fois continuité et nouvelles perspectives pour les deux entités. Nous leur souhaitons un avenir riche en succès, en créativité et en opportunités. », ajoute **Thomas Koegler, CEO d'Asmodee.***

Un éditeur ambitieux à la recherche de nouveaux projets et partenaires

Avec cette indépendance, Twin Sails Interactive renforce son engagement envers les jeux à forte identité, en s'appuyant sur son expertise en *publishing* sélectif, positionnement stratégique et accompagnement sur mesure.

« Notre ambition est claire : accompagner des projets à forte identité visuelle et créative, et leur donner les moyens de s'inscrire dans la durée. Avec nos studios partenaires, nous construisons des marques pérennes, pensées pour évoluer à travers des mises à jour, du contenu additionnel ou encore des suites. », explique **Adrien Rotondo, Directeur marketing**

« Chez Twin Sails Interactive, nous sommes convaincus que chaque jeu mérite une approche sur mesure et un accompagnement expert. C'est pourquoi nous avons mis en place pour chaque titre une équipe dédiée - producteur, brand manager et game designer - qui collabore étroitement avec les studios pour façonner une vision cohérente alliant ambition créative, pertinence marketing et exigence de qualité. De la production à la localisation, du portage à l'assurance qualité, nous mettons tout en œuvre pour proposer aux joueurs des expériences mémorables et soignées. », ajoute **Laurent Lichnewsky, Directeur de Production**.

Ce qu'il faut surveiller dans les mois à venir :

1. Bloomtown : A Different Story – sortie mobile (iOS & Android) au deuxième trimestre 2025

Un narratif doux-amer de capture de monstres. Exploration, choix narratifs, liens sociaux et combats. *Déjà disponible sur Steam.*

2. News Tower – sortie en 1.0 à l'automne 2025

Jeu de gestion de journaux dans le New York des années 1930. Gérez l'équipe de rédaction, publiez des scoops, améliorez vos bureaux... et devenez un magnat des médias ! *Déjà disponible sur Steam.*

3. Ember Knights – sortie PS5/Xbos Series X/S au printemps 2025

Roguelite coopératif frénétique, déjà culte sur PC/Switch. *Déjà disponible sur Steam.*

À propos de Twin Sails Interactive

Twin Sails Interactive est un éditeur de jeux vidéo indépendant, anciennement Asmodee digital, intégré au groupe Asmodee. Initialement connu pour ses adaptations numériques de jeux de société comme *Gloomhaven*, *Ember Knights*, *Survival: Fountain of Youth*, *Bloomtown* et *News Tower*, Twin Sails désormais spécialiste du *publishing premium* pour les studios indépendants, accompagne des studios talentueux pour donner vie à des expériences uniques sur PC et consoles. Avec une approche sélective et un engagement à long terme, Twin Sails Interactive se positionne comme un acteur incontournable du *publishing* de jeux indépendants.

Pour plus d'information : <https://twin-sails.com/fr/>



Contact presse

SEITOSEI.ACTIFIN – Michael Scholze – michael.scholze@seitosei-actifin.com - 01 56 88 11 14