

# DONTNOD

## ENTERTAINMENT

SA au capital de 55.615,50 €  
Siège social : Métropole 19  
134-140 rue d'Aubervilliers 75019 Paris - France  
RCS Paris N° 504 161 902

### DOCUMENT DE BASE



En application de son règlement général, notamment de l'article 212-23, l'Autorité des marchés financiers (l'« AMF ») a enregistré le présent Document de Base le 17 avril 2018 sous le numéro I.18-017. Ce document ne peut être utilisé à l'appui d'une opération financière que s'il est complété par une note d'opération visée par l'AMF. Il a été établi par l'émetteur et engage la responsabilité de ses signataires.

L'enregistrement, conformément aux dispositions de l'article L621-8-1-I du code monétaire et financier, a été effectué après que l'AMF a vérifié que le document est complet et compréhensible et que les informations qu'il contient sont cohérentes. Il n'implique pas l'authentification par l'AMF des éléments comptables et financiers présentés.

*Ce document est disponible sans frais au siège social de la Société, ainsi qu'en version électronique sur le site de l'AMF ([www.amf-france.org](http://www.amf-france.org)) et sur celui de la Société ([www.dont-nod.com](http://www.dont-nod.com)).*

## Table des matières

<b>1</b>	<b>PERSONNES RESPONSABLES.....</b>	<b>8</b>
1.1	RESPONSABLE DU DOCUMENT DE BASE.....	8
1.2	ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE.....	8
1.3	RESPONSABLES DE L'INFORMATION FINANCIERE.....	8
<b>2</b>	<b>CONTROLEURS LEGAUX DES COMPTES.....</b>	<b>9</b>
2.1	COMMISSAIRES AUX COMPTES TITULAIRES .....	9
2.2	COMMISSAIRE AUX COMPTES SUPPLEANT .....	9
<b>3</b>	<b>INFORMATIONS FINANCIERES SELECTIONNEES .....</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>FACTEURS DE RISQUES .....</b>	<b>12</b>
4.1	RISQUES LIES A L'ACTIVITE .....	12
4.1.1	Risques liés au décalage dans le développement d'un jeu .....	12
4.1.2	Risques liés à un démarrage des ventes ne correspondant pas aux attentes de la Société lors de la sortie d'un jeu.....	13
4.1.3	Risques liés à la dépendance à l'égard des éditeurs .....	13
4.1.4	Risques liés à la dépendance à l'égard de technologies tierces.....	14
4.1.5	Risques liés à la recherche et à la fidélisation des talents .....	15
4.1.6	Risques liés à la gestion de la croissance interne de la Société.....	15
4.1.7	Risques liés à la croissance externe .....	16
4.2	RISQUES LIES AU MARCHE ET A L'ENVIRONNEMENT CONCURRENTIEL .....	16
4.2.1	Risques liés au non-respect des contraintes techniques des consoliers.....	17
4.3	RISQUES JURIDIQUES .....	18
4.3.1	Risques liés aux droits de propriété intellectuelle et aux contrats de licences .....	18
4.4	RISQUES FINANCIERS .....	18
4.4.1	Risque de liquidité .....	18
4.4.2	Risque lié à l'existence de dispositifs fiscaux avantageux comme le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) .....	19
4.4.3	Risque lié à de possibles besoins de financements ultérieurs du fait de l'évolution du modèle économique .....	20
4.4.4	Risque lié à la dépendance financière à l'égard de son actionnaire majoritaire.....	20
4.4.5	Risque de taux.....	20
4.4.6	Risque de change .....	20
4.4.7	Risque relatif à l'existence d'instruments dilutifs.....	21
4.5	ASSURANCES ET COUVERTURE DES RISQUES.....	21
<b>5</b>	<b>INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIETE .....</b>	<b>22</b>
5.1	HISTOIRE ET EVOLUTION DE LA SOCIETE .....	22
5.1.1	Dénomination sociale de la Société .....	22
5.1.2	Lieu et numéro d'enregistrement de la Société.....	22
5.1.3	Date de constitution et durée.....	22
5.1.4	Siège social de la Société, forme juridique, législation régissant ses activités .....	22

5.1.5	Évènements marquants dans le développement de la société .....	22
5.2	INVESTISSEMENTS .....	26
5.2.1	Principaux investissements réalisés depuis le 1 <sup>er</sup> janvier 2016 .....	26
5.2.2	Principaux investissements réalisés depuis le 1 <sup>er</sup> janvier 2018 .....	26
5.2.3	Principaux investissements envisagés.....	26
<b>6</b>	<b>APERCU DES ACTIVITES.....</b>	<b>27</b>
6.1	PRESENTATION GENERALE .....	27
6.2	LE MARCHE DU JEU VIDEO .....	30
6.2.1	La chaîne de valeur du jeu vidéo .....	30
6.2.2	Un marché mondial en pleine expansion .....	32
6.2.3	Les tendances structurantes du marché du jeu vidéo .....	35
6.2.4	L’environnement concurrentiel de Don’t Nod.....	41
6.3	UN STUDIO SPECIALISTE DU JEU NARRATIF.....	44
6.3.1	Le spécialiste des jeux narratifs .....	44
6.3.2	Une maîtrise de la chaîne de production des jeux.....	53
6.4	DES RELATIONS ETROITES AVEC DES EDITEURS DE PREMIER PLAN .....	59
6.4.1	L’éditeur : un partenaire incontournable.....	59
6.4.2	Un modèle économique en cours d’évolution vers des contrats de plus en plus profitables.....	59
6.4.3	Des éditeurs partenaires de premier plan offrant une couverture mondiale du marché .....	61
6.4.4	Une puissance commerciale particulièrement bénéfique pour les jeux par épisodes.....	62
6.5	UNE STRATEGIE CLAIRE ET AMBITIEUSE.....	65
6.5.1	Accélérer le rythme de sorties des jeux.....	65
6.5.2	Remonter dans la chaîne de valeur en développant des jeux en coproduction.....	66
6.5.3	Saisir les opportunités de croissance externe .....	66
6.5.4	Conclusion .....	67
<b>7</b>	<b>ORGANIGRAMME .....</b>	<b>68</b>
7.1	ORGANIGRAMME JURIDIQUE.....	68
7.2	SOCIETES DU GROUPE.....	70
7.3	PRINCIPAUX FLUX INTRA-GROUPE .....	70
<b>8</b>	<b>FACTEURS ENVIRONNEMENTAUX SUSCEPTIBLES D’INFLUENCER L’UTILISATION DES IMMOBILISATIONS DE LA SOCIETE.....</b>	<b>71</b>
8.1	QUESTION ENVIRONNEMENTALE.....	71
<b>9</b>	<b>EXAMEN DU RESULTAT ET DE LA SITUATION FINANCIERE .....</b>	<b>72</b>
9.1	PRESENTATION GENERALE .....	72
9.2	PRINCIPAUX FACTEURS AYANT UNE INFLUENCE SUR LES RESULTATS DE LA SOCIETE	72
9.3	COMMENTAIRES SUR LE COMPTE DE RESULTAT DES EXERCICES CLOS LES 31 DECEMBRE 2017 ET 2016 .....	72
<b>10</b>	<b>TRÉSORERIE ET CAPITAUX .....</b>	<b>80</b>
10.1	INFORMATIONS SUR LES CAPITAUX, LIQUIDITES ET SOURCES DE FINANCEMENT DE LA SOCIETE.....	80
10.1.1	Financement par le capital .....	80

10.1.2	Financement par aides publiques .....	80
10.1.3	Financement par emprunt .....	82
10.1.4	Engagements hors bilan .....	83
10.2	FLUX DE TRESORERIE .....	83
Les principales composantes de ces évolutions sont détaillées ci-après.....		83
10.2.1	Flux de trésorerie liés aux activités opérationnelles.....	84
10.2.2	Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement .....	84
10.2.3	Flux de trésorerie liés aux activités de financement .....	84
10.2	RESTRICTION A L'UTILISATION DES CAPITAUX .....	85
10.3	SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES A L'AVENIR.....	85
<b>11</b>	<b>RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT, BREVETS, LICENCES, MARQUES ET NOMS DE DOMAINE.....</b>	<b>86</b>
11.1	Recherche et développement .....	86
11.2	Brevets.....	87
11.3	Marques .....	87
11.4	Noms de domaines.....	87
11.5	Droits d'auteur.....	89
11.6	Accords de licences .....	89
11.6.1	Contrats de développement et de licences conclus avec les éditeurs .....	89
11.6.2	Licences .....	89
<b>12</b>	<b>TENDANCES .....</b>	<b>90</b>
12.1	PRINCIPALES TENDANCES DEPUIS LE 1 <sup>er</sup> JANVIER 2018.....	90
12.2	TENDANCE CONNUE, INCERTITUDE, DEMANDE D'ENGAGEMENT OU EVENEMENT RAISONNABLEMENT SUSCEPTIBLE D'INFLUER SUR LES PERSPECTIVES DE LA SOCIETE .....	90
<b>13</b>	<b>PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE.....</b>	<b>91</b>
<b>14</b>	<b>ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION ET DE SURVEILLANCE ET DIRECTION GENERALE .....</b>	<b>92</b>
14.1	DIRIGEANTS ET MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION.....	92
14.1.1	Composition du Conseil d'administration .....	92
14.1.2	Autres mandats sociaux .....	93
14.1.3	Biographies des membres du conseil d'administration.....	94
14.2	CONFLITS D'INTERET AU NIVEAU DES ORGANES DE DIRECTION ET DE SURVEILLANCE.....	95
<b>15</b>	<b>REMUNERATIONS ET AVANTAGES.....</b>	<b>96</b>
15.1	REMUNERATIONS DES MANDATAIRES SOCIAUX.....	96
15.2	SOMMES PROVISIONNEES PAR LA SOCIETE AUX FINS DE VERSEMENT DE PENSIONS, RETRAITES ET AUTRES AVANTAGES AU PROFIT DES MANDATAIRES SOCIAUX .....	98
15.3	BSA OU BCE OU AUTRES TITRES DONNANT ACCES AU CAPITAL ATTRIBUES AUX MANDATAIRES SOCIAUX .....	98
<b>16</b>	<b>FONCTIONNEMENT DES ORGANES DE DIRECTION ET DE SURVEILLANCE.....</b>	<b>99</b>
16.1	DIRECTION DE LA SOCIETE.....	99
16.2	INFORMATIONS SUR LES CONTRATS DE PRESTATIONS DE SERVICES CONCLUS ENTRE LES DIRIGEANTS ET/OU MANDATAIRES SOCIAUX ET LA SOCIETE .....	99
16.3	COMITES SPECIALISES .....	99

16.4	DECLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE.....	99
16.5	LE CONTROLE INTERNE.....	100
<b>17</b>	<b>SALARIES.....</b>	<b>102</b>
17.1	RESSOURCES HUMAINES.....	102
17.1.1	Organigramme opérationnel au 31 décembre 2017.....	102
17.1.2	Biographies du top management.....	102
17.1.3	Nombre et répartition des effectifs.....	104
17.2	PARTICIPATIONS ET STOCK-OPTIONS DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION.....	104
17.3	PARTICIPATION DES SALARIES DANS LE CAPITAL DE LA SOCIETE.....	105
17.4	CONTRATS D'INTERESSEMENT ET DE PARTICIPATION.....	105
<b>18</b>	<b>PRINCIPAUX ACTIONNAIRES.....</b>	<b>106</b>
18.1	REPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE AU 31 MARS 2018.....	106
18.2	ACTIONNAIRES SIGNIFICATIFS NON REPRESENTES AU CONSEIL D'ADMINISTRATION 106	
18.3	DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES.....	106
18.4	CONTROLE DE LA SOCIETE.....	106
18.5	ACCORD POUVANT ENTRAÎNER UN CHANGEMENT DE CONTROLE.....	106
18.6	ETAT DES NANTISSEMENTS.....	107
18.6.1	Nantissements portant sur des actions de la Société.....	107
18.6.2	Nantissements d'actifs de la Société.....	107
<b>19</b>	<b>OPERATIONS AVEC LES APPARENTES.....</b>	<b>108</b>
19.1	OPERATIONS INTRA-GROUPE.....	108
19.2	CONTRATS LIANT LA SOCIETE ET SES MANDATAIRES SOCIAUX.....	108
19.2.1	Contrat de travail liant la Société et ses administrateurs.....	108
19.3	RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS REGLEMENTEES ETABLI AU TITRE DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2017.....	108
19.4	RAPPORT DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS REGLEMENTEES ETABLI AU TITRE DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2016.....	111
<b>20</b>	<b>INFORMATIONS FINANCIERES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIERE ET LES RESULTATS DE L'EMETTEUR.....</b>	<b>113</b>
20.1	INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES.....	113
20.1.1	COMPTES RELATIFS A L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2017.....	113
20.1.2	COMPTES RELATIFS A L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2016.....	138
20.2	INFORMATIONS FINANCIERES PROFORMA.....	158
20.3	VERIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES ANNUELLES.....	159
20.3.1	Rapport d'audit des commissaires aux comptes sur les comptes pour l'exercice clos le 31 décembre 2017.....	159
20.3.2	Rapport du commissaire aux comptes sur les comptes pour l'exercice clos le 31 décembre 2016 .....	163
20.3.3	Autres informations vérifiées par les contrôleurs légaux.....	165
20.4	DATE DES DERNIERES INFORMATIONS FINANCIERES.....	165
20.5	INFORMATIONS FINANCIERES INTERMEDIAIRES.....	165
20.6	POLITIQUE DE DISTRIBUTION DE DIVIDENDES.....	165

20.6.1	Dividendes versés au cours des trois derniers exercices .....	165
20.6.2	Politique de distribution de dividendes .....	165
20.7	PROCEDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE .....	165
20.8	CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIERE OU COMMERCIALE ....	165
<b>21</b>	<b>INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES.....</b>	<b>166</b>
21.1	CAPITAL SOCIAL .....	166
21.1.1	Montant du capital social .....	166
21.1.2	Titres non représentatifs du capital .....	166
21.1.3	Acquisition par la Société de ses propres actions. ....	166
21.1.4	Valeurs mobilières ouvrant droit à une quote-part de capital .....	167
21.1.5	Capital autorisé .....	169
21.1.6	Informations sur le capital de tout membre de la Société faisant l'objet d'une option ou d'un accord conditionnel ou inconditionnel prévoyant de le placer sous option .....	170
21.1.7	Historique du capital social.....	170
21.2	ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS.....	171
21.2.1	Objet social .....	171
21.2.2	Dispositions statutaires ou autres relatives aux membres des organes de direction et de surveillance.....	171
21.2.3	Droits, privilèges et restrictions attachés aux actions de la Société .....	176
21.2.4	Modalités de modification des droits des actionnaires.....	177
21.2.5	Assemblées générales d'actionnaires.....	177
21.2.6	Dispositifs permettant de retarder, différer ou empêcher un changement de contrôle.....	179
21.2.7	Franchissements de seuils statutaires .....	179
21.2.8	Stipulations particulières régissant les modifications du capital.....	179
<b>22</b>	<b>CONTRATS IMPORTANTS.....</b>	<b>180</b>
<b>23</b>	<b>INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS, DÉCLARATIONS D'EXPERTS ET DÉCLARATIONS D'INTERETS .....</b>	<b>181</b>
<b>24</b>	<b>DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC .....</b>	<b>185</b>
<b>25</b>	<b>INFORMATIONS SUR LES PARTICIPATIONS .....</b>	<b>186</b>

## **REMARQUES GENERALES**

### *Définitions*

Dans le présent Document de Base, et sauf indication contraire, le terme « Don't Nod » ou la « Société » renvoie à la société Don't Nod Entertainment SA ;

## **AVERTISSEMENT**

*Le présent Document de Base contient des déclarations prospectives et des informations sur les objectifs de Don't Nod, notamment aux chapitres 6.1 « Présentation générale », 6.5 « Une stratégie claire.....» et 12 « Informations sur les tendances » du présent Document de Base, qui sont parfois identifiées par l'utilisation du futur, du conditionnel et de termes à caractère prospectif tels que « estimer », « considérer », « avoir pour objectif », « s'attendre à », « entend », « devrait », « souhaite » et « pourrait ». Ces informations sont fondées sur des données, hypothèses et estimations considérées comme raisonnables par la Société. Les déclarations prospectives et les objectifs figurant dans le présent Document de Base peuvent être affectés par des risques connus et inconnus, des incertitudes liées notamment à l'environnement réglementaire, économique, financier et concurrentiel, et d'autres facteurs qui pourraient faire en sorte que les résultats futurs, les performances et les réalisations de la Société soient significativement différents des objectifs formulés ou suggérés. Ces facteurs peuvent notamment inclure les facteurs exposés au chapitre 4 « Facteurs de risques » du présent Document de Base.*

*Les investisseurs sont invités à prendre attentivement en considération les facteurs de risques décrits au chapitre 4 « Facteurs de risques » du présent Document de Base avant de prendre leur décision d'investissement. La réalisation de tout ou partie de ces risques est susceptible d'avoir un effet négatif sur les activités, la situation, les résultats financiers de la Société ou ses objectifs. Par ailleurs, d'autres risques, non encore actuellement identifiés ou considérés comme non significatifs par la Société, pourraient avoir le même effet négatif et les investisseurs pourraient perdre tout ou partie de leur investissement.*

*Le présent Document de Base contient également des informations relatives aux marchés de la Société et à ses concurrents, ainsi qu'à son positionnement concurrentiel, notamment aux paragraphes 6.2.2 « Un marché mondial en pleine expansion », et 6.2.4 « L'environnement concurrentiel de Don't Nod ». Ces informations proviennent notamment d'études réalisées par des sources extérieures. Toutefois, les informations publiquement disponibles, que la Société considère comme fiables, n'ont pas été vérifiées par un expert indépendant et la Société ne peut pas garantir qu'un tiers utilisant des méthodes différentes pour réunir, analyser ou calculer des données sur les marchés obtiendrait les mêmes résultats. La Société, les actionnaires directs ou indirects de la Société et les prestataires de services d'investissement ne prennent aucun engagement ni ne donnent aucune garantie quant à l'exactitude de ces informations.*

## **1 PERSONNES RESPONSABLES**

### **1.1 RESPONSABLE DU DOCUMENT DE BASE**

Monsieur Oskar Guilbert, Président-directeur général.

### **1.2 ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE**

J'atteste, après avoir pris toute mesure raisonnable à cet effet, que les informations contenues dans le présent Document de Base sont, à ma connaissance, conformes à la réalité et ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée.

J'ai obtenu des contrôleurs légaux des comptes une lettre de fin de travaux, dans laquelle ils indiquent avoir procédé à la vérification des informations portant sur la situation financière et les comptes donnés dans le présent Document de Base ainsi qu'à la lecture d'ensemble du Document de Base.

**Oskar Guilbert**  
**Président-directeur général**

### **1.3 RESPONSABLES DE L'INFORMATION FINANCIERE**

**Monsieur Oskar Guilbert**  
Président-directeur général  
Adresse : 75019 Paris – France  
Téléphone : 01 44 72 05 74  
Adresse électronique : invest@dont-nod.com

**Monsieur Benoît Gisbert-Mora**  
Directeur administratif et financier  
Adresse : 75019 Paris – France  
Téléphone : 01 44 72 05 74  
Adresse électronique : invest@dont-nod.com

## **2 CONTROLEURS LEGAUX DES COMPTES**

### **2.1 COMMISSAIRES AUX COMPTES TITULAIRES**

- **CLAVEL AUDIT-ASSOCIES représenté par Monsieur Pierre CLAVEL**  
72 boulevard de Strasbourg – 31 000 Toulouse

La société CLAVEL AUDIT ASSOCIES a été nommée commissaire aux comptes titulaire par l'assemblée générale réunie le 19 mai 2017 pour une durée de six exercices sociaux. Son mandat prendra fin à l'issue de la réunion de l'assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2022.

- **BECOUBE représenté par Monsieur Fabien BROVEDANI**  
45 rue Boissière – 75 116 Paris

La société BECOUBE a été nommée commissaire aux comptes titulaire par décision unanime des associés le 29 décembre 2017 pour une durée de six exercices sociaux. Son mandat prendra fin à l'issue de la réunion de l'assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2022.

### **2.2 COMMISSAIRE AUX COMPTES SUPPLEANT**

- **Monsieur Patrick CARRIERE**  
Chemin de Maquens – 11 000 Carcassonne

Monsieur Patrick CARRIERE a été nommé commissaire aux comptes suppléant par l'assemblée générale réunie le 12 décembre 2011 pour une durée de six exercices sociaux, puis renouvelé dans ses fonctions par l'assemblée générale réunie le 19 mai 2017. Son mandat prendra fin à l'issue de la réunion de l'assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2022.

Durant la période couverte par les informations financières historiques, il n'y a pas eu de démission ni de mise à l'écart du contrôleur légal. Monsieur Pierre Clavel avait été nommé commissaire aux comptes titulaire par l'assemblée générale réunie le 12 décembre 2011 pour une durée de six exercices sociaux ; son mandat a pris fin à l'issue de la réunion d'assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2016.

### 3 INFORMATIONS FINANCIERES SELECTIONNEES

Les principales informations financières présentées ci-dessous sont extraites des comptes sociaux établis selon les principes comptables généralement admis en France. Ces données doivent être lues avec les informations contenues au chapitre 9 « Examen du résultat et de la situation financière », au chapitre 10 « Trésorerie et capitaux » et au chapitre 20 « Informations financières concernant le patrimoine, la situation financière et les résultats de l'émetteur ». Il est précisé que le présent Document de Base a été rédigé sur la base de l'annexe XXV du règlement délégué (UE) N°486/2012 de mars 2012 (schéma allégé PME) et à ce titre présente les informations historiques vérifiées pour les deux derniers exercices.

Comme détaillé au chapitre 9, des données financières retraitées au 31 décembre 2016 et 31 décembre 2017 ont été établies afin de prendre en considération les corrections d'erreurs (voir la note 1.2.2 de l'annexe aux comptes annuels clos le 31 décembre 2017 présentés au paragraphe 20.1.1 du présent Document de base) ainsi que les différents retraitements comptables effectués sur les comptes historiques de la Société.

Les informations financières sélectionnées présentées ci-dessous doivent être lues conjointement avec (i) les comptes annuels de la Société, (ii) les données retraitées au 31 décembre 2016 et 31 décembre 2017 figurant respectivement au Chapitre 20.1.1 du présent Document de Base, (ii) l'analyse de la situation financière et du résultat de la Société présentée au Chapitre 9 et (iii) l'analyse de la trésorerie et des capitaux de la Société présentée au Chapitre 10.

Données (référentiel français) (en K€)	Exercice 2017 12 mois	Exercice 2017 12 mois Retraité	Exercice 2016 12 mois	Exercice 2016 12 mois Retraité
<b>Total Actif immobilisé</b>	<b>4 563</b>	<b>4 563</b>	<b>3 077</b>	<b>2 299</b>
Immobilisations incorporelles	4 352	4 352	2 787	2 008
Immobilisations corporelles	119	119	201	201
Immobilisations financières	91	91	90	90
<b>Total Actif circulant</b>	<b>6 156</b>	<b>6 156</b>	<b>7 291</b>	<b>5 309</b>
Stocks	-	-	2 359	-
Clients et comptes rattachés	1 816	1 816	1 180	1 610
Autres créances	3 602	3 602	1 849	1 796
Valeurs mobilières de placement	-	-	900	900
Disponibilités	692	692	834	834
Charges constatées d'avance	46	46	169	169
<b>Total Actif</b>	<b>10 719</b>	<b>10 719</b>	<b>10 368</b>	<b>7 607</b>
<b>Total Capitaux propres</b>	<b>116</b>	<b>116</b>	<b>1 409</b>	<b>-1 959</b>
Report à nouveau	1 250	-2 118	504	-3 167
Résultat de l'exercice	-1 235	2 133	746	1 049
Subventions d'investissement	50	50	112	112
Provisions règlementées	6	6	2	2
<b>Total dettes et autres fonds propres</b>	<b>10 604</b>	<b>10 604</b>	<b>8 959</b>	<b>9 567</b>
Avances conditionnées	507	507	390	390
Provisions pour risques et charges	333	333	-	77
Dettes fournisseurs	762	762	763	763
Dettes financières (associés)	4 962	4 962	4 804	4 804
Autres dettes	87	87	683	5
Dettes fiscales et sociales	1 451	1 451	1 454	1 454
Produits constatés d'avance	2 503	2 503	866	2 074
<b>Total Passif</b>	<b>10 719</b>	<b>10 719</b>	<b>10 368</b>	<b>7 607</b>

Données (référentiel français) (en K€)	Exercice 2017 12 mois	Exercice 2017 12 mois Retraité	Exercice 2016 12 mois	Exercice 2016 12 mois Retraité
<b>Total Produits d'exploitation</b>	<b>8 199</b>	<b>12 032</b>	<b>9 278</b>	<b>8 888</b>
<i>Dont chiffre d'affaires</i>	8 891	9 669	7 840	7 238
<i>Dont production stockée</i>	-2 276	-	-1 319	-
<i>Dont production immobilisée</i>	1 584	2 362	2 752	1 644
<i>Dont reprises sur dep., prov., et amort., transferts de charges</i>	1	1	6	6
<b>Résultat d'exploitation</b>	<b>-4 650</b>	<b>-605</b>	<b>856</b>	<b>962</b>
<b>Résultat financier</b>	<b>589</b>	<b>-89</b>	<b>-1 668</b>	<b>-1 470</b>
<b>Résultat courant avant impôts</b>	<b>-4 061</b>	<b>-694</b>	<b>-812</b>	<b>-508</b>
<b>Résultat exceptionnel</b>	<b>-231</b>	<b>-231</b>	<b>144</b>	<b>144</b>
<b>Impôt sur les sociétés</b>	<b>3 057</b>	<b>3 057</b>	<b>1 414</b>	<b>1 414</b>
<b>Résultat net</b>	<b>-1 235</b>	<b>2 133</b>	<b>746</b>	<b>1 049</b>

Données (référentiel français) (en K€)	Exercice 2017 12 mois	Exercice 2017 12 mois Retraité	Exercice 2016 12 mois	Exercice 2016 12 mois Retraité
Marge brute d'autofinancement	80	2 592	2 448	2 829
Variation du BFR d'exploitation	1 130	-1 383	1 779	291
<b>Flux nets d'exploitation</b>	<b>1 209</b>	<b>1 209</b>	<b>4 227</b>	<b>3 120</b>
<b>Flux nets d'investissement</b>	<b>-2 527</b>	<b>-2 527</b>	<b>-2 785</b>	<b>-1 678</b>
<b>Flux nets de financement</b>	<b>275</b>	<b>275</b>	<b>-50</b>	<b>-50</b>
<b>Variation de trésorerie</b>	<b>-1 042</b>	<b>-1 042</b>	<b>1 392</b>	<b>1 392</b>

### Indicateurs alternatifs de performance (IAP)

Pour évaluer la performance de ses activités, la Société recourt à différents indicateurs venant en complément des agrégats en lecture directe dans les états financiers comme le chiffre d'affaires ou le résultat net :

- **EBITDA économique** pour appréhender la performance opérationnelle de la Société hors effet de la politique d'amortissement de provisions, et en prenant en considération le Crédit Impôt Jeu Vidéo qui est une composante structurelle du modèle économique de la Société traité par les normes comptables françaises dans la ligne « impôt sur les bénéficiaires » ;
- **EBIT économique** est le résultat d'exploitation en ce compris le Crédit Impôt Jeu Vidéo.

Indicateurs alternatifs	Apport de l'indicateur	Méthode de calcul / Réconciliation avec les comptes	2017	2016	2017	2016
			Retraité	Retraité	Publié	Publié
<b>EBITDA économique</b>	Mesure le taux de performance des activités de la Société hors effet de la politique d'amortissements et de provisions, et en ajoutant le Crédit Impôt Jeu Vidéo	Résultat d'exploitation	-605	962	-4 650	856
		(+) Dotations aux amo & provisions nettes de reprises	293	277	452	767
		(+) Crédit Impôt Jeu Vidéo	3 057	1 460	3 057	1 460
		<b>EBITDA économique</b>	<b>2 745</b>	<b>2 699</b>	<b>-1 141</b>	<b>3 083</b>
<b>Taux d'EBITDA économique</b>		<b>Taux d'EBITDA économique = EBITDA économique / Chiffre d'affaires</b>	<b>28,4%</b>	<b>37,2%</b>	NA	<b>39,3%</b>
<b>EBIT économique</b>	Mesure le taux de performance des activités de la Société en prenant en compte la politique d'amortissement et de provisions, et en ajoutant le Crédit Impôt Jeu Vidéo	Résultat d'exploitation	-605	962	-4 650	856
		(+) Crédit Impôt Jeu Vidéo	3 057	1 460	3 057	1 460
		<b>EBIT économique</b>	<b>2 452</b>	<b>2 422</b>	<b>-1 593</b>	<b>2 316</b>
		<b>Taux d'EBIT économique</b>		<b>Taux d'EBIT économique = EBIT économique / Chiffre d'affaires</b>	<b>25,4%</b>	<b>33,5%</b>

## 4 FACTEURS DE RISQUES

*Les investisseurs sont invités à prendre en considération l'ensemble des informations figurant dans le présent Document de Base, y compris les facteurs de risques décrits dans le présent chapitre, avant de décider de souscrire ou d'acquérir des actions de la Société. La Société a procédé à une revue des risques qui pourraient avoir un effet défavorable significatif sur la Société, son activité, sa situation financière, ses résultats, ses perspectives ou sa capacité à réaliser ses objectifs. A la date d'enregistrement du présent Document de Base, la Société n'a pas connaissance d'autres risques significatifs que ceux présentés dans le présent chapitre.*

*L'attention des investisseurs est toutefois attirée sur le fait que la liste des risques et incertitudes décrits ci-dessous n'est pas exhaustive. D'autres risques ou incertitudes inconnus ou dont la réalisation n'est pas considérée par la Société, à la date d'enregistrement du présent Document de Base, comme susceptible d'avoir un effet défavorable significatif sur la Société, son activité, sa situation financière, ses résultats ou ses perspectives, peuvent exister ou pourraient devenir des facteurs importants susceptibles d'avoir un effet défavorable significatif sur la Société, son activité, sa situation financière, ses résultats, son développement ou ses perspectives.*

*Dans chaque paragraphe ci-dessous, les facteurs de risques sont présentés par ordre d'importance décroissante selon l'appréciation de la Société à la date d'enregistrement du présent Document de Base. La survenance de faits nouveaux, soit internes à la Société, soit externes, est donc susceptible de modifier cet ordre d'importance dans le futur.*

### 4.1 RISQUES LIÉS A L'ACTIVITE

#### 4.1.1 Risques liés au décalage dans le développement d'un jeu

*Si la Société devait décaler ou prendre du retard dans le développement d'un jeu, ses ventes, sa situation financière, ses résultats et ses perspectives de développement en seraient négativement affectés.*

La réussite de la Société dépend très largement du respect du planning de développement de chaque jeu vidéo tel que convenu en amont avec l'éditeur. Les conséquences d'un décalage dans le développement d'un jeu seraient les suivantes :

- les équipes affectées au jeu dont le développement a pris du retard ne pourraient pas être déployées en temps voulu sur d'autres projets de la Société ;
- la date de sortie du jeu pourrait s'en trouver décalée à une période ne permettant pas au nouveau titre de bénéficier d'une visibilité optimale ce qui pourrait avoir un impact sur son succès commercial ;
- les revenus à percevoir au titre du jeu vidéo concerné seraient décalés dans le temps, l'impact financier pouvant être plus ou moins significatif selon le type de contrat de financement signé avec l'éditeur (se reporter au paragraphe 6.4.2). Dans le cas d'un contrat de financement classique, le calendrier d'encaissement des redevances pourrait être décalé dans le temps ainsi que l'encaissement d'éventuelles royautés en cas de succès commercial du jeu, une fois la marge de recoupement de l'éditeur atteinte. Dans le cas d'un jeu développé en coproduction, tout décalage dans la production et donc dans le lancement commercial d'un jeu aurait un impact financier plus important dans la mesure où la Société supporte une quote-part du budget de développement du jeu et que sa quote-part de royauté à percevoir dès les premières ventes du jeu s'en trouveraient décalées ce qui pourrait notamment contraindre la Société à revoir le planning de développement d'un autre jeu du fait des ressources financières mobilisées.

La Société n'a pas eu à constater de tels risques pour les jeux déjà commercialisés ou en cours de développement. En effet, le décalage ou l'allongement du développement du jeu peut avoir été convenu en amont avec l'éditeur pour augmenter la qualité du jeu. Dans ce cas, au contraire, les conséquences en

termes financiers (budget de développement et royalties supérieures) et en termes d'image (le studio est perçu comme réalisant des jeux de qualité) sont positives.

Afin d'anticiper et de prévenir tout risque de décalage dans le développement d'un jeu, la Société veille à :

- respecter un processus de production rigoureux et déjà éprouvé par lequel l'éditeur est informé de toute difficulté rencontrée par les équipes de développement ;
- maintenir son haut niveau d'expertise dans la maîtrise du moteur de jeu utilisé par les équipes de développement.

#### **4.1.2 Risques liés à un démarrage des ventes ne correspondant pas aux attentes de la Société lors de la sortie d'un jeu**

*Si un jeu vidéo ne rencontrait pas le succès commercial escompté, le chiffre d'affaires, la situation financière, ses résultats et ses perspectives de développement pourraient s'en trouver plus ou moins affectés.*

Un des facteurs clés de succès dans l'industrie du jeu vidéo réside dans la capacité à réussir le lancement d'un nouveau jeu dans un environnement très concurrentiel. En effet, Don't Nod se doit de répondre aux attentes des joueurs de sa communauté ainsi qu'au-delà pour élargir cette dernière. C'est pourquoi la Société s'est fixé l'objectif de respecter sa ligne éditoriale (jeux narratifs, jeux de rôle) en étant innovant à chaque nouvelle sortie de jeu. A cette fin, elle s'appuie sur son savoir-faire narratif et son expertise technologique pour être en mesure de répondre aux attentes du public. De plus, pour le marketing et la distribution de ses jeux, la Société travaille en partenariat avec les leaders de l'industrie du jeu vidéo (Focus Home Interactive, Square Enix et Bandai Namco Entertainment) ce qui contribue à assurer le succès du jeu par l'efficacité des actions de marketing menées et une diffusion internationale.

Néanmoins, malgré les efforts engagés, un jeu pourrait rencontrer un succès commercial en deçà des attentes au regard du budget de développement engagé. Il pourrait alors en résulter un impact financier plus ou moins important selon que ce jeu ait été développé dans le cadre d'un contrat de financement classique ou en coproduction. Dans le premier cas, la Société pourrait ne recevoir aucune royauté et voir sa marge limitée à celle dégagée au titre des redevances facturées à l'éditeur pendant le développement du jeu. Dans le second cas, le montant des royautés à percevoir pourraient ne pas couvrir le montant engagé par la Société au titre du budget de développement. Le premier jeu développé par la Société en contrat classique a connu un début commercial décevant du fait de certains choix de l'éditeur. Toutefois il a suscité un regain d'intérêt de la part des joueurs suite au succès rencontré par le jeu suivant.

#### **4.1.3 Risques liés à la dépendance à l'égard des éditeurs**

*Si la Société ne parvenait pas à pérenniser les relations contractuelles engagées avec certains éditeurs et à en développer de nouvelles, ses perspectives de croissance, sa situation financière, ses résultats et son développement pourraient s'en trouver négativement affectés.*

Créatrice de contenus se situant en amont de la chaîne de valeur de l'industrie du jeu vidéo, Don't Nod doit recourir aux services d'éditeurs pour assurer le marketing et la commercialisation de ses jeux à travers divers canaux de distribution physiques et digitaux. Ne dépendant capitalistiquement d'aucun éditeur, la Société est libre de contractualiser avec n'importe quel éditeur pour chacun de ses nouveaux projets. La capacité de la Société à contracter avec des acteurs majeurs revêt une importance prépondérante afin que les jeux puissent bénéficier d'une puissance marketing et commerciale fortes et d'en optimiser la visibilité et les chances de succès. Les trois jeux développés à ce jour (dont *Vampyr* qui sera commercialisé en juin 2018) ont été édités par trois groupes différents : Capcom pour *Remember Me*, Square Enix pour *Life is Strange* et Focus Home Interactive pour *Vampyr*, tous reconnus comme des acteurs majeurs dans le monde de l'édition de jeu vidéo.

Grâce au succès commercial rencontré par le jeu *Life is Strange*, la Société bénéficie d'une réelle reconnaissance de sa créativité et de son savoir-faire lui conférant une réelle attractivité vis-à-vis des éditeurs avec lesquels les rapports de force sont aujourd'hui mieux équilibrés. Ainsi, ses trois nouveaux jeux ont fait l'objet d'un contrat d'édition conclus avec trois acteurs de référence dont Bandai Namco Entertainment et Square Enix à nouveau.

La position centrale dorénavant occupée par la Société dans l'industrie du jeu vidéo lui permet de diversifier les relations contractuelles avec les principaux éditeurs, qui maintenant la sollicitent directement pour éditer ses productions. Le nombre d'éditeurs à même de porter le déploiement commercial d'un jeu à l'échelle mondiale étant structurellement relativement limité, la capacité de la Société à pérenniser des relations d'un jeu à l'autre avec les principaux d'entre eux ou à contractualiser avec de nouveaux revêt une importance majeure. A défaut, la puissance marketing et commerciale mise à disposition des nouveaux jeux pourrait s'en trouver réduite ce qui pourrait affecter de manière plus ou moins significative le potentiel commercial de ces derniers.

***Le potentiel commercial d'un jeu est en grande partie dépendant des moyens marketing et commerciaux mis en œuvre par les éditeurs***

Les éditeurs ayant pour mission d'assurer le marketing et la commercialisation des jeux, la Société se trouve en situation de dépendance commerciale vis-à-vis de ses partenaires éditeurs. Dans le cas où un des éditeurs changerait de stratégie commerciale ou de marché, il pourrait diminuer son soutien marketing pour les jeux développés par la société et ainsi limiter les royalties perçues au titre de ce jeu.

Cependant ce risque est limité parce que ces éditeurs sont aussi associés à la production des jeux de la société (elles la financent majoritairement en contrat de coproduction, ou en totalité en contrat de production classique) et ont donc un intérêt très fort quant à la réussite commerciale de ces jeux.

#### **4.1.4 Risques liés à la dépendance à l'égard de technologies tierces**

***La Société recourt à des technologies largement répandues sur le marché pour le développement de ses jeux.***

A ce jour, la Société développe ses productions à l'aide de divers outils logiciels spécialisés largement répandus dans le monde du jeu vidéo dont un moteur de jeu et n'est donc pas dépendante d'une technologie spécifique à laquelle elle pourrait ne plus avoir accès, remettant en cause sa capacité de développer ses jeux. Toutefois les équipes utilisent de façon préférentielle un moteur de jeu créé par une entreprise de création de jeux vidéo dont les nouvelles versions sont attendues par les utilisateurs pour améliorer des fonctionnalités des jeux à développer. Si un changement de moteur de jeu s'avérait nécessaire, il pourrait en découler un temps d'adaptation des équipes de quelques mois.

Ces logiciels s'achètent aisément sur le marché. Il s'agit de licences « *one shot* » ou par projet, sans limite de temps ou royalties à verser en fonction du nombre d'exemplaires du jeu vendus. Au titre de l'exercice 2017 les coûts correspondants ont représenté un montant de 53 K€ (voir aussi les paragraphes 6.3.2.3 et 11.4 du présent Document de base).

La Société développe également en interne certaines applications qui viennent se greffer sur les couches supérieures du moteur.

La Société estime donc à ce jour ne pas être dépendante d'une technologie particulière mais en revanche veille à disposer en interne des expertises à même de s'adapter aux versions successives des logiciels largement répandus sur le marché afin de maintenir sa capacité à développer des jeux pour n'importe quelle plateforme.

#### 4.1.5 Risques liés à la recherche et à la fidélisation des talents

***Si la Société ne conservait pas son équipe dirigeante et ses collaborateurs clés ou si elle n'attirait pas de nouveaux talents, elle pourrait ne pas être en mesure de soutenir sa croissance ou de réaliser ses objectifs commerciaux.***

La réussite de Don't Nod dépend très largement du talent, des compétences et de l'implication des dirigeants mais également des collaborateurs clés exerçant dans les domaines d'expertises décrits au paragraphe 6.3 et présentés au paragraphe 17.1 du présent Document de Base (l'ancienneté moyenne des personnes évoquées ci-dessus à la date du présent Document de Base au sein de la Société est de 3 ans et 1 mois avec plus de 20% des effectifs dont l'ancienneté est supérieure à 7 ans).

Certaines des tâches effectuées par ces collaborateurs clés pourraient être effectuées par d'autres salariés après une période de formation et de transition. Toutefois, le succès de la Société étant notamment lié à l'implication de ses salariés clés, Don't Nod ne peut garantir que leur départ ou indisponibilité n'aurait pas un effet défavorable significatif sur son activité, sa situation financière, ses résultats et ses perspectives de développement.

La Société aura besoin de recruter de nouveaux collaborateurs de haut niveau avec un fort degré d'implication pour soutenir le développement de ses activités. Don't Nod fait face à une forte concurrence française et étrangère pour recruter, fidéliser et offrir des perspectives d'évolution aux équipes techniques hautement qualifiées. Compte tenu de l'intensité de cette concurrence, la Société pourrait ne pas être en mesure d'attirer ou de fidéliser ces personnes clés à des conditions qui soient acceptables d'un point de vue financier. L'incapacité de Don't Nod à attirer et fidéliser ces personnes clés pourrait empêcher la Société d'atteindre ses objectifs et pourrait donc avoir un effet défavorable significatif sur son activité, sa situation financière, ses résultats et ses perspectives de développement.

C'est pourquoi Don't Nod mène une politique de ressources humaines active en termes de recrutement, formation et fidélisation de ses talents ainsi que de détection de nouveaux talents à travers les initiatives suivantes :

- l'autonomie accordée dans le travail ;
- une politique de rémunération attractive ;
- l'élaboration d'un suivi de carrière individualisé ;
- recherche active de profils expérimentés avec les bases de données professionnelles ou réseaux ;
- l'accueil régulier de stagiaires des meilleures écoles (ingénieur, jeux vidéo, 3D...) ;
- la multiplication d'événements de *team building* dans l'objectif de fédérer les équipes autour de projets communs, cadre de travail beau et convivial, bibliothèque, ludothèque, décoration personnalisée par les employés, cours de langue, cours de dessin, repas, événements festifs autour des anniversaires de la société, sorties des jeux ou livraisons de *milestones*, voyages à l'étranger pour des salons internationaux ou des repérages... ;

en complément, la Société entend mettre en œuvre une politique d'association de ses salariés clés au capital via notamment l'attribution d'outils de fidélisation dans le cadre du projet d'introduction en bourse.

#### 4.1.6 Risques liés à la gestion de la croissance interne de la Société

***Si la Société ne parvenait pas à gérer sa croissance de façon efficace, son volume d'activité, ses résultats, son patrimoine en seraient négativement affectés.***

Le succès récent de Don't Nod repose sur le jeu *Life is Strange* et la signature de contrats d'édition avec les acteurs majeurs du jeu vidéo mondial. L'enjeu de la période actuelle et à venir pour la Société sera de gérer un nombre plus important de productions en parallèle, et de faire de ces productions des futurs succès avec un rythme de sorties de jeux qui s'accélère.

Capitalisant sur son récent succès, Don't Nod est sollicitée et impliquée sur un nombre croissant de projets de développement de jeux. En effet, Don't Nod se trouve au centre de relations quelque peu inversées avec les principaux éditeurs de sorte que ce sont ces derniers qui sollicitent fréquemment la Société sur des projets de jeux pour en organiser l'édition. La Société pourrait se trouver confrontée à des problématiques d'allocation des ressources humaines et financières entre plusieurs projets qui se situent à des stades d'avancement différents. Cette forte croissance à venir de la Société devra s'accompagner de la poursuite de la mise en place d'une structure opérationnelle et financière adaptée. Si Don't Nod ne parvenait pas à gérer de façon efficace la croissance de ses activités, la qualité de son offre pourrait en souffrir, ce qui pourrait nuire à sa notoriété et avoir un effet défavorable significatif sur l'activité, les perspectives, la situation financière, les résultats et le développement de la Société. Le traitement opérationnel et financier de la croissance sera appréhendé via notamment les mesures suivantes :

- l'intégration et la fidélisation d'un nombre croissant de nouveaux collaborateurs ;
- l'anticipation des besoins de financement liés à la croissance ;
- l'amélioration de la qualité des systèmes de gestion mis en place ;
- le maintien d'un niveau étroit de communication entre la direction générale, la direction financière et les équipes de production ;
- le maintien et le développement des relations avec les principaux éditeurs.

#### **4.1.7 Risques liés à la croissance externe**

Historiquement la Société n'a pas réalisé d'opération de croissance externe en dehors du projet de rapprochement de la société sœur Don't Nod Eleven (se reporter au paragraphe 7.1 du présent Document de base) dans la perspective de son projet d'introduction en bourse. Cependant sa stratégie de développement pourrait comporter des projets d'acquisition de sociétés dans le secteur des jeux vidéos pour accélérer la croissance, en particulier des studios de développement de jeux pour compléter les équipes de production ou acquérir des compétences complémentaires de façon à répondre à la demande de plus en plus pressante d'éditeurs internationaux. Il se pourrait que la Société éprouve des difficultés à identifier des cibles appropriées, réaliser une telle acquisition à des conditions satisfaisantes (notamment de prix) et à intégrer efficacement la société ou l'activité nouvellement acquise, en réalisant ses objectifs opérationnels, ou les économies de coûts ou les synergies escomptées. Si la Société rencontrait des difficultés dans la mise en place ou dans l'exécution de sa politique de croissance externe, cela pourrait affecter sa capacité à atteindre ses objectifs financiers et à développer ses parts de marché, ce qui pourrait avoir un impact défavorable sur son activité, sa situation financière, ses résultats ou ses perspectives.

## **4.2 RISQUES LIES AU MARCHE ET A L'ENVIRONNEMENT CONCURRENTIEL**

*Si la Société ne parvenait pas à s'adapter aux évolutions permanentes du marché des jeux vidéo, ses perspectives de croissance, sa situation financière, ses résultats et son développement en seraient négativement affectés.*

La Société évolue sur un marché en perpétuelle évolution technologique, comme le prouvent le développement rapide des plateformes digitales, l'émergence du *cloud gaming* ou encore l'essor du *mobile gaming* ainsi que la sortie régulière de nouvelles versions de consoles de jeux, voire l'apparition de nouvelles.

La Société se doit de mener une veille technologique active afin d'intégrer le plus en amont possible l'ensemble de ces évolutions. Ces anticipations doivent lui permettre d'adapter en permanence ses compétences internes afin de pouvoir décliner ses jeux selon tous les formats demandés par le marché. A ce titre, un des axes de développement prioritaires de Don't Nod dans la période à venir sera de rendre disponible ses jeux sur les plateformes de *mobile gaming* (smartphones et tablettes), c'est le cas de *Life is Strange*, dont le portage sur mobile été réalisé par un studio tiers, sorti en décembre sur iOS (iPhone,

iPad...), en particulier sur le marché asiatique qui tire la croissance mondiale des jeux vidéo. Il est primordial pour un studio de création de jeux vidéo de bien définir les formats de développement du jeu (en étroite relation avec l'éditeur) et d'anticiper les tendances du marché. Un choix inapproprié pourrait avoir des conséquences défavorables sur le volume d'affaires et la rentabilité ainsi que sur la situation financière et le développement de la Société.

Au-delà de ces seules évolutions technologiques, la Société doit également être en veille par rapport aux attentes des joueurs quant aux genres de jeux à proposer. Là encore, la relation avec l'éditeur qui est en prise directe avec le marché à travers les communautés de joueurs et l'ensemble des acteurs de la distribution physique ou dématérialisée, revêt une importance clé afin de faire évoluer ses créations vers des jeux en phase avec les attentes des joueurs.

La Société possède aussi, à travers les communautés développées par les éditeurs sur ses jeux, un lien direct avec sa communauté (3 millions d'abonnés sur l'ensemble des réseaux des jeux de la société et 80 000 abonnés sur les réseaux de la société). Par exemple, la Société a réalisé un sondage sur ses réseaux sociaux du 16 au 22 novembre 2017 : 3 971 personnes de 101 pays différents de la communauté de Don't Nod ont répondu et consacré en moyenne 45 minutes à ce sondage, signe d'un très fort engagement de sa communauté. Cela permet à la société de bien connaître leurs attentes et cela de manière directe et indépendante de ses éditeurs.

***Si la Société ne parvenait pas à faire face à la pression concurrentielle, ses perspectives de croissance, sa situation financière, ses résultats et son développement en seraient négativement affectés.***

Don't Nod fait face à une concurrence directe (de la part de ses homologues studios indépendants) et indirecte (de la part des studios éditeurs) comme expliqué au 6.2.4 du présent Document de Base.

Afin de contrer et de faire face à cet environnement concurrentiel dynamique, la Société :

- s'appuie sur ses compétences créatives et technologiques uniques et éprouvées ;
- contractualise des relations avec des éditeurs de premier plan à même d'offrir la meilleure exposition aux jeux développés par la Société afin de maximiser les chances de succès commerciaux ;
- s'efforce de livrer ses productions dans les délais et de maîtriser les dépassements éventuels en les négociant en amont avec ses éditeurs.

#### **4.2.1 Risques liés au non-respect des contraintes techniques des consoliers**

***Si la Société ne parvenait pas à adresser les contraintes techniques imposées par les constructeurs de consoles, ses perspectives de croissance, sa situation financière, ses résultats et son développement en seraient négativement affectés.***

La Société développe des jeux pour les consoliers Sony et Microsoft qui figurent parmi les trois principaux mondiaux. Un process rigoureux nécessite de soumettre le projet de jeu à diverses étapes clés ; cette soumission du projet de jeu au consolier est effectuée par l'éditeur. En effet, le consolier, après avoir approuvé le concept de jeu, vérifie la conformité de celui-ci à son cahier des charges. Le risque principal pour Don't Nod réside dans les éventuelles modifications ou compléments demandés par le consolier qui pourraient amener la production du jeu à prendre du retard voire à décaler la sortie du jeu.

Afin de réduire les risques liés au non-respect des contraintes techniques des consoliers, la Société renforce sa vigilance sur les points suivants :

- une rencontre de lancement de la production avec les équipes techniques des consoliers pour anticiper les éventuelles difficultés ;
- un process de production qui permet de faire un état des lieux à chaque *milestone* (toutes les quatre à six semaines environ) ;

- l'utilisation d'outils de développement éprouvés tels que le moteur de jeu Unreal d'Epic, utilisés par de nombreux studios dans le monde et ayant servi à des dizaines de jeux déjà publiés sur les consoles de Sony, Microsoft ou Nintendo.

### 4.3 RISQUES JURIDIQUES

#### 4.3.1 Risques liés aux droits de propriété intellectuelle et aux contrats de licences

##### **Risques liés à l'évolution des tendances du marché et à l'évolution dans la fonctionnalité des jeux en portefeuille**

La Société observe que les jeux vidéo deviennent de plus en plus sociaux avec des interactions entre joueurs à l'intérieur des jeux. Ainsi, certains permettent la création d'éléments susceptibles d'être soumis aux droits d'auteur ainsi que la réalisation d'échanges potentiellement soumis au droit de la consommation.

La Société veille à ce que ces évolutions soient encadrées en conformité avec les dispositions légales applicables.

##### **Risques liés au piratage et à la contrefaçon**

##### **Dans ses jeux la société recrée des mondes imaginaires proches de la réalité et les risques de contrefaçons de droits d'auteur par la société existent dans ce cadre.**

Dans les contrats d'édition Don't Nod s'est engagé à ne pas utiliser de droits de propriété intellectuelle provenant de tiers sauf accord du titulaire des droits. Tous ses jeux sont scrupuleusement « *clearés* » et passés en revue avec des protocoles éprouvés afin d'écarter les risques de contrefaçon.

##### **D'autre part, les jeux de la Société pourraient être piratés c'est à dire copiés ou transférés illégalement et sans bénéfice pour la société**

Les plateformes de distribution tels que Steam (PC), Playstation Network (PS3, PS4...) ou Xbox Live (Xbox One...) nécessitent une connexion pour pouvoir bénéficier des outils proposés, échanges, discussions avec les autres joueurs via des messages texte ou voix, affichage des trophées et des avatars, outils de capture et de partage, connexions aux réseaux sociaux. La nécessité de cette connexion et donc de l'identification du joueur limite fortement le piratage.

De plus la nature des jeux de Don't Nod, avec un aspect éthique ou moral fort et une communauté engagée qui partage ces valeurs contribuent fortement à limiter le piratage.

##### **Enfin, les créations de Don't Nod peuvent être contrefaites par des tiers.**

Comme toute société exerçant une activité créative, Don't Nod peut être victime de contrefaçon (reprise des éléments graphiques et/ou des scénarii originaux par exemple).

Don't Nod et ses éditeurs assurent une surveillance étroite du marché français et international et sont susceptibles d'agir, en contrefaçon et/ou en concurrence déloyale, pour préserver leurs droits et faire cesser tous agissements délictueux.

### 4.4 RISQUES FINANCIERS

#### 4.4.1 Risque de liquidité

La Société a procédé à une revue spécifique de son risque de liquidité et elle considère être en mesure de faire face à ses échéances à venir pour les douze prochains mois à la date du présent Document de Base, sans prise en compte de nouvelle levée de fonds prévue ou de recours à des financements complémentaires, compte tenu notamment de sa trésorerie au 31 décembre 2017 (692 K€), des fonds reçus en janvier 2018 en provenance de l'émission d'OCABSA pour un montant de 1500 K€ (sur les

caractéristiques se reporter au paragraphe 21.1.4 du présent Document de base). Par ailleurs, la Société a encaissé début avril 2018 le CIJV au titre de l'exercice 2017 à hauteur de 3,1 M€.

#### **4.4.2 Risque lié à l'existence de dispositifs fiscaux avantageux comme le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV)**

La Société bénéficie du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) qui prévoit un mécanisme d'incitation fiscale qui permet aux entreprises de création de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu (<http://www.cnc.fr/web/fr/credit-d-impot-jeu-video>).

Créé en 2008, le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo vient de connaître une revalorisation très significative, s'appliquant à compter du 1er janvier 2017, à travers :

- le relèvement du taux de 20 à 30% des dépenses de production composées des :
  - a) dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf (les dotations aux amortissements des immeubles ne sont pas retenues) ;
  - b) rémunérations versées aux auteurs ayant participé à la création du jeu vidéo, en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation de la propriété intellectuelle ainsi que les charges sociales afférentes ;
  - c) dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise ainsi que les charges sociales afférentes et les dépenses salariales des personnels techniques et administratifs qui y concourent ;
  - d) autres dépenses de fonctionnement (achats de matières, fournitures et matériels, les loyers des immeubles, les frais d'entretien et de réparation afférents à ces immeubles, les frais de voyage et de déplacement, les frais de documentation technique et les frais postaux et de communication électronique ;
- le doublement du plafond de crédit d'impôt dont chaque entreprise peut bénéficier (de 3 à 6 M€ par an) ;
- l'augmentation des dépenses de sous-traitance européenne prises en compte dans le calcul du crédit d'impôt de 1 à 2 M€.

Le CIJV constitue une des principales ressources financières de la Société depuis sa création en 2008. Le CIJV comptabilisé par la Société au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2017 s'élève à 3 057 K€ contre 1 460 K€ au titre de l'exercice 2016 (encaissé en août 2017).

Bien que la Société présente la demande d'agrément avec l'éditeur partenaire et attende l'accord avant d'engager le budget de production et malgré sa revalorisation récente, il ne peut être exclu que les services fiscaux remettent en cause les modes de calcul des dépenses retenues par la Société pour la détermination des montants dont la Société peut bénéficier. De même, bien que le dispositif ait été pérennisé en 2017<sup>1</sup>, il ne peut être exclu, qu'au-delà, un changement de la réglementation applicable réduise le bénéfice futur du CIJV ou ne permette plus à la Société d'en bénéficier.

Dans un tel cas, les ressources financières de la Société s'en trouveraient limitées et pourraient la contraindre à revoir le rythme de sortie de ses jeux et/ou à limiter le nombre de ceux qu'elle entend développer.

---

<sup>1</sup><https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000035409761&dateTexte=&categorieLien=id>

#### **4.4.3 Risque lié à de possibles besoins de financements ultérieurs du fait de l'évolution du modèle économique**

La Société souhaite faire évoluer son modèle économique en développant un modèle de coproduction avec certains éditeurs en cofinçant la phase de production d'un jeu ou de plusieurs jeux, pour accroître sa rentabilité en bénéficiant d'une part plus importante des royalties à percevoir dans la phase de commercialisation des jeux. Ce modèle suppose que la Société soit en mesure de supporter le financement d'une part plus ou moins conséquente de la production et qu'elle dispose de ressources financières suffisantes. La levée de fonds envisagée à l'occasion du projet d'introduction en bourse de la Société devrait lui permettre de cofinancer au moins deux jeux d'ici 2020. Au-delà, dans la poursuite de sa croissance, la Société pourra être amenée à devoir faire de nouveaux appels au marché ou à rechercher de nouvelles sources de financement. Si elle n'y parvenait pas, ses possibilités d'intervenir en coproduction s'en trouveraient limitées ou tout au moins les parts de coproduction qu'elle pourrait assumer seraient moindres.

Néanmoins, l'intérêt de la Société n'est pas seulement de produire des jeux dans un cadre de coproduction mais aussi de signer des partenariats avec de nouveaux éditeurs mondiaux et de profiter de sa notoriété grandissante pour obtenir de meilleures conditions en matière de royalties, même hors coproduction.

#### **4.4.4 Risque lié à la dépendance financière à l'égard de son actionnaire majoritaire**

La Société est accompagnée depuis les premiers mois de son existence par un actionnaire principal, non dirigeant, M. Kostadin Yanev, qui détenait 47% du capital de la Société jusqu'en décembre 2017, date à laquelle sa participation s'est trouvée portée à 84 %, suite à la cession des parts sociales détenues par quatre actionnaires minoritaires. Cet actionnaire majoritaire est un *business angel* de formation scientifique, de grande expérience pour avoir accompagné et contribué au développement de plusieurs sociétés en Europe et aux Etats-Unis (se reporter au paragraphe 14.1.3). Il a toujours encouragé les projets de la Société, fait profiter le dirigeant de ses conseils et a apporté un soutien financier fort en prêts et avances en compte courant chaque fois que nécessaire. A la date du présent Document de Base, ses créances sur la Société représentent encore 4 650 K€ dont 3 300 K€ en OCABSA, les obligations convertibles correspondantes, à hauteur de ce montant, devant être converties en actions en cas d'introduction en bourse des actions de la Société. Les BSA issus des OCABSA subsisteront après l'introduction en bourse (se reporter au paragraphe 21.1.4 du présent Document de base).

Cet actionnaire représente la première source de financement de la Société depuis l'origine avec 9 680 K€ versés (5 530 K€ ont été remboursés par la Société), devant le Crédit d'Impôt Jeux Vidéo (CIJV) dont le montant cumulé atteint 6 010 K€ au 31 décembre 2017 (dont 3 057 K€ à percevoir au titre de l'exercice 2017).

Par ailleurs, via le holding MVE (Modern Vision Entertainment) qu'il contrôle, M. Yanev a apporté depuis l'origine son soutien financier à la société sœur Don't Nod Eleven dont MVE est désormais l'associé unique. Dans le cadre du projet d'introduction en bourse, un rapprochement capitalistique entre Don't Nod Eleven et la Société sera mis en oeuvre (se reporter aux paragraphes 7.1 et 14.2 du présent Document de base).

La Société considère que cet actionnaire, qui n'intervient pas dans la direction opérationnelle ni dans la gestion de la Société, a constitué un atout et non un risque pour les premières années de son existence. Pour la poursuite de son développement, la Société prévoit de diversifier ses sources de financement notamment par une levée de fonds dans le cadre d'une introduction en bourse qui permettra d'élargir son actionnariat.

#### **4.4.5 Risque de taux**

Néant à ce jour. La Société a eu pour principale source de financement, outre le CIJV, le soutien de son actionnaire majoritaire à travers des avances en compte courant rémunérées sur la base d'un taux fixe.

#### **4.4.6 Risque de change**

Néant.

#### **4.4.7 Risque relatif à l'existence d'instruments dilutifs**

A ce jour, la Société a procédé à l'émission d'obligations convertibles à bons de souscription d'actions (OCABSA), pour un montant de 4 800 K€ dont 3 300 K€ par compensation d'une créance du holding Modern Vision Entertainment (MVE) contrôlé par l'actionnaire majoritaire de Don't Nod et dont les caractéristiques et les modalités de conversion sont présentées au paragraphe 21.1.4 du présent Document de Base. En cas d'introduction en bourse, la conversion des obligations convertibles prévue ainsi que l'exercice des BSA, d'une validité de cinq ans, seront réalisés sur la base du prix qui sera retenu pour l'introduction en bourse. L'information relative à la dilution issue de la conversion des OC ainsi qu'à la dilution potentielle à venir des BSA sera présentée dans la Note d'opération (se reporter au paragraphe 21.1.4 du présent Document de base).

De plus, la Société a l'intention de procéder à l'avenir à l'émission ou à l'attribution d'actions ou de nouveaux instruments financiers donnant accès au capital de la Société dans le cadre, notamment, de sa politique de motivation de ses dirigeants et salariés. Dans de tels cas, il en résulterait une dilution supplémentaire, potentiellement significative, pour les actionnaires de la Société.

#### **4.5 ASSURANCES ET COUVERTURE DES RISQUES**

La Société a mis en œuvre une politique de couverture des principaux risques liés à son activité et susceptibles d'être assurés avec des montants de garantie qu'il estime compatible avec la nature de son activité, et continuera à appliquer la même politique dans le cadre du développement futur de son activité. Les polices d'assurance souscrites par la Société contiennent les exclusions et plafonds de garantie ainsi que les franchises habituellement imposées par les compagnies d'assurance sur le marché.

Le montant des charges constatées par la Société au titre de l'ensemble des polices d'assurance (hors assurance-crédit client) s'est élevé à 19,0 K€ au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2016 et à 21,9 K€ au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2017.

## **5 INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIETE**

### **5.1 HISTOIRE ET EVOLUTION DE LA SOCIETE**

#### **5.1.1 Dénomination sociale de la Société**

Don't Nod Entertainment

#### **5.1.2 Lieu et numéro d'enregistrement de la Société**

La Société a été inscrite auprès du RCS de Paris le 2 juin 2008 sous le N° 504 161 902.

#### **5.1.3 Date de constitution et durée**

La Société a été constituée pour une durée de 99 ans s'achevant en 2107, sauf dissolution anticipée ou prorogation.

#### **5.1.4 Siège social de la Société, forme juridique, législation régissant ses activités**

Initialement constituée sous forme de SARL en 2008, la Société a été transformée en société par actions simplifiée le 10 janvier 2018 puis en société anonyme par décision de l'assemblée générale des actionnaires réunie le 30 mars 2018.

La Société, régie par le droit français, est principalement soumise pour son fonctionnement aux articles L. 225-1 et suivants du Code de commerce.

Le siège social de la Société est situé au : Métropole 19, 134-140 rue d'Aubervilliers 75019 Paris – France. Les coordonnées de la Société sont les suivantes :

Téléphone : +331 44 72 05 74

Adresse électronique : invest@dont-nod.com

Site Internet : www.dont-nod.com

#### **5.1.5 Évènements marquants dans le développement de la société**

##### **2008**

---

Création de Don't Nod Entertainment le 2 juin 2008, par Oskar Guilbert, dirigeant actuel, et trois associés, anciens de la société Ubisoft.

Don't Nod Entertainment obtient le Grand Prix de l'Innovation remis par le Ministre de la Recherche, Valérie Pécresse.

Entrée au capital de deux autres actionnaires : Douglas Hawes en juin pour 2% du capital et Kostadin Yanev en décembre 2008 pour 47% du capital. Les fonds apportés (capital + prime d'émission) représentent 42 K€.

Kostadin Yanev accorde un prêt à la société de 2 630 K€ le 27/11/2008 à travers sa holding financière MVE (Modern Vision Entertainment Ltd). Le prêt est remboursé en mars 2012.

## 2009

---

Début du développement du **Projet 1 (*Adrift*)** en partenariat avec **Sony**.

Création de la société Don't Nod Eleven, prestataire pour la Société en *motion capture*

## 2010

---

**Septembre** Avant la fin de la préproduction, **Sony** décide d'abandonner le développement de plusieurs projets dont le **Projet 1 (*Adrift*)**. Don't Nod Entertainment se lance à la recherche de nouveaux partenaires.

## 2011

---

**Août** La société Modern Vision Entertainment (MVE), détenue par M. Kostadin Yanev, accorde un prêt de 3 800 K€ à Don't Nod Entertainment.

**Novembre** Signature du partenariat avec l'éditeur **Capcom** pour le **Projet 1** (renommé ***Remember Me***)

## 2012

---

**Août** **Salon Gamescom 2012** (Cologne, Allemagne) : **Capcom** présente officiellement ***Remember Me*** à la presse.

## 2013

---

**Mars** Obtention de l'aide du CNC à la propriété intellectuelle pour le **Projet 2** (*nom de code : What if?*)

**Avril** Début de la conception du **Projet 2** (renommé ***Life Is Strange***), un projet plus petit avec une équipe réduite de 5 à 50 personnes en pic de production.

**Juin** Sortie de ***Remember Me***, édité par **Capcom**.

Suite à un succès mitigé de ***Remember Me***, la Société fait évoluer sa stratégie vers le développement de jeux réalisables sur des durées plus courtes et des budgets plus limités. Elle décide aussi de travailler avec plusieurs éditeurs pour gagner en indépendance et lisser ses risques.

Réorganisation de la Société dont l'effectif passe de 84 (dont 16 freelances) à 56 personnes (dont 8 freelances) répartis sur deux projets.

***Life is Strange (Projet 2)*** en développement, est déjà en accord avec la nouvelle stratégie de développement.

**Octobre** MVE accorde un abandon de créances avec retour à meilleure fortune sur une partie de sa créance, à hauteur de 1 500K€.

## 2014

---

- Janvier** Suite à la demande du dirigeant, ouverture d'une procédure de redressement judiciaire le 28 janvier.
- Mars** Démarrage de la conception du **Projet 3 (Vampyr)** aussi en accord avec la nouvelle stratégie de développement.
- Juin** Signature du partenariat avec l'éditeur **Square Enix** pour le jeu *Life is Strange*.
- Août** **Salon Gamescom 2014** (Cologne, Allemagne) : Square Enix et Don't Nod Entertainment présentent officiellement *Life is Strange* à la presse.
- Novembre** Signature du partenariat avec l'éditeur **Focus Home Interactive** pour le **Projet 3 (Vampyr)**.

## 2015

---

- Janvier** Sortie commerciale du premier épisode du jeu *Life is Strange*.
- Février** Annonce du partenariat avec l'éditeur **Focus Home Interactive** pour le développement du jeu *Vampyr* lors de l'évènement *What's Next*.
- Mars** Salon Game Developer Conference 2015 (San Francisco, USA) – Don't Nod Entertainment présente *Vampyr* à la presse et reçoit le Game Developer Award (« Le Prix du public ») pour *Life is Strange*.
- Mai** Adoption par le Tribunal de Commerce de Paris d'un plan de continuation prévoyant le remboursement de créances autres que celles de MVE (holding contrôlé par M. Kostadin Yanev) à hauteur de 670 K€ sur 9 annuités et celles de MVE pour un montant de 3 300 K€ sur 7 annuités à compter de 2019.
- Juin** **Salon E3 2015 (Los Angeles, USA)** : Focus Home Interactive et Don't Nod Entertainment dévoilent la première bande-annonce de *Vampyr*.
- Juillet** **Salon Develop Awards 2015 (Brighton, UK)** – Don't Nod Entertainment remporte 2 nouveaux prix : Meilleure Nouvelle Propriété Intellectuelle et Meilleur Scénario.
- Square Enix annonce que *Life is Strange* a atteint 1 million de ventes.
- Septembre** **Salon Tokyo Game Show 2015 (Tokyo, Japon)** : Don't Nod Entertainment reçoit le Grand Prix des Designers Japonais : une première pour un studio occidental.
- Life is Strange* remporte plus de 60 récompenses à travers le monde
- Octobre** Sortie commerciale du cinquième et dernier épisode du jeu *Life is Strange*.

## 2016

---

- Janvier** Sortie du Coffret Collector de la saison complète de *Life is Strange* (plus de 500 000 exemplaires écoulés, le produit est en rupture de stock au bout de 30 jours).
- Mars** Sortie de *Life is Strange* au Japon, entièrement traduit en Japonais.
- Avril** Le 7 avril 2016 à Londres, face à *Until Dawn* et *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Life is Strange* remporte le prestigieux **BAFTA – Best Story** (« Meilleure Histoire »)
- Juin** **E3 2016 (Los Angeles – USA)** : Présentation de la première version jouable de *Vampyr* à la presse. Le jeu remporte 6 récompenses.
- Décembre** *Life is Strange* accumule plus de **200 récompenses** à travers le monde.

## 2017

---

- Mai** Square Enix annonce que *Life is Strange* a dépassé les trois millions de joueurs payants, et dévoile une nouvelle collaboration avec Don't Nod Entertainment pour un **nouveau jeu Life is Strange**.
- Août** L'éditeur japonais **Bandai Namco Entertainment** annonce sa collaboration avec Don't Nod Entertainment sur une nouvelle propriété intellectuelle.
- Septembre** Focus Home Interactive et Don't Nod Entertainment fixent la sortie du jeu *Vampyr* au printemps 2018.

## 2018

---

- Janvier** Transformation de la Société de SARL en SAS.
- Renforcement de la structure financière par une émission d'obligations convertibles réservée à l'actionnaire principal (3,3 M€) et à un investisseur (1,5 M€), l'actionnaire principal participant par compensation d'une partie de ses créances sur la Société.
- Février** Sortie du plan de continuation le 14 février 2018 par le remboursement anticipé du solde des créances pour un montant de 600 K€. Lors du salon What's Next, annonce par Focus Home Interactive de la date de sortie du jeu *Vampyr* prévue le 5 juin 2018.
- Mars** Cession de la société Don't Nod Eleven par son actionnaire unique MVE à la Société sous condition suspensive de la réalisation de l'introduction en bourse envisagée.

## 5.2 INVESTISSEMENTS

### 5.2.1 Principaux investissements réalisés depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2016

Les principaux investissements relatifs à la période présentée sont les suivants :

Investissements en K€	Exercice 2017 re traité 12 mois	Exercice 2016 re traité 12 mois	Variation	
			En K€	En %
Immobilisations incorporelles	2 383	1 700	683	40%
Immobilisations corporelles	80	90	-10	-11%
Immobilisations financières	1	-	1	n/a
<b>TOTAL</b>	<b>2 464</b>	<b>1 790</b>	<b>674</b>	<b>38%</b>

Les investissements réalisés par la Société concernent essentiellement les dépenses de développement qui peuvent être immobilisées pendant la phase de production dès lors que la Société participe au cofinancement avec l'éditeur. Le mode de financement et le fait que sur ces jeux la Société dispose de tout ou partie des droits de propriété et / ou d'exploitation du jeu expliquent l'activation des dépenses de développement liées à ces jeux et le montant d'investissements incorporels de 1 700 K€ en 2016 et 2 383 K€ en 2017.

Les investissements liés aux immobilisations corporelles sont composés de matériels informatiques et technologiques, d'installations générales et de mobilier. Sur l'année 2017 ils sont relativement stables par rapport à 2016.

Les flux d'immobilisations financières sont stables car intégralement constituées des cautions versées relatives aux loyers du siège social de la Société.

### 5.2.2 Principaux investissements réalisés depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2018

Depuis le début de l'exercice ouvert le 1<sup>er</sup> janvier 2018, les investissements réalisés sont de même nature que ceux engagés au titre de l'exercice précédent et sont d'un ordre de grandeur similaire pour les immobilisations corporelles.

Les investissements en immobilisations incorporelles devraient être sur l'exercice 2018 inférieurs à ceux de l'exercice 2017, les dépenses de développement à activer sur un jeu en cours de développement ne devant correspondre qu'à 5 mois de développement.

### 5.2.3 Principaux investissements envisagés

Afin de prévenir une situation de conflit d'intérêt, il est prévu, sous condition suspensive de l'admission des titres de la Société à la cote d'Euronext Growth, l'acquisition par la Société de 100% du capital de la société Don't Nod Eleven, qui est aujourd'hui une société sœur et un prestataire quasi exclusif de la Société. Se reporter au chapitre 7 du Document de Base. Le prix de cette transaction est de 3 090 K€, fixé sur la base d'un rapport établi par un expert indépendant.

Il est prévu que la créance issue de cette cession soit incorporée au capital à travers la souscription par MVE (holding familial de l'actionnaire principal de Don't Nod) à l'augmentation de capital à intervenir en vue de l'introduction en bourse.

A l'exception de cette acquisition, la Société ne prévoit pas, pour le moment, de réaliser d'investissements significatifs pour les années à venir et pour lesquels les organes de direction de la Société auraient pris des engagements fermes. Cependant, en ligne avec sa stratégie, la Société étudie les possibilités de développement de jeux en coproduction.

## 6 APERCU DES ACTIVITES

### 6.1 PRESENTATION GENERALE

Studio de création et de développement de jeux vidéo indépendant, Don't Nod a été créée en 2008 à Paris par son dirigeant actuel, Oskar Guilbert, Docteur en informatique de l'Université de Strasbourg, issu du monde des jeux vidéo pour avoir travaillé auparavant chez Criterion Software, Electronics Arts et Ubisoft.

Don't Nod a choisi un positionnement créatif original, avec une recette qui lui est propre et qui s'applique aux genres populaires : aventure, action et jeux de rôle. Chaque nouveau jeu est une création originale et non la déclinaison d'une œuvre ou d'un personnage préexistant issu d'un film, d'une bande dessinée ou d'un autre jeu. Ses personnages sont des personnes authentiques auxquelles le joueur peut s'identifier. Ce sont des gens ordinaires mis dans des situations extraordinaires. Une touche de fantastique rajoute de l'intérêt aux intrigues. Les prises de décisions du joueur ont des conséquences sur la suite de l'histoire, l'interaction génère des émotions avec une mécanique de jeu intégrée au récit. Les jeux de Don't Nod sont destinés à un large public.

Fort de ce positionnement, Don't Nod à travers le temps a élargi son audience, des joueurs réguliers à celui des joueurs occasionnels, les « *casual gamers* », ainsi qu'aux amateurs de séries télé de tous âges et de tous profils, hommes, femmes, adolescents. Les jeux peuvent se jouer seul, en couple ou en famille. Afin de toucher le public le plus large et d'en fidéliser une grande part, Don't Nod développe à la fois des jeux « *one shot* » et des titres à épisodes sur le modèle de chaînes télévisées payantes comme HBO et Netflix producteurs/diffuseurs de séries comme *Stranger Things* (Netflix), *House of Cards* (Netflix), ou *Game of Thrones* (HBO).

Don't Nod a construit sa notoriété sur : un jeu d'action, ***Remember Me***, et un jeu d'aventure à épisodes, ***Life is Strange***, dont le 1<sup>er</sup> épisode est commercialisé en janvier 2015. Ses prochains titres élargiront le spectre aux jeux de rôle avec ***Vampyr*** dont la commercialisation est prévue en juin 2018. Trois autres jeux sont en production. Ces jeux sont déployés sur les différentes plateformes, principalement consoles (Playstation, Xbox, Switch, etc.), ordinateurs (PC et MAC) et mobiles (smartphones et tablettes), et déclinés dans de nombreuses langues pour en assurer une commercialisation mondiale.

En 2009, pour sa première création, la Société avait fait le choix ambitieux d'un jeu à budget de développement élevé (plus de 20 millions d'euros) : ***Remember Me***. Sa production a duré 5 ans. La phase de développement puis celle de commercialisation ont été affectées par les réorientations stratégiques de deux éditeurs successifs. La Société a dû se placer en 2014 en redressement judiciaire dont elle est sortie en 2015. Le plan de continuation qui a suivi a été intégralement remboursé par anticipation en février 2018. Les difficultés rencontrées lors des développements du premier jeu ont conduit la Société à revoir sa stratégie dès 2013 pour se concentrer sur des jeux à budgets plus modérés, avec des durées de développement courtes, de 2 à 4 ans, développés par des équipes relativement réduites pour permettre la gestion concomitante de plusieurs productions. C'est dans ce cadre que ***Life is Strange*** a été signé par Square Enix, ***Vampyr*** avec Focus Home Interactive et un nouveau projet avec Bandai Namco Entertainment.

Cette nouvelle stratégie a été couronnée de succès en janvier 2015 avec l'énorme réussite commerciale et critique du jeu ***Life is Strange***. Celui-ci s'est hissé en tête des ventes mondiales sur toutes les plateformes. Il a atteint plus de 5 millions de téléchargements depuis son lancement sur PC et MAC (*source steamspy.com*). Cette réussite a permis à Don't Nod de s'imposer dans le spectre des meilleurs studios de création dans le monde et de développer sa notoriété auprès du grand public et des éditeurs.

Le modèle économique de Don't Nod est fondé principalement sur des redevances forfaitaires payées par les éditeurs au titre du financement des coûts de développement pendant la phase de production du jeu. Il est complété par le versement de royalties après l'atteinte d'une marge de recoupement par les

éditeurs. Don't Nod a enregistré plus qu'un doublement de son CA passant de 3,8 millions d'euros en 2014 à 8,9 millions d'euros fin 2017 (9,7 M€ en données retraitées).

En quelques années, la Société a franchi des étapes clés de son développement et bénéficie aujourd'hui de nombreux atouts pour s'inscrire dans une dynamique de développement pérenne parmi lesquels :

**Une expertise métier** assurant une maîtrise totale de la production des jeux de la conception au contrôle qualité. Celle-ci est portée par une équipe de passionnés expérimentés et a recours aux meilleures technologies du marché. Ces technologies sont complétées par des briques logicielles propriétaires et innovantes développées en interne ;

**Une reconnaissance du marché** à travers l'obtention de plus de 200 prix pour *Life is Strange* dont le célèbre BAFTA. La créativité du studio a été saluée par la critique et surtout par plus de 5,6 millions de téléchargements sur PC et Mac au 1<sup>er</sup> mars 2018, et la position de leader mondial de la distribution digitale, dans la catégorie des jeux d'aventure par épisode (*source : Steamspy.com*) ;

**Des collaborations avec des éditeurs prestigieux dans un rapport de force équilibré** : le succès engrangé par *Life is Strange* en partenariat avec l'éditeur japonais Square Enix (Tomb Raider, Final Fantasy...) a ouvert la porte à une nouvelle collaboration avec ce dernier qui assurera la commercialisation d'un nouveau jeu *Life is Strange* ainsi qu'au démarrage de relations avec d'autres éditeurs internationaux prestigieux pour les deux autres jeux en cours de développement dont Bandai Namco Entertainment. La Société avait par ailleurs signé début 2015 un premier contrat en coproduction avec l'éditeur français Focus Home Interactive pour le développement du jeu *Vampyr* lequel sera commercialisé en juin 2018. Don't Nod profite désormais de relations mieux équilibrées avec les éditeurs devenus demandeurs de leurs projets. L'originalité créative, les qualités narratives, visuelles et la jouabilité prennent une place centrale dans un univers où l'offre de jeux est abondante et où la réussite du studio passe par l'adhésion des joueurs et par l'identification de la marque ;

**Un marché mondial en forte croissance** : fort d'un taux de croissance annualisé d'environ 9,4% entre 2012 et 2016, le marché mondial du jeu vidéo s'établit à 101 milliards de dollars en 2016 (*source Newzoo*). Il devrait poursuivre sa progression jusqu'à l'horizon 2020 sur un rythme de l'ordre de 6,2% par an. Toutes les zones géographiques sont concernées par cette tendance de manière plus ou moins soutenue, d'où l'importance de collaborer avec des éditeurs représentés mondialement. Le marché demeure actif en France. Il s'établit à 4,3 milliards d'euros en 2017 soit une croissance de l'ordre de 18% sur un an (*source – SELL - Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir*) ;

**Un secteur bénéficiant d'une politique fiscale incitative récemment revalorisée** : suite à la crise connue par les studios de création au début des années 2000, qui s'est traduite par la disparition d'un certain nombre d'entre eux aux moyens financiers limités et à la fuite d'équipes de développeurs vers d'autres pays comme le Canada, un groupe de travail conjointement mené par le SELL et l'APOM (Association des Producteurs d'Œuvres Multimedia) auquel a participé en 2005 Abrial Da Costa (Directeur du Business Development de Don't Nod), alors membre élu du Conseil Syndical de l'APOM (ex-SNJV), a conduit à l'adoption d'un dispositif d'incitation fiscale : le Crédit d'Impôt Jeux Vidéo (CIJV). La part des dépenses de production d'un jeu ouvrant droit à un crédit d'impôt a été relevée de 20% à 30% à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2017. Le montant cumulé du CIJV perçu par la Société depuis sa création a représenté un financement de 6 millions d'euros dont 3,1 millions d'euros pour le seul exercice 2017 ;

**Un capital humain constitué de 111 collaborateurs passionnés et expérimentés encadré par un management ayant mené l'essentiel de sa carrière dans le secteur du jeu vidéo** et complété de 10 freelances, qui permet à la Société de disposer parallèlement de deux équipes complètes de production. S'y ajoute une 3<sup>ème</sup> équipe de développeurs à Paris avec les 45 personnes, dont 14 intermittents, de Don't Nod Eleven qui doit rejoindre la Société en 2018 (se reporter au chapitre 7) et le recours ponctuel à une équipe de modelers 3D indépendants en Roumanie. L'ensemble de ce capital humain permet à la Société de gérer le développement de quatre jeux en parallèle. La Société

considère que ses équipes et sa capacité à fidéliser ses collaborateurs constituent un actif majeur sur un marché particulièrement concurrentiel où l'expertise développée en France est unanimement reconnue ;

**Un modèle économique actuel de redevances forfaitaires et de royalties** qui permet à la Société de limiter ses risques en couvrant ses frais de développement tout en profitant pleinement du succès commercial des jeux ;

**Un carnet de commandes de jeux en développement** porteur d'un potentiel de croissance très significatif à l'horizon 2020 avec trois jeux en cours de développement et deux jeux en conception lesquels viendront compléter le catalogue existant et couvrir les principaux genres populaires du jeu vidéo ;

**Un actionnariat** majoritairement détenu par le dirigeant actuel et un *business angel* ayant toujours marqué un engagement fort auprès de la Société.

Fort de ses acquis et afin de tirer le meilleur profit d'un marché mondial en croissance soutenue, Don't Nod mise sur une stratégie ambitieuse reposant sur les principaux axes suivants :

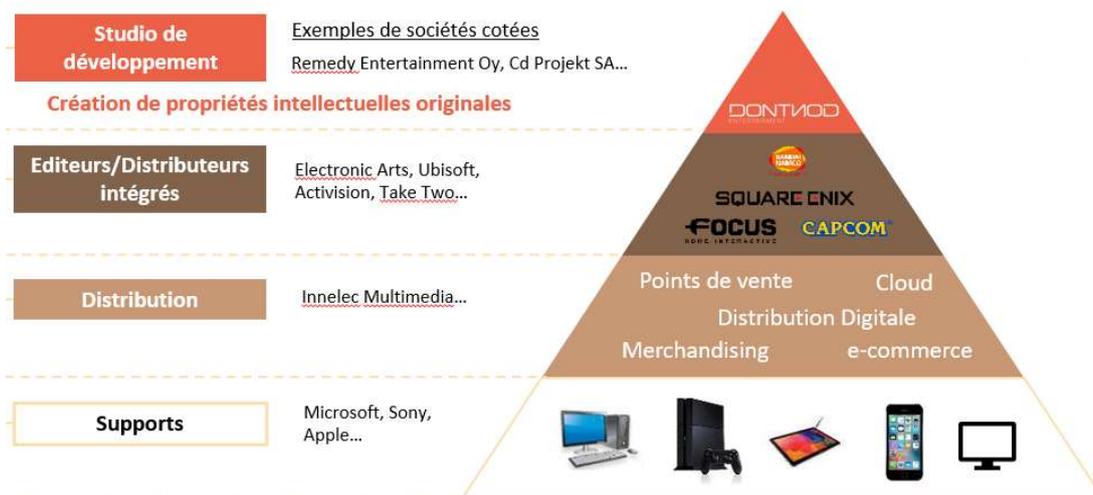
- Une accélération du rythme de sortie de jeux et d'épisodes de jeu en veillant à poursuivre la diversification des jeux vers des genres nouveaux ;
- Un élargissement du modèle économique pour certaines de ses productions en intervenant comme coproducteur : grâce au succès rencontré par ses premiers jeux, Don't Nod a acquis la capacité de choisir ses projets et ses partenaires éditeurs. La Société souhaite faire évoluer son modèle économique en développant la coproduction de jeux pour conserver en partie ou en totalité la propriété intellectuelle sur ses créations, et accroître sa rentabilité en percevant des royalties plus élevées et ce, dès le premier exemplaire de jeu vendu ;
- Au-delà de la croissance organique la Société souhaite saisir des opportunités de croissance externe pour être en mesure d'accentuer ses efforts de recherche et développement pour rendre accessibles certains titres du catalogue à partir de smartphones et ainsi conquérir un public supplémentaire de joueurs et joueuses occasionnels ou de zones géographiques à fort potentiel comme l'Asie, en particulier la Chine dont le taux d'équipement en mobiles et tablettes est bien supérieur à celui en ordinateurs et consoles.

Le projet d'introduction en bourse de la Société s'inscrit parfaitement dans le cadre de cette stratégie industrielle laquelle permettra de doter la Société des moyens financiers nécessaires à la mise en œuvre de ses trois priorités. De plus, la cotation lui offrira la possibilité de disposer de divers outils destinés à fidéliser ses équipes.

## 6.2 LE MARCHE DU JEU VIDEO

### 6.2.1 La chaîne de valeur du jeu vidéo

Le modèle économique de l'industrie du jeu vidéo peut être divisé en trois métiers différents positionnés comme suit dans la chaîne de valeur :



Les « majors » de l'industrie couvrent ces trois métiers et développent par conséquent un modèle intégré. En tant que studio de création et de développement de jeux vidéo, Don't Nod est un acteur de référence en amont de la chaîne de valeur dans le développement et la création de jeux.

#### 6.2.1.1 La création et le développement

Les studios de développement assurent la production de contenus qu'ils vendent aux éditeurs.

##### Un secteur à deux vitesses

Les majors telles qu'Activision, Ubisoft ou Electronic Arts dominent le marché des « blockbusters » (également appelés « AAA »). Les productions AAA nécessitent des budgets de développement très lourds qui représentent plusieurs dizaines, voire centaines de millions de dollars. Dans le même temps, le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) estimait le budget de production moyen par jeu en France à près de 1,6 millions d'euros en 2015<sup>2</sup>. Ce budget moyen est nettement inférieur au budget nécessaire pour la production d'un jeu AAA.

En tant que studio indépendant, la Société intervient pour sa part dans la production de jeux AA dont le budget moyen se situe dans une fourchette de 10 à 15 millions d'euros.

##### Le financement des studios indépendants

Un studio indépendant dispose des trois sources de financement suivantes pour la production d'un jeu AA :

- l'autofinancement (fonds propres, dette, financement participatif) ;

---

<sup>2</sup> Baromètre annuel du jeu vidéo en France, Edition 2016. L'étude a été réalisée auprès des studios dont le chiffre d'affaires était inférieur à 10 millions d'euros.

- les aides publiques (subventions, crédits d'impôt) ;
- le financement ou cofinancement par un éditeur.

L'intervention de l'éditeur dans le financement du développement d'un jeu est très souvent indispensable en raison du poids des budgets par rapport à la structure financière des studios indépendants.

### 6.2.1.2 L'édition

L'édition regroupe plusieurs savoir-faire dans la chaîne de valeur. Elle comprend :

- la sélection des licences en signant un contrat d'édition avec un studio de développement (phase initiale en amont de la production du jeu qui relève du choix du titre qui correspond le mieux à la stratégie éditoriale et commerciale de l'éditeur) ;
- le suivi de la production (suivi des différents points d'étape ou *milestones* avec le développeur, et obtention des certifications auprès des consoliers) ;
- le marketing.

Les éditeurs de jeu vidéo sont en outre responsables de la phase de production physique des copies. L'éditeur, s'il a assuré la totalité du financement de la création du jeu, détient les droits de propriété intellectuelle. Il produit le support du jeu, les notices et son emballage. Il définit en outre, avec le développeur, les plateformes sur lesquelles le jeu pourra être lu : ordinateur, mobile, consoles de salon ou consoles portables. L'éditeur est responsable du marketing et de la promotion du jeu et s'assure des canaux de distribution. L'éditeur décide également des politiques tarifaires des jeux, par exemple pour le jeu *Life is Strange*, l'éditeur Square Enix a décidé (après concertation avec la Société) quelques mois après la sortie du dernier épisode de proposer le premier épisode gratuitement sur les plateformes de téléchargements (Steam, Playstation Store, Xbox Live) pour développer les ventes des autres épisodes.

Concernant les plateformes, la plupart des éditeurs indépendants ont choisi de diversifier leur stratégie en produisant pour plusieurs plateformes (PC, Xbox, Playstation 4, Switch...). L'augmentation du coût moyen de la production et des frais de marketing liés à sa distribution explique ce choix qui permet de réduire la dépendance à une plateforme et d'assurer une plus grande distribution. De leur côté, les consoliers (Sony, Nintendo, Microsoft) ont intérêt à proposer des jeux en exclusivité pour valoriser spécifiquement leur produit et assurer leur renommée.

### 6.2.1.3 La commercialisation

La commercialisation des jeux vidéo reposait traditionnellement sur des réseaux généralistes ou spécialisés responsables de la vente physique sur des supports de type CD, DVD, cartouches pour consoles. Des distributeurs livrent ainsi des grossistes, des détaillants ou des centrales d'achat de grandes surfaces généralistes ou spécialisées. Ces distributeurs sont soit les éditeurs, soit des distributeurs spécialisés qui sont responsables de la logistique (approvisionnement et gestion des stocks). La performance du réseau logistique est déterminante pour le succès d'un jeu vidéo, qui enregistre l'essentiel de ses ventes dans les premières semaines suivant sa sortie. Mais l'émergence de la dématérialisation des ventes est venue modifier en profondeur les circuits de distribution en raccourcissant significativement la chaîne de valeur pour rapprocher le studio de développement du joueur.

La distribution digitale consiste en la vente de jeux par téléchargement sur des plateformes dédiées. Porté par la multiplication des plateformes et la modification des modes de consommation des jeux, ce canal prend une ampleur croissante qui devrait encore s'accélérer dans les années à venir (se reporter au chapitre 6.2.3 du présent Document de Base). Bien plus que de simples plateformes de téléchargement de jeux, ces plateformes proposent également d'autres services très attractifs pour des populations de joueurs souvent passionnés, tels que :

- l'achat de contenu supplémentaire pour les jeux ;

- les mises à jour automatiques ;
- la gestion de parties multi-joueurs ;
- la mise à disposition d'outils communautaires.

Plusieurs types de plateformes de distribution digitale existent :

- les plateformes indépendantes pour PC : la principale étant Steam (du studio américain Valve) ;
- les plateformes des consolières : les principales sont le PlayStation Store , le Xbox Live de Microsoft et l'eShop de Nintendo ;
- les plateformes propres des éditeurs sur leur site internet ou les sites internet développés à l'occasion de la sortie des jeux-vidéos ;
- les Apps stores d'Apple, Google ou Amazon sur les smartphones et tablettes ;
- les plateformes des opérateurs, telles que Free, Orange, SFR, Bouygues en France.

### 6.2.2 Un marché mondial en pleine expansion

Selon Newzoo, spécialiste du secteur, le marché mondial du jeu vidéo (software et hardware confondus) représentait 101,1 milliards de dollars en 2016, soit un taux de croissance annuel cumulé de 9,4% depuis 2012. La croissance annuelle cumulée anticipée entre 2017 et 2020 est de 6,2% avec un marché devant atteindre les 128,5 milliards de dollars.

#### Evolution du marché mondial du jeu vidéo entre 2012 et 2020 (en milliards de dollars)

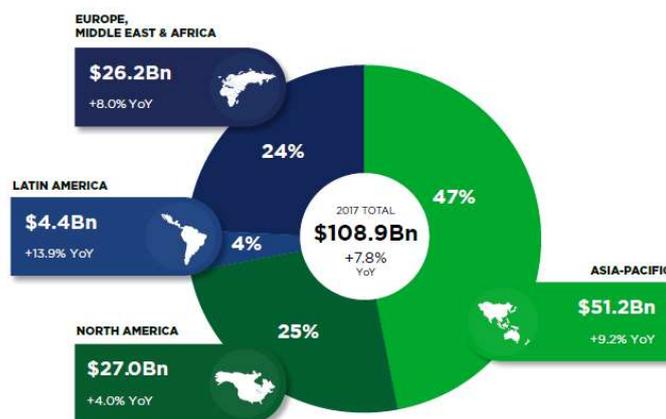


Source : Newzoo, 2017 Global Games Market Report

#### Répartition géographique du jeu vidéo

En 2017, l'Asie constitue le marché le plus significatif en termes de revenus avec 51,2 milliards de dollars, la Chine représentant à elle seule 27,6 milliards de dollars, soit 54% du marché asiatique. Le Japon (12,6 milliards de dollars) et la Corée du Sud (4,2 milliards de dollars) sont les deux autres pays asiatiques les plus dynamiques. L'Amérique du Nord est la deuxième zone géographique la plus importante avec 25% du marché mondial, cette zone est entraînée par les Etats-Unis qui contribuent pour 93% des revenus du continent. La zone EMEA représente 24% du marché mondial avec 26,2 milliards de dollars de revenus. L'Allemagne (16,7%), la Grande-Bretagne (16,1%) et la France (11,3%) sont les trois plus gros contributeurs aux revenus de la zone EMEA.

## Marché mondial du jeu vidéo par zone en 2017 (en milliards de dollars)

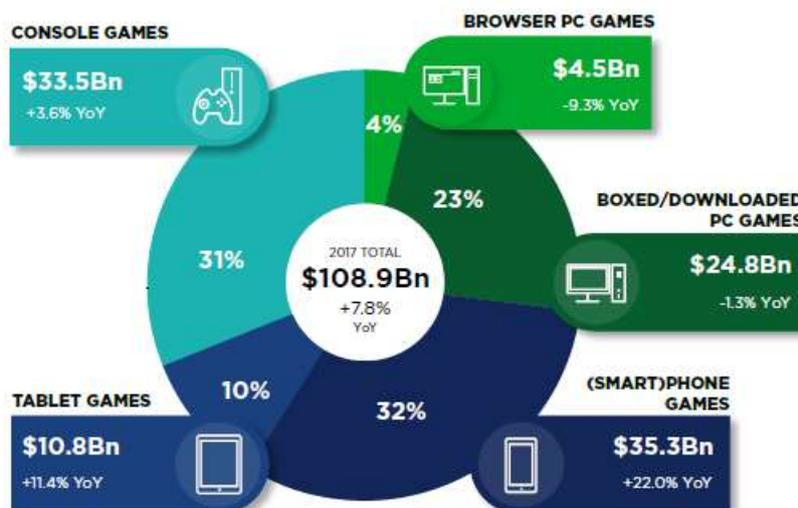


Source : Newzoo, 2017 Global Games Market Report

## Répartition du marché du jeu vidéo par support

Les prévisions pour 2017 mettent en exergue la prépondérance du *mobile gaming* (smartphone et tablette) qui représente 42% du marché mondial et constitue le segment le plus actif avec une croissance en un an de +11,4% pour les tablettes et +22,0% pour les smartphones. Les consoles, avec un volume d'affaires attendu de 33,5 milliards de dollars, sont le deuxième segment du marché du jeu vidéo mais leur croissance est plus limitée (+de 3,6% entre 2016 et 2017). Les jeux pour PC représentent 27% du marché et affichent une tendance baissière par rapport à 2016 : -9,3% pour les jeux par navigateur (jeu en ligne qui se joue par l'intermédiaire d'un navigateur, directement sur internet, sans besoin d'installation ni de téléchargement) et -1,3% pour les jeux téléchargés ou en cartouche.

## Marché mondial du jeu vidéo par support en 2017 (en milliards de dollars)



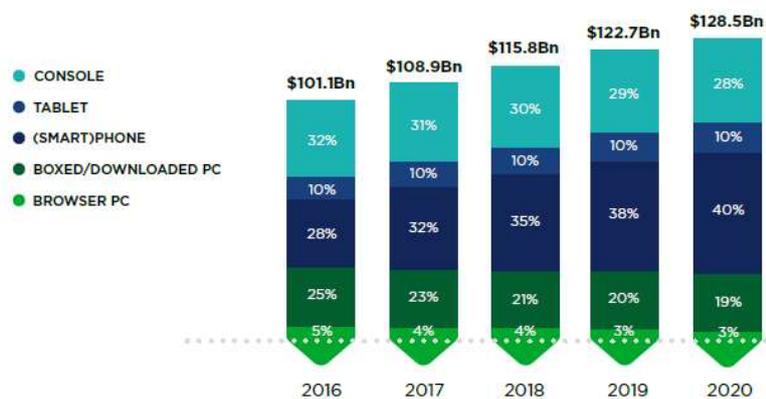
Source : Newzoo, 2017 Global Games Market Report

Une étude *Superdata* (2016) met en évidence la part prépondérante que représente l'Asie sur le segment du mobile gaming avec 61,3%. Ce mode de consommation des jeux vidéo devrait poursuivre sa

croissance avec des anticipations de croissance annuelle moyenne cumulée de 10,4% entre 2016 et 2019<sup>3</sup>.

Le mobile gaming devrait être amené à représenter 50% du marché mondial du jeu vidéo en 2020, les consoles auraient une part de marché de 28% et les jeux sur PC ne représenteraient plus que 22% du marché.

### Evolution du marché mondial du jeu vidéo par support entre 2016 et 2020 (en milliards de dollars)

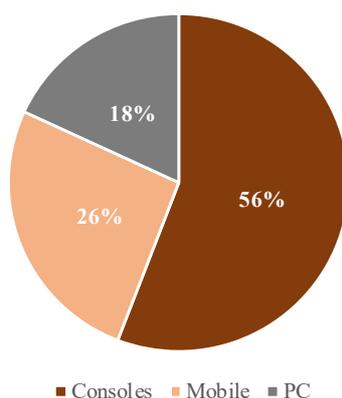


Source : Newzoo, 2017 Global Games Market Report

### Configuration du marché français

Le marché français (software et hardware confondus), qui représente moins de 4% du marché mondial, s'inscrit dans une configuration différente. Les jeux sur consoles sont toujours prépondérants avec 56% du marché en 2017, contre 26% pour les PC et seulement 18% pour le mobile gaming.

### Marché du jeu vidéo en France en 2017 (en milliards d'euros)



Source : Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, L'Essentiel du Jeu Vidéo, Février 2018

<sup>3</sup> Etude Superdata – « 2016 Year in Review – Digital games and interactive data »

Selon une étude GFK, les tendances du marché français entre 2015 et 2016 étaient sensiblement différentes de celles du marché mondial puisque les jeux sur PC demeurent le segment le plus dynamique en croissance de 20% alors que la progression du mobile gaming était de 8% et que dans le même temps, les jeux sur consoles affichaient une baisse de 2%<sup>4</sup>. Ce constat est à mettre en lien avec le pouvoir d'achat des populations cibles. Ainsi, en Asie, le mobile gaming permet aisément de jouer sans investissement hardware supplémentaire.

Sur le total de 4,34 milliards d'euros, la part des ventes de software est de l'ordre de 61% à 2,61 milliards d'euros avec notamment des ventes de jeux pour PC ou consoles, en croissance de 16% sur un an, les ventes de Hardware (PC et consoles) sont également en hausse de 22% pour s'établir à 1,69 milliard d'euros.

Le Syndicat des Editeurs de Jeux de Loisirs (S.E.L.L.) a publié en février 2018 une étude, « l'essentiel du jeu vidéo », qui fait ressortir quelques tendances en France. La part des joueurs réguliers est passée de 29% en 2005 à plus de 53% aujourd'hui, et 68% des personnes interrogées sont au moins joueurs occasionnels (dont 53% d'hommes et 47% de femmes). Si 95% de jeunes de 10 à 14 ans sont joueurs, sous l'effet de la pyramide des âges, les plus de 55 ans le sont maintenant à hauteur de 46%<sup>5</sup>, pour une moyenne d'âge dépassant désormais les 34 ans.

### 6.2.3 Les tendances structurantes du marché du jeu vidéo

#### 6.2.3.1 L'émergence et la confirmation de nouveaux marchés

En 2016, 58% de la croissance du marché du jeu vidéo sont venus de la région Asie Pacifique<sup>6</sup>, et notamment de la Chine, devenue le 1<sup>er</sup> marché mondial en volume. Selon une étude Atomico, la Chine compte un potentiel de 600 millions de joueurs particulièrement présents sur le marché du *mobile gaming*. La multiplication par 72 des achats chinois depuis la plateforme IOS App Store entre 2012 et 2016 (contre une multiplication par 5,5 pour le reste du monde) en est la parfaite illustration<sup>7</sup>. Il est rappelé que jusqu'en septembre 2014, la vente de consoles de jeux était interdite en Chine.

En 2017, le revenu annuel moyen anticipé par joueur en Amérique du Nord (149,6 dollars dépensés par joueur) est plus de trois fois supérieur à celui observé en Asie Pacifique (44,7 dollars dépensés par joueur), ce qui met en exergue le potentiel de croissance de cette zone, notamment tirée par la Chine :

Zone géographique	Population totale	Joueurs	% de joueurs dans la population	Revenus (millions \$)	Revenu moyen par joueur (\$)
Amérique du Nord	363 100 000	180 481 000	49,7%	27 000	149,60
Amérique latine	646 108 000	205 679 000	31,8%	4 400	21,39
Europe de l'Ouest	405 511 000	187 844 000	46,3%	18 800	100,08
Europe de l'Est	352 612 000	155 064 000	44,0%	3 400	21,93
Moyen Orient - Afrique	1 662 960 000	336 281 000	20,2%	4 000	11,89
Asie Pacifique	4 043 092 000	1 145 073 000	28,3%	51 200	44,71

Source : Newzoo, 2017 Global Games Market Report, Société

Ces chiffres sont toutefois à mettre en rapport avec les modes de consommation des jeux sur chaque zone.

<sup>4</sup> Etude GFK – « Jeux vidéo, Premières tendances – Chiffres clés 2016 »

<sup>5</sup> [http://www.sell.fr/sites/default/files/lessentiel\\_du\\_jeu\\_video\\_fevrier\\_2018\\_0.pdf](http://www.sell.fr/sites/default/files/lessentiel_du_jeu_video_fevrier_2018_0.pdf)

<sup>6</sup> Etude Newzoo – « 2016 Global Games Market Report »

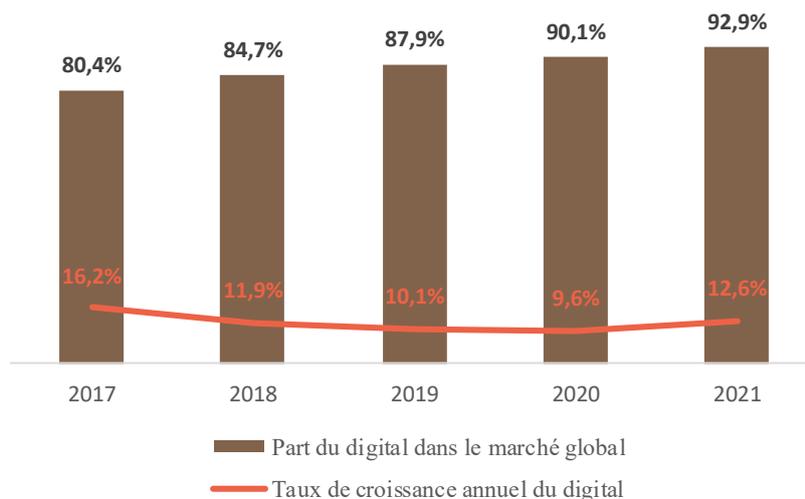
<sup>7</sup> Etude Atomico – « Europe meets China – Opportunities in the world's largest games market », juin 2017

Selon Newzoo, la zone Asie Pacifique compte 1 145 073 000 joueurs pour un chiffre d'affaires de 51,2 milliards de dollars, soit un revenu annuel moyen proche de 45 dollars par joueur.

### 6.2.3.2 Envol de la dématérialisation des ventes

Apparues au début des années 2000, les ventes dématérialisées de jeux vidéo représentent 80,4% du marché mondial en 2017 et devraient encore progresser de 12 points à l'horizon 2021 avec un taux de croissance moyen supérieur à 10%.

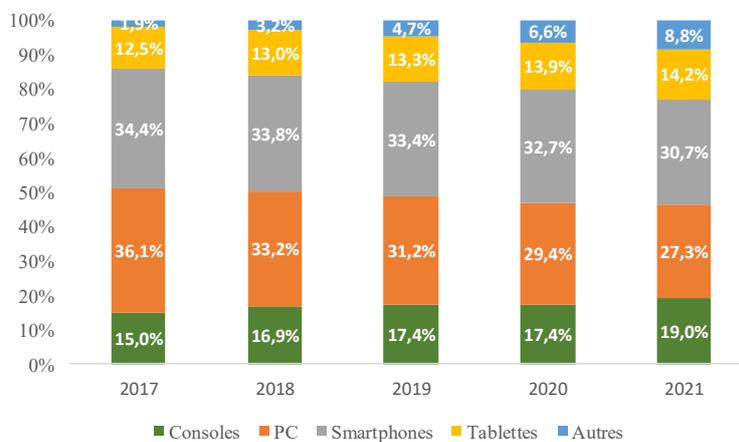
#### Evolution de la part des ventes dématérialisées dans l'industrie mondiale du jeu vidéo



Source : IDATE, repris dans l'article de l'AFJV "Dématérialisation du jeu vidéo" du 28 juin 2017

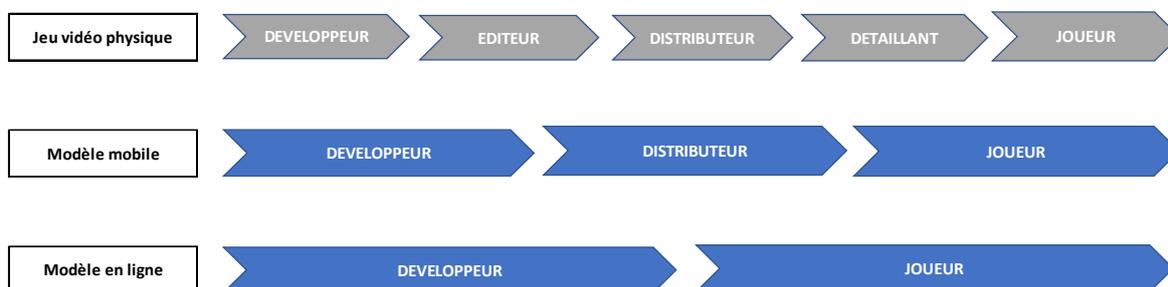
Les ventes dématérialisées de jeux vidéo connaissent une croissance sur toutes les plateformes de jeux, la part respective de chacune de ces plateformes dans les ventes dématérialisées mondiales est amenée à évoluer selon la tendance ci-après. La proportion des ventes dématérialisées sur les tablettes et consoles progresserait de respectivement 1,7 point et 4 points entre 2017 et 2020. La rubrique "Autres", qui regroupe principalement la réalité augmentée et les jeux sur télévision, pourrait représenter 8,8% des ventes dématérialisées de jeux vidéo en 2021.

#### Répartition des ventes dématérialisées par segment



Source : IDATE, repris dans l'article de l'AFJV "Dématérialisation du jeu vidéo" du 28 juin 2017

La dématérialisation des ventes dans l'industrie des jeux vidéo est un enjeu majeur car ce mode de distribution entraîne une recomposition de la chaîne de valeur et une modification de l'écosystème. Le modèle traditionnel composé des maillons suivants : studio - éditeur - distributeur - détaillant – joueur évolue vers un lien direct entre développeur et joueur :



L'enjeu du raccourcissement de la chaîne de valeurs qui s'opère consiste pour chaque acteur à se rapprocher le plus possible du joueur pour capter le maximum de valeur.

Le tableau ci-après illustre également la mutation profonde du modèle économique en soulignant qu'en moyenne 59% des ventes des acteurs mentionnés sont digitales à fin 2016 :

	% des ventes digitales en 2015	% des ventes digitales en 2016	% mobile gaming en 2016
Ubisoft	32%	50%	<7%
Activision			
Blizzard	54%	74%	25%
Electronic Arts	55%	59%	13%
Take-Two	49%	52%	ND
Focus Home			
Interactive	47%	58%	ND

Sources : rapports annuels des sociétés, pour l'exercice clos à fin décembre 2016, à fin mars 2017 ou à fin juin 2017.

Ce nouveau mode de commercialisation constitue un levier financier pour les éditeurs du fait de marges plus élevées que pour la distribution physique, de l'absence de frais de fabrication (disques ou cartouches) et de logistique et de durée de vie des titres plus longue (en maintenant les jeux en vente en ligne, en proposant des contenus additionnels pour renouveler l'expérience de jeu) tout en pouvant également diversifier leurs sources de revenus (abonnements par exemple). Pour les développeurs, la dématérialisation offre l'opportunité de commercialiser directement leurs jeux (autoédition) à partir de leur propre plateforme et des plateformes mondiales comme Steam, App Store ou Google Play.

A contrario, une des menaces liées au développement de la dématérialisation des ventes réside dans le risque d'une surabondance de titres, et ainsi, d'une saturation du marché dans les années à venir. Le partenariat de Don't Nod Entertainment avec des éditeurs leaders permet de se prémunir de ce risque : présence et forte visibilité sur les plateformes de distribution digitales.

### 6.2.3.3 Des modèles économiques multiples

Un des corollaires du fort développement des ventes dématérialisées est l'apparition de nouveaux modèles économiques faisant cohabiter les modèles payants et gratuits :

- Le **P2P (Pay-to-play / Premium)** ou paiement à l'acte : achat unitaire d'un jeu en ligne (accès en ligne ou téléchargement). Il s'agit de la transposition en ligne du modèle physique de vente à l'unité ;
- L'**abonnement payant** : abonnement pour accéder et jouer en ligne à un jeu précis. Ce modèle ne peut fonctionner qu'avec des jeux dont la jouabilité est illimitée (jeux en ligne multi-joueurs par exemple) ;
- Le **AYCE (All You Can Eat)** ou streaming payant : abonnement donnant un accès illimité à un catalogue de jeux en ligne. Ce modèle est comparable au streaming musical de Deezer ou Spotify et est destiné aux joueurs occasionnels ;
- Le **P&PM (Play and Play More)** : achat unitaire en ligne avec micropaiement pendant le jeu. Ce modèle est une adaptation du P2P avec la possibilité de continuer à payer durant le jeu pour des contenus additionnels appelés adds-on ou DLC (Downloadable Content) ;
- **Freemium** : jeu gratuit limité, le paiement est requis pour jouer à la version complète. Les contraintes peuvent être temporelles (gratuité limitée à quelques jours par exemple) ou liées à la jouabilité (seule une zone ou un mode du jeu sont accessibles gratuitement) ;
- **F2P (Free-to-play)** : jeu gratuit illimité avec micropaiement pendant le jeu (pour avoir accès à des contenus complémentaires ou des aides) ;
- **Gratuité parfaite** : jeu gratuit illimité sans paiement

La Société est positionnée sur le modèle P2P même si certains jeux (*Life is Strange* en particulier) peuvent permettre le téléchargement du premier épisode gratuitement à la discrétion de la politique commerciale de l'éditeur. Après une sortie payante sur une période d'un an, le premier épisode gratuit fait office de démonstration pour inciter le consommateur à acheter la saison complète.

#### 6.2.3.4 Le développement du *Cloud gaming*

Le cloud gaming est une des innovations les plus significatives de l'industrie du jeu vidéo. Il permet aux joueurs d'avoir un large choix de jeux sans devoir en acheter une copie physique ou digitale ; le marché du jeu vidéo va progressivement migrer d'un système de stockage du jeu sur le disque dur du joueur vers un stockage dans le cloud. Sony a déjà lancé son service Playstation Now avec plus de 400 jeux accessibles via un PC ou une PS4 et rivalise avec Nvidia et son offre GeForce Now accessible uniquement sur les tablettes et TV du constructeur (Shield)<sup>8</sup>. Le cloud gaming devient progressivement un marché attractif pour les joueurs et les développeurs :

- Du point de vue des joueurs : il permet une grande liberté de jeu depuis plusieurs plateformes (ordinateurs portables, télévisions connectées, smartphones) et réduit le besoin de renouveler fréquemment le matériel informatique pour suivre les évolutions technologiques ;
- Du point de vue des développeurs : il permet de moins se focaliser sur la compatibilité des appareils connectés car le *cloud* permet le jeu depuis différentes plateformes plus facilement. De plus, le *cloud gaming* participe à la réduction des coûts de développement des jeux car les développeurs n'auront plus la nécessité de coder et de créer différentes versions du jeu en fonction des plateformes. Les développeurs peuvent proposer des jeux plus avancés techniquement sans avoir à s'inquiéter des limites matérielles rencontrées par les joueurs.

Cependant, le *cloud gaming* nécessite de disposer d'une connexion internet très rapide pour bénéficier d'une expérience de jeu optimale. Le coût de location du serveur à la charge du joueur est pour l'instant

---

<sup>8</sup> Article Les Numériques : <https://www.lesnumeriques.com/jeux-video/duel-playstation-now-contre-geforce-now-a3411.html>

très élevé (le serveur doit être suffisamment puissant pour faire tourner un jeu vidéo 3D), ce qui freine le développement de ce modèle de distribution à court terme.

### 6.2.3.5 Autres axes de développement

#### a) Le *VR gaming* : le jeu en Réalité Virtuelle

Le jeu en immersion grâce aux casques de réalité virtuelle constitue un axe de développement important de l'industrie du jeu vidéo. Les premiers périphériques de réalité virtuelle grand public sont disponibles depuis l'année 2016. La réalité virtuelle offre des possibilités élargies : les contrôleurs à détection de mouvement, les images à 360 degrés, la liberté totale de mouvement pourraient permettre de créer de nouvelles expériences de jeu. D'ici à 2020, les joueurs dépenseraient 4,5 milliards de dollars dans le *VR gaming*, soit 30 fois plus qu'actuellement<sup>9</sup>.



Cependant, cette technologie ne s'est pas encore imposée comme incontournable sur le marché grand public. En 2016, Samsung dominait le marché avec 4,51 millions de Gear VR vendus, son casque de réalité virtuelle pour smartphones (immersion limitée au téléphone). En 2017, Sony sort grand gagnant face à ses rivaux : l'Oculus Rift (Facebook) et le HTC Vive (HTC/Valve) en annonçant avoir vendu 2 millions de casques PSVR et 12,2 millions de jeux PS4 VR<sup>10</sup>. Après Ubisoft (Eagle Flight, Star Trek : Bridge Crew), tous les majors ont développé une application de réalité virtuelle dérivée de leurs plus importantes franchises : Call Of Duty®: Infinite Warfare Jackal Assault VR Experience (Activision / Blizzard), Star Wars™ Battlefront™ Rogue One™: VR Mission (Electronic Arts), DOOM® VFR (Bethesda), Batman™: Arkham VR (Warner Bros Interactive).

Une des barrières actuelles au développement de cette technologie est le coût d'acquisition des casques et le fait que ces équipements requièrent une puissance de PC significative. Sony a pu s'imposer face à ses concurrents en visant sa clientèle PS4 (70 millions de consoles installées), en proposant un prix public attractif (399 € à sa sortie en octobre 2016 et 299 € aujourd'hui) et une offre de jeux de qualité et grandissante (150 titres en réalité virtuelle publiés à fin 2017).

<sup>9</sup> Etude "Trends and insights on games and interactive media", SuperData 2017

<sup>10</sup> Article Usine Digitale : <https://www.usine-digitale.fr/article/le-playstation-vr-a-depasse-les-deux-millions-d-unites-vendues.N624873>

## b) La Réalité Augmentée

La réalité augmentée superpose l'image virtuelle à l'environnement du joueur de façon naturelle grâce à des lunettes ou un écran de smartphone et tablette. L'application de la réalité augmentée dans le jeu vidéo permet notamment de supprimer une manette de jeu en la remplaçant par une reconnaissance vocale ou faciale, et de faciliter l'immersion virtuelle dans la réalité (Exemple : le 'phénomène' Pokemon Go<sup>11</sup>). Google avait surpris le marché avec la présentation des Google Glass en 2012, mais malgré les promesses, le produit est un échec commercial<sup>12</sup>. Google continue de soutenir les développeurs d'applications de réalité augmentée en proposant plusieurs outils dans son offre ARCore à destination des appareils sous Android OS. En 2015, Microsoft dévoile à son tour le HoloLens, un casque révolutionnaire, mais à un tarif encore inaccessible pour le grand public (3 000 dollars). Depuis l'arrivée de iOS 11, Apple a mis à disposition des développeurs d'applications l'ARKit, des outils de développement pour intégrer plus facilement la réalité augmentée. De son côté, Apple prépare également un accessoire de réalité augmentée pour ses téléphones pour 2020<sup>13</sup>. Magic Leap, une start up américaine fondée en 2010, promet l'accessibilité de la réalité augmentée « haute définition » pour tous et a enfin dévoilé ses accessoires en décembre 2017<sup>14</sup>.

La réalité augmentée constitue un axe de développement identifié pour la Société.

## c) Le e-sport

Le marché de l'e-sport (sport électronique) est en plein essor et devrait représenter 345 millions d'euros en Europe en 2018<sup>15</sup>. Le marché mondial de l'e-sport devrait représenter 1,5 milliard de dollars en 2020<sup>16</sup>. C'est un marché en phase de professionnalisation, avec la reconnaissance de l'e-sport comme sport professionnel aux US<sup>17</sup>, la création de ligues professionnelles, avec une audience en 2017 de 191 millions de spectateurs<sup>18</sup> et un marché qui attire de plus en plus de sponsors (PSG, Coca Cola, Redbull...) et médias traditionnels (TF1).

## d) Les *serious games*

Un *serious game* est une application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo. Les différents débouchés du *serious game* se situent dans le e-learning et l'éducation. Le marché du *serious game* pourrait atteindre 7,3 milliards de dollars en 2021, contre 2,7 milliards de dollars en 2016<sup>19</sup>. Le *serious game* se développe bien dans la formation aux métiers industriels grâce à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée.

---

<sup>11</sup> Article du Monde : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/07/06/un-an-apres-son-lancement-phenomene-pokemon-go-est-toujours-bien-vivant\\_5156846\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/07/06/un-an-apres-son-lancement-phenomene-pokemon-go-est-toujours-bien-vivant_5156846_4408996.html)

<sup>12</sup> Article Challenges : [https://www.challenges.fr/high-tech/pourquoi-les-google-glass-sont-un-echec-selon-google\\_106180](https://www.challenges.fr/high-tech/pourquoi-les-google-glass-sont-un-echec-selon-google_106180)

<sup>13</sup> Article Bloomberg : <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-11-08/apple-is-said-to-ramp-up-work-on-augmented-reality-headset>

<sup>14</sup> Article les Numériques : <https://www.lesnumeriques.com/casque-realite-augmentee/magic-leap-p42347/magic-leap-realite-augmentee-next-gen-arrive-en-2018-n69625.html>

<sup>15</sup> Etude "European eSports Market", SuperData 2016

<sup>16</sup> Etude Newzoo, « 2017 Global Esport Market Report »

<sup>17</sup> Article Polygon : <https://www.polygon.com/2013/7/12/4518936/competitive-gaming-recognized-in-u-s-as-a-pro-sport>

<sup>18</sup> Article Jeuxvideo.com : <http://www.jeuxvideo.com/news/656389/etude-42-des-spectateurs-d-esport-ne-joueraient-pas-aux-jeux-en-question.htm>

<sup>19</sup> Etude « Key Findings from Ambient Insight's "The 2016-2021 Global Game-based Learning Market" Report », Ambient Insight

## **6.2.4 L'environnement concurrentiel de Don't Nod**

### **6.2.4.1 Don't Nod parmi ses pairs**

La Société est en concurrence avec les acteurs suivants :

- Les développeurs indépendants : créateurs de contenus en amont de la chaîne de valeur au même titre que Don't Nod ;
- Les développeurs / éditeurs, dont le core business est l'édition, mais qui sont également positionnés sur le développement dans la chaîne de valeur.

Les éditeurs ne sont pas véritablement considérés comme des concurrents mais évoluent dans l'environnement économique de la Société. Don't Nod est un studio indépendant, cependant la migration de son modèle économique vers la coproduction la positionne comme un concurrent des développeurs / éditeurs du tableau ci-après :

Société	Activité	Pays	Marché de cotation	CA annuel* (en M€)
<b>Développeurs européens indépendants</b>				
<b>Remedy Entertainment Oy</b>	Société fondée en 1995 qui développe des jeux vidéos cinématiques d'action avec un accent sur les effets 3D et visuels.	Finlande	Nasdaq First North Finland	16
<b>CD Projekt SA</b>	Groupe dont l'activité principale est le développement de jeux vidéo	Pologne	Warsaw Stock Exchange	145,2
<b>Développeurs / Editeurs</b>				
<b>CI Games SA</b>	Société fondée en 2002 spécialisée dans le développement et l'édition de jeux vidéo. 53% du CA réalisé en Amérique du Nord, 27% en Europe. Principale franchise : Sniper Ghost Warrior	Pologne	Warsaw Stock Exchange	5,1
<b>Paradox Interactive</b>	Editeur spécialisé dans les jeux stratégiques et sur PC. Taille réduite mais studios intégrés. 89% du CA provient des Etats-Unis et 98% du CA est fait sur les jeux PC.	Suède	Stockholm Nasdaq First North Premier	69
<b>Frontier Developments Plc</b>	Société fondée en 1994 qui développe et édite des jeux vidéos multi-plateformes de tous les genres. Cette société a modifié son modèle économique sur les deux dernières années pour éditer les jeux qu'elle développe (l'auto-édition représente 98% du CA 2016).	Royaume-Uni	London AIM	40,6
<b>Starbreeze AB</b>	Société fondée en 1998 qui développe, édite et distribue des jeux vidéo et des produits de divertissement en réalité virtuelle. Les Etats-Unis représentent 73% du CA 2016, l'Europe 27%.	Suède	Nasdaq OMX Stockholm	36
<b>Ubisoft Entertainment</b>	14e éditeur mondial fondé en 1986 par la famille Guillemot. Principales franchises : Assassin's Creed, Far Cry, Tom Clancy's.	France	Euronext	1 460,0
<b>Stillfront Group AB</b>	Développeur, éditeur et distributeur de jeux vidéo digitaux. Tous supports.	Suède	Nasdaq OMX Stockholm	10,0
<b>THQ Nordic AB</b>	Société créée en 2011. Développeur et éditeur de jeux vidéo pour PC et consoles.	Suède	Nasdaq OMX Stockholm	31,9
<b>Editeurs</b>				
<b>Bigben Interactive SA</b>	Société fondée en 1981 spécialisée dans la conception et la distribution d'accessoires de jeux vidéo, mobiles et de produits audio. Démarrage en 2013 de l'édition de jeux AA qui représente un CA de 25M€ en 2016-2017.	France	Euronext	208,1
<b>Digital Bros</b>	Société fondée en 1989 éditant les jeux premium et mobiles (F2P), 49% du CA réalisé en Amérique du Nord et 43% en Europe.	Italie	Nasdaq	107,2
<b>Focus Home Interactive</b>	Editeur français de jeux AA réalisant plus de 85% du CA à l'international. Principales franchises : Farming Simulator, the Surge, Tour de France.	France	Euronext	75,6
<b>Activision Bizzard</b>	3e éditeur mondial né de la fusion Activision - Vivendi Games en 2008. Tous supports. Principales franchises : Call of Duty, Destiny, Diablo, World of Warcraft, Candy Crush.	Etats-Unis	Nasdaq	5 580,5
<b>Electronic Arts</b>	6e éditeur mondial de jeux crée en 1982. Tous supports. Principales franchises : Battlefield, Medal of Honor, FIFA.	Etats-Unis	Nasdaq	4 179,3
<b>Take-Two Interact. Soft.</b>	13e éditeur mondial fondé en 1993. Tous supports. Rachat des éditeurs américains Rockstar Games et 2K Games. Gros blockbuster : GTA	Etats-Unis	Nasdaq	1 869,9
<b>Square Enix Holdings</b>	Regroupe 4 pôles d'activité : Jeux vidéos (60% du CA, tous supports), Arcades, Comic books et Merchandising	Japon	Tokyo SE	1 963,3

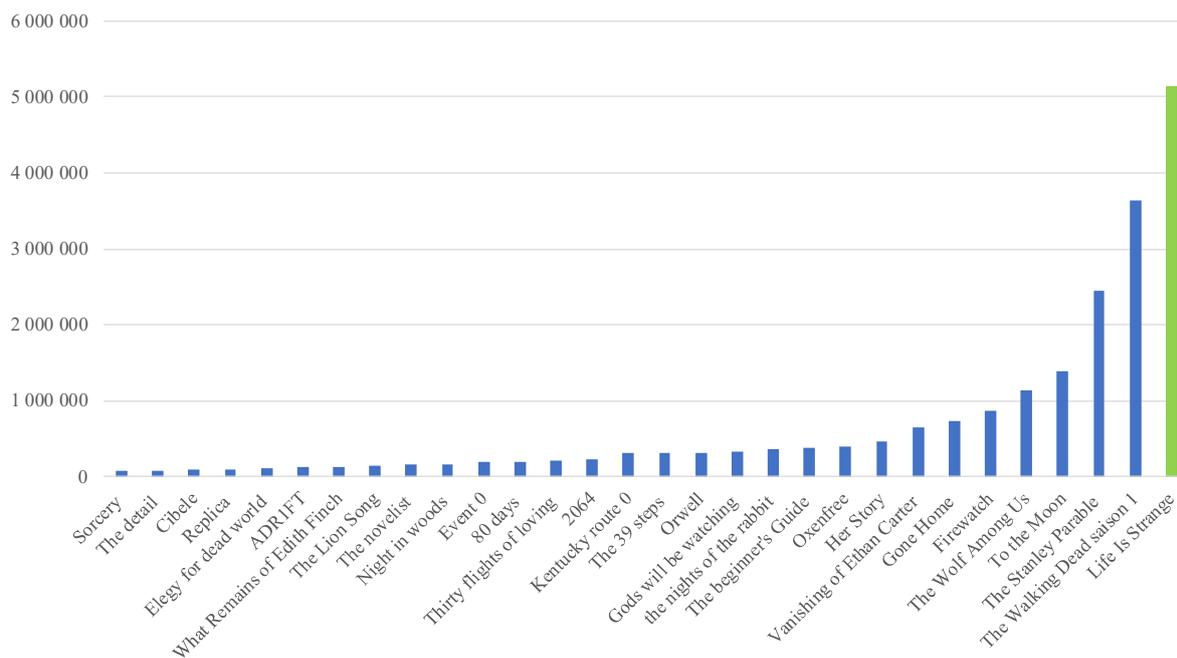
#### 6.2.4.2 Environnement concurrentiel éditorial de Don't Nod

Don't Nod développe des jeux narratifs sur différents genres que sont l'action, l'aventure et le jeu de rôle.

La Société fait partie des principaux studios de développement sur ces différents genres, son environnement concurrentiel immédiat est composé des acteurs suivants non cotés en bourse :

Société	Pays	Positionnement	Titre phare
Telltale Games	Etats-Unis	Éditeur de jeux à licences	Walking Dead, The Wolf Among us, Batman...
Quantic Dream	France	Studio indépendant	Heavy Rain
Campo Santo	Etats-Unis	Studio indépendant	Firewatch
Fullbright	Etats-Unis	Studio indépendant	Gone Home
Giantsparrow	Etats-Unis	Studio indépendant	What Remains of Edith Finch
Galactic Café	Etats-Unis	Studio indépendant	The Stanley Parable

Don't Nod est un des principaux acteurs mondiaux sur le segment des jeux narratifs, le succès rencontré par le jeu ***Life is Strange*** contribue à asseoir cette position au regard des concurrents en réunissant 5 millions de joueurs (les joueurs sur la plateforme Steamspy.com sont les personnes ayant joué au moins deux fois lors des deux semaines précédentes), loin devant les jeux évoluant sur le même segment :



Source : Steamspy.com, janvier 18

Chez l'éditeur Square Enix, ***Life is Strange*** fait jeu égal avec *Tomb Raider* en termes de téléchargements sur la plateforme Steam. En effet, au 1<sup>er</sup> mars 2018, 5,6 millions de joueurs ont téléchargé au moins un épisode du jeu et *Tomb Raider* a fait l'objet de 5,3 millions de téléchargements alors que ce dernier est sorti en mars 2013 (le premier épisode de ***Life is Strange*** étant sorti en janvier 2015).

## 6.3 UN STUDIO SPECIALISTE DU JEU NARRATIF

Sur la chaîne de valeur du jeu vidéo, la Société est un studio de création et de développement de jeux vidéo qui s'appuie ensuite sur des éditeurs pour en assurer le marketing et la commercialisation mais également pour financer tout ou partie du développement des titres.

A ce titre, les fondements de son succès reposent à la fois sur le choix d'un positionnement spécifique de son catalogue, sur son expertise en termes de maîtrise de la chaîne de production d'un jeu destiné à l'ensemble des plateformes du marché mais aussi sur sa capacité à attirer et contracter avec des éditeurs prestigieux qui, sur un marché particulièrement concurrentiel, seront à même d'offrir la meilleure exposition des jeux afin d'en optimiser le succès commercial.

### 6.3.1 Le spécialiste des jeux narratifs

#### 6.3.1.1 Un positionnement spécifique : les jeux narratifs

La Société a développé une expertise reconnue dans la création de jeux narratifs. Ce type de jeu se distingue par le fait que les personnages sont avant tout définis par leur caractère. L'adéquation entre les capacités des personnages et le *gameplay* (mécanique de jeu) est au cœur du développement d'un jeu narratif. Les interactions du joueur sont bien souvent l'expression de ces capacités qui s'avèrent déterminantes dans la progression du scénario de jeu. La plupart des jeux proposent des fins alternatives en fonction des choix du joueur, à l'issue desquelles un personnage ne sera pas toujours dans le même « état ».

Don't Nod contribue au développement de l'industrie du jeu vidéo en plaçant l'expérience interactive au centre de ses produits. En effet, les jeux narratifs présentent des caractéristiques différentes des jeux vidéo plus traditionnels fondés par exemple sur des règles de *scoring*. Les émotions et ressentis du joueur sont des éléments structurants des jeux développés par la Société dont le modèle diffère des jeux traditionnels plus binaires dans lesquels des règles sont à respecter avec un perdant et un gagnant. En cela, la plupart des jeux narratifs se rapprochent plus d'un film ou d'une série interactive que d'un pur jeu vidéo. Les techniques utilisées en sont d'ailleurs l'illustration avec par exemple le recours à la « *motion capture* », procédé reposant sur la capture de mouvements d'un acteur réel pour les appliquer ensuite au monde virtuel.

#### 6.3.1.2 Des créations couvrant plusieurs genres

À ce jour, deux jeux ont été développés par la Société dont l'un, *Life is Strange*, a la particularité d'être conçu en cinq épisodes.



**Remember Me** : jeu d'action-aventure à la troisième personne où les joueurs incarnent Nilin, une ancienne chasseuse de mémoire d'élite qui a la capacité de pénétrer dans l'esprit des gens pour voler ou même altérer leurs souvenirs. Les autorités, effrayées par ses connaissances et ses capacités, ont arrêté Nilin et effacé sa mémoire. Après s'être évadée de prison, Nilin part en quête de son identité, aidée par son seul et dernier ami. Sur les traces de son passé, elle sera traquée par les personnes à l'origine de cette société sous surveillance.

**Date de sortie** : Juin 2013

**Budget** : 20 millions d'euros

**Versions disponibles** : PC, Playstation 3 et Xbox 360

**Prix de vente** : de 14,90 € à 29,99 € selon les supports



**Life is Strange** : jeu d'aventure conçu en cinq épisodes, le joueur incarne Maxine Caulfield, une étudiante en photographie, qui découvre, en sauvant la vie de son amie d'enfance, Chloe Price, qu'elle peut remonter dans le temps. Les deux jeunes filles se trouvent bientôt confrontées au revers sordide de leur ville natale, à mesure qu'elles découvrent la vérité sur la disparition d'une autre étudiante. Pendant ce temps, Maxine commence à avoir des visions prémonitoires, et tente de comprendre les implications de son pouvoir. Elle va devoir apprendre rapidement que modifier le passé peut avoir des conséquences désastreuses sur l'avenir.

**Date de sortie** : De janvier à octobre 2015

**Versions disponibles** : PC, Playstation 3 et 4, Xbox One, iOS mobile

**Prix de vente** : de 3,49€ à 29,99 € selon les supports



Un troisième projet, **Vampyr**, est en cours de production en partenariat avec l'éditeur français Focus Home Interactive. Il est annoncé en juin 2018 :

**Vampyr** : Emergeant du chaos ambiant dans le Londres frappé par la grippe espagnole, un être tourmenté revient à la vie. Dans ce jeu de rôle, le joueur incarne un éminent médecin, récemment transformé en vampire, qui essaie de comprendre sa nouvelle condition de buveur de sang. Sa quête, faite d'intuitions, de découvertes et d'épreuves, sera jalonnée de morts et de drames, tandis qu'il tente d'endiguer la soif irrépressible qui le pousse à prendre la vie d'autrui.

**Date de sortie annoncée par l'éditeur** : Juin 2018

**Versions disponibles** : PC, Playstation 4, Xbox One

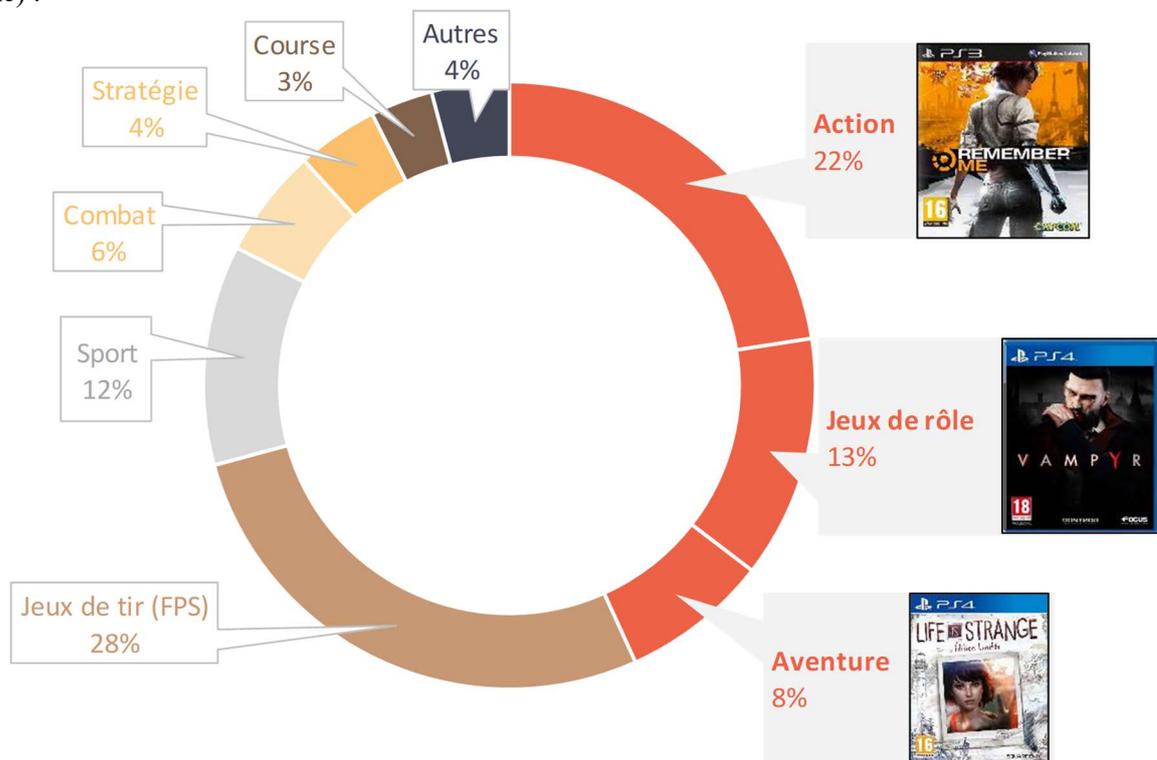
**Prix de vente** : de 49€ à 59€ selon les supports



La Société a annoncé en août 2017 la production d'un quatrième projet, dans le cadre d'un partenariat stratégique avec l'éditeur japonais Bandai Namco Entertainment. Aucune date de sortie n'a été annoncée.



Cette première génération de jeu couvre ainsi les principaux genres populaires (plus de 40% du marché) :



Source : The NPD Group/ Retail Tracking Service/Digital Games Tracking Service

Ces jeux sont susceptibles d'entraîner le développement de **franchises** qui incluent des préquels (jeux dont les événements se déroulent chronologiquement avant ceux de l'œuvre de base) ou de suites (jeux dont les événements se déroulent chronologiquement après l'œuvre de base). A titre d'illustration, Square Enix, l'éditeur de *Life is Strange* a commercialisé son préquel *Life is Strange before the Storm*, développée par le studio Deck Nine et sur lequel la Société ne perçoit pas de revenus. De telles sorties bénéficient cependant indirectement à la Société en recréant un intérêt sur le jeu d'origine qui crée une nouvelle dynamique de ventes.

### 6.3.1.3 Les piliers de la réussite créative

Six principales caractéristiques sont communes aux jeux développés par la Société et constituent les piliers de la réussite créative de la Société.



**REMEMBER ME**



**LIFE IS STRANGE**



**VAMPYR**

**Des gens ordinaires dans des situations extraordinaires**

Une jeune femme se trouve confrontée à l'entreprise Memorize qui a créé un implant cérébral pouvant sauvegarder et transmettre les souvenirs.

Maxine, étudiante en photographie, découvre qu'elle peut remonter dans le temps.

Le héros est un médecin qui se retrouve transformé en vampire.

**Authenticité mais avec une touche de fantastique**

L'histoire se déroule en 2084 dans Paris reconnaissable mais transformé par la technologie.

L'histoire se déroule dans une petite ville de l'Oregon, d'où est originaire Maxine et où des événements inexplicables ont lieu.

L'histoire se déroule au début du 20<sup>ème</sup> siècle dans Londres dévastée par la grippe espagnole et confrontée à une étrange épidémie de vampirisme.

**Une prise de décision impactant la suite de l'histoire**

Le joueur modifie les souvenirs de certains personnages principaux et ainsi change leur comportement et le déroulement de l'histoire.

Le joueur peut remonter dans le temps et changer le cours des événements.

Les décisions du joueur orientent le destin du héros, des personnages principaux et modifient l'apparence des quartiers de Londres.

**L'émotion générée par l'interaction**

L'altération des souvenirs change profondément la perception de la réalité des personnages principaux et touche à leur nature intime et par conséquent à celle du joueur.

Attachement au personnage par des problématiques qui touchent fortement les joueurs d'aujourd'hui (amitié, amour, passage à l'âge adulte mais aussi suicide, harcèlement...)

Le joueur subit les conséquences de ses actes. Une forte culpabilité peut en résulter. Que va devenir un enfant si le Vampyr a mordu un parent ? Que va devenir un homme, si le joueur a choisi de faire disparaître sa femme ?

**Une mécanique de jeu intégrée à l'histoire et accessible.**

L'expérience de jeu est liée à l'action comme dans un film blockbuster hollywoodien.

L'expérience du joueur est proche d'une série télé interactive, similaire au *livre dont vous êtes le héros*.

L'expérience du joueur modifie le scénario par un système de dialogue à choix multiples, d'évolution et de combat.

### Une création originale de DON'T NOD

Utilisation de *Memory Remix*, mécanique de gameplay novatrice permettant au joueur d'altérer les souvenirs des personnages en temps réel et d'en observer les conséquences

Représentation dynamique de la composante temporelle intégrée à l'animation et à l'interactivité

Un monde de jeu ouvert et vivant. Les quartiers de Londres et les personnages qui les habitent changent radicalement en fonction des actions du joueur (Intelligence artificielle développée spécifiquement)

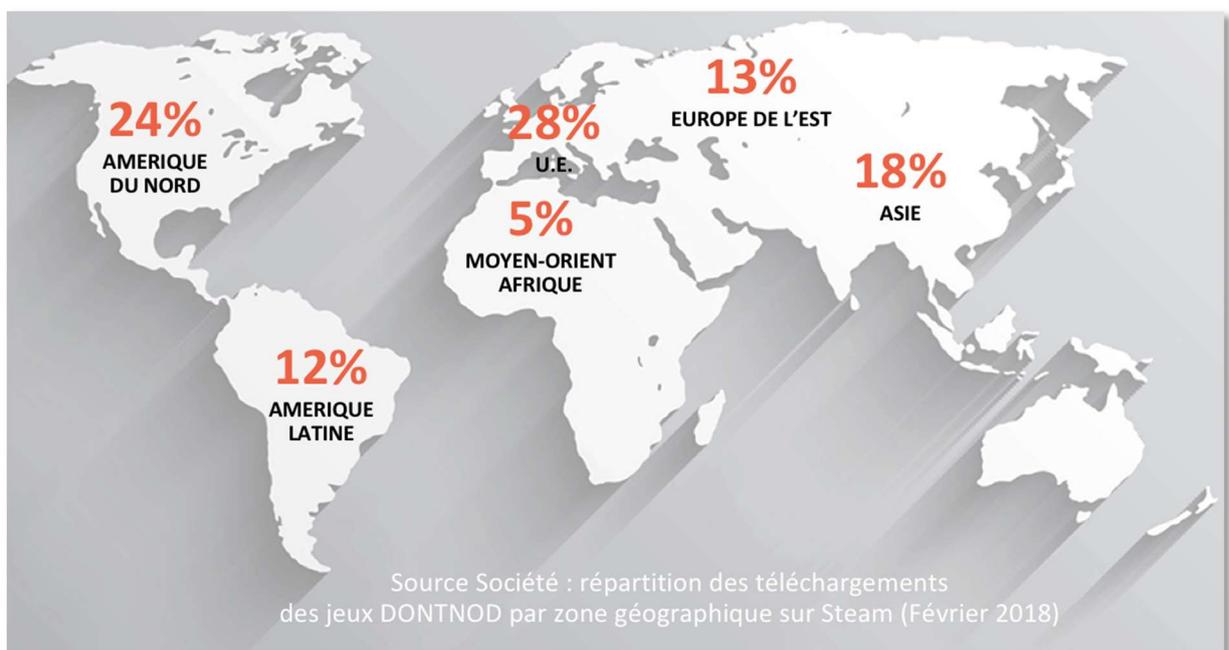
Parmi ces six piliers, la Société estime que trois d'entre eux revêtent une importance clé :

- **La prise de décision impacte la suite de l'histoire** : le joueur est acteur de l'histoire et fait des choix structurants sur l'issue du jeu ;
- **L'émotion générée par l'interaction** : la Société met en exergue les émotions du joueur en lui proposant une expérience émotionnelle forte dont il est lui-même acteur et dans des thèmes non traités traditionnellement dans les jeux vidéo.
- **Des personnages ordinaires** (le joueur peut s'y identifier) mis dans des **situations extraordinaires**. La société applique au jeu vidéo une technique narrative utilisée depuis longtemps dans le cinéma et les séries télé.

La mise en exergue de l'expérience interactive dans ses jeux narratifs permet à Don't Nod d'attirer aussi un public de « *casual gamers* », plus occasionnels que les « *core gamers* » et l'élargir aux non joueurs et amateurs de séries télé.

#### 6.3.1.4 Une couverture mondiale

Les jeux de la Société bénéficient d'une exposition mondiale grâce à la qualité des éditeurs avec lesquels elle collabore, tous des acteurs de premier plan comme le japonais Capcom (pour le jeu *Remember Me*), Square Enix (pour le jeu *Life is Strange*), le français Focus Home Interactive (pour le jeu *Vampyr* dont la sortie est attendue en juin 2018) ou encore Bandai Namco Entertainment (pour un jeu actuellement en production). Se reporter en section 6.4 du présent Document de Base.

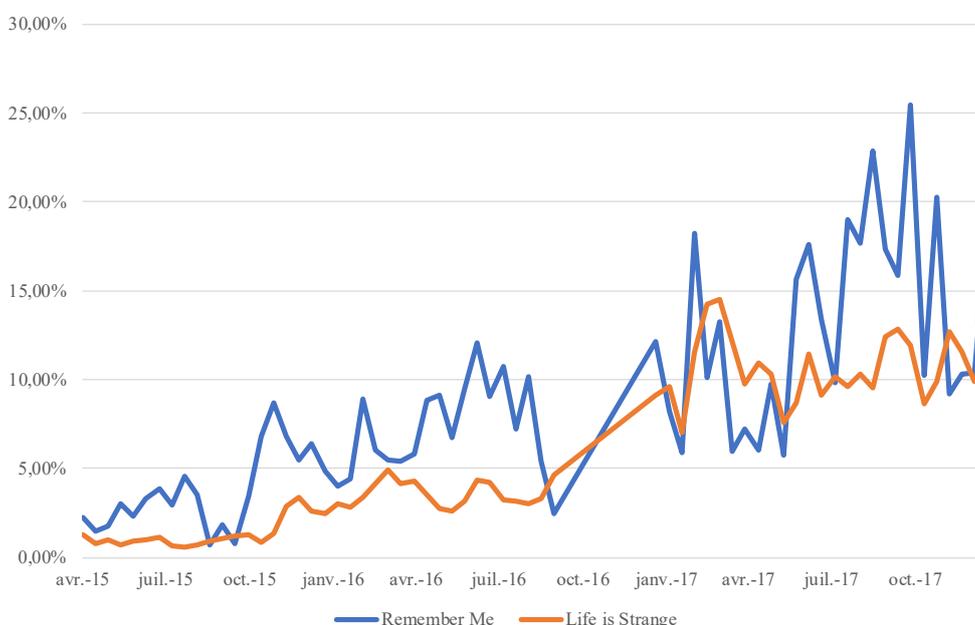


La répartition géographique des joueurs sur PC (source Steam) des jeux Don't Nod fait ressortir une couverture significative sur tous les continents. L'Asie (18%) et l'Amérique latine (12%) ont déjà une place importante. Les territoires traditionnels de distribution des jeux (Amérique du Nord, 24% et UE, 28%) restent forts avec encore un peu plus de la moitié du marché.

En Asie, la communauté de joueurs est déjà importante et sera amenée à se développer du fait notamment du *mobile gaming* qui est à ce jour le principal mode de consommation du jeu vidéo sur cette zone alors que la disponibilité de *Life is Strange* sur mobile et tablette ne date que de décembre 2017.

Le pourcentage de joueurs Chinois est en forte croissance et représente à fin 2017 plus de 10% des joueurs de *Life is Strange* et plus de 15% des joueurs de *Remember Me* sur la plateforme Steam (PC) comme le souligne le graphique ci-après :

**Pourcentage de joueurs ayant joué au moins deux fois par semaine lors des deux dernières semaines à *Life is Strange* et *Remember Me* en Chine**



Source : [www.steamspy.com](http://www.steamspy.com) ; 3 janvier 2018

Au regard de l'enjeu financier qu'il représente, la Société entend déployer une stratégie pour capter une part croissante du marché asiatique.

### 6.3.1.5 Un savoir-faire créatif reconnu

Le savoir-faire de la Société bénéficie de la reconnaissance du marché à travers de multiples prix et récompenses.

Le jeu *Life is Strange* a ainsi accumulé plus de 200 récompenses mondiales depuis la sortie de son premier épisode en janvier 2015, ce qui illustre le succès et la couverture internationale des jeux de la Société. Les récompenses les plus emblématiques sont les suivantes :



**BAFTA – Best Story** (« **Meilleure Histoire** ») remis lors de la British Academy Games Awards en **Avril 2016 à Londres**

---



**Audience Award** (« **Prix du Public** ») lors des Game Developers Choice Awards à San Francisco en **Mars 2016**

---



**Game Designer Award** (« **Prix du Designer** ») lors du Salon Tokyo Game Show en **Septembre 2**

---



**New Games IP** (« **Meilleure nouvelle propriété Intellectuelle** ») lors des Develop Awards en **Juillet 2015** à Brighton

---



**Use of Narrative** (« **Meilleur scénario** ») lors des Develop Awards en **Juillet 2015** à Brighton

---



Le jeu **Remember Me** a obtenu le prix de la meilleure bande son et musique originale lors des IFMCA Awards en 2013 : **IFMCA award for Best Original Score for a Vidéo Game or Interactive Media.**

---

Au-delà de la reconnaissance des professionnels, le succès de **Life is Strange** se mesure avant tout au regard de sa performance commerciale avec de multiples agrégats de diffusion tels que le nombre d'épisodes payants téléchargés, de saisons (4 et 5 épisodes) et le nombre de boîtes vendues avec la saison complète (5 épisodes). En mai 2017, il y a près d'un an déjà Square Enix, l'éditeur du jeu, annonçait que **3 millions** de joueurs payants avaient acheté **Life is Strange**, toutes plateformes confondues depuis sa sortie en janvier 2015. Les ventes du jeu continuent<sup>20</sup> et sont portées par les promotions saisonnières des plateformes de distribution digitales (Steam, Playstation Store, Xbox Live) et la sortie de nouveaux épisodes de la franchise qu'ils soient développés par le studio ou non (le prequel *Life is Strange before the Storm* est sorti en 4 épisodes à partir du 31 août 2017). Chaque nouvel épisode sorti crée une nouvelle visibilité pour toute la franchise et alimente **un cercle vertueux** des ventes du jeu.

#### 6.3.1.6 Une large communauté de joueurs

Parmi ces joueurs, la Société a constitué une communauté large, fidèle et internationale. Elle constitue un actif important représentatif de l'adhésion des joueurs aux valeurs véhiculées par la Société et ses jeux.

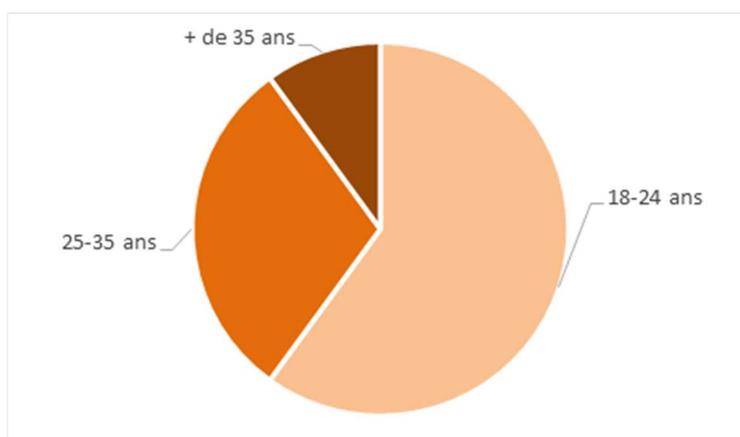
---

<sup>20</sup> La société est tenue par des accords de confidentialité et ne peut communiquer le nombre de joueurs payants uniques à date

La gestion communautaire des jeux est assurée par les éditeurs, chaque jeu disposant d'un compte Twitter, Facebook, Instagram et Youtube (se reporter en section 6.4.3 du présent Document de Base). Néanmoins, en étroite relation avec les éditeurs, Don't Nod contribue aux réseaux sociaux de ses jeux et assure la gestion de ses propres comptes Twitter et Facebook. En agrégeant les abonnés aux comptes des jeux, la communauté Don't Nod réunit plus de **3 millions d'abonnements** au 1<sup>er</sup> mars 2018<sup>21</sup> (dont 2 millions pour *Life is Strange*). De plus, la communauté liée aux réseaux sociaux propres à la Société réunit 80 000 personnes à la même date<sup>22</sup>, ce qui est significatif pour un studio de la taille de Don't Nod.

L'illustration du caractère étendu de la communauté Don't Nod réside dans la répartition des âges des joueurs de *Life is Strange* ci-après :

#### Répartition par âge des joueurs de *Life is Strange*



Source : Société

Le jeu *Life is Strange* regroupe **40% de joueuses**<sup>23</sup> ; en effet ce jeu narratif épisodique permet à la Société de diversifier son audience et d'attirer un public plus large de non-joueurs, en provenance notamment des **séries télé**.

#### 6.3.1.7 La communication de Don't Nod

Le pôle Communication compte deux collaborateurs dont les missions principales s'articulent autour des axes suivants :

- **Communication interne** : Le pôle Communication élabore et diffuse aux équipes de Don't Nod une synthèse des informations publiques concernant la Société et les jeux de la Société au cours de la semaine écoulée. Il s'agit de faire vivre les échanges entre la Société et sa communauté et de veiller à la bonne application des consignes de communication définies en interne et avec l'éditeur de chaque jeu. Ces consignes suivent la vie de la Société et de chaque jeu. Elles sont synthétisées dans des Chartes qui résument les points forts, les messages à diffuser et le cas échéant à ne pas divulguer lors de toute communication externe par les salariés

---

<sup>21</sup> Source : Société

<sup>22</sup> Source : Société

<sup>23</sup> Source : Société

de la Société. Les Chartes sont mises à jour lors de chaque nouveau développement de la Société et de ses jeux et communiquées aux équipes.

- **Communication externe** : il s'agit de diffuser les informations propres à la Société sur ses réseaux sociaux et de relayer celles diffusées par les éditeurs via la presse ou les réseaux sociaux. Les éditeurs consultent la Société avant toute communication publique relative aux jeux de la Société, et le Pôle Communication coordonne avec eux tous les événements, interviews, visites de studios... Le Pôle Communication est également en charge des réponses aux courriers et courriels reçus des joueurs dont le nombre est en forte croissance depuis le succès de *Life is Strange*. Plusieurs **centaines de courriers de fans** sont traitées chaque jour par les équipes.

La Société participe tout au long de l'année à divers événements regroupant les acteurs de l'industrie du jeu vidéo. Sans que cette liste soit limitative, la Société est présente et régulièrement sollicitée pour intervenir lors de conférences, en particulier lors des quatre salons les plus importants de cette industrie :

- *La Game Developers Conference* qui se tient tous les ans à San Francisco entre février et mars ;
- Le salon E3 qui a lieu tous les ans au mois de juin à Los Angeles, salon au cours duquel Don't Nod et Focus Home Interactive ont dévoilé la première bande-annonce de *Vampyr* (2015) ;
- Le salon *Gamescom* qui se déroule tous les ans au mois d'août à Cologne et au cours duquel Don't Nod et Square Enix ont officiellement présenté *Life is Strange* à la presse (2014).
- Le salon *Paris Games Week*, qui se déroule tous les automnes à Paris, où les Game Director présentent les démos à la presse et au grand public.



Stand Square Enix à l'E3 2015 – Bornes de démonstrations *Life is Strange*



Stand Focus Home Interactive à l'E3 2017 – L'équipe de Don't Nod présente la nouvelle démo de *Vampyr*

## 6.3.2 Une maîtrise de la chaîne de production des jeux

### 6.3.2.1 Un process de production particulièrement rigoureux

La Société a développé une méthodologie de production de jeu découpée en plusieurs étapes séquentielles qu'elle duplique aux productions épisodiques et aux productions dites *one shot* (jeu en une fois). Une fois le contrat d'édition signé, une collaboration étroite et permanente existera entre les équipes de la Société et leurs homologues chez l'éditeur tout au long de la production du jeu.

	ANNÉE N	ANNÉE N+1	ANNÉE N+2
Pré-conception	■		
Négociations éditeur	■		
Signature éditeur	■		
Conception	■		
Pré-production	■		
FPP		■	
Production		■	■
Commercialisation			■

**Phase 1 - Pré-conception** : cette phase initiale a pour objectif de déterminer la ligne éditoriale et l'environnement narratif du projet de jeu afin de le proposer aux éditeurs.

**Phase 2 – Recherche d'éditeurs et signature du contrat d'édition** : le projet est ensuite présenté aux éditeurs, ces derniers peuvent alors être amenés à amender certains des éléments du concept de jeu.

La signature du contrat d'édition est alors suivie de la réunion de lancement du projet destinée à :

- Définir les équipes de la Société et de l'éditeur affectées au projet ;
- Arrêter le budget global, le choix des supports de ventes, le calendrier général dont le cadencement des dates des principaux *milestones* à soumettre à l'éditeur et dont l'approbation déclenchera le versement de redevances forfaitaires finançant le développement du jeu ;
- Approuver définitivement le concept de jeu.

**Phase 3 - Conception** : une fois le contrat d'édition signé, les équipes de la direction éditoriale engageront la phase de conception du jeu qui en fonction des projets sera d'une durée de l'ordre de quatre à six mois et mobilisera jusqu'à quinze collaborateurs. Cette étape donne lieu à la production des éléments suivants :

- L'arche narrative du jeu, un document écrivant les principales articulations de l'histoire autour des personnages, des lieux, des intrigues et des thèmes abordés ;
- La première version du *Game Design Document* qui contient les principales caractéristiques du jeu (technique, narrative, design, animation, audio) ainsi que ses principales séquences ;
- La première version du cahier des charges de production pour tous les corps de métier amenés à intervenir dans la réalisation du jeu (design, décor, animation, cinématique, son, production).

Ces livrables seront alors soumis à l'approbation de l'éditeur.

**Phase 4 - Préproduction** (15 à 40 personnes) : une fois la conception validée, le projet entrera en préproduction, phase essentielle dans la définition des contraintes techniques du jeu. D'une durée habituelle d'un an, cette phase mobilisera de 15 à 40 personnes en fonction de la complexité du projet dont notamment :

- Le chef de projet (ou *Producer*) ;
- Le réalisateur (ou *Game Director*) ;
- Le directeur artistique ;

- Le directeur narratif ;
- Les programmeurs moteur et gameplay ;
- Les *designers* ;
- Les modeleurs de personnages et de décors ;
- Le *designer* audio.

La préproduction conduit à produire un FPP (*First Playable Prototype*) livrable à l'éditeur, constitué de trois éléments clé :

- 5 à 10 minutes d'une version « jouable » du jeu ;
- Les caractéristiques essentielles de la mécanique de jeu ;
- La version finale du document qui synthétise l'histoire et l'architecture technique du jeu.

**Phase 5 - Production** (40 à 60 personnes) : une fois le FPP validé, la production du jeu démarrera selon un processus très rigoureux. D'une durée de 1 à 2 ans selon la taille du projet, la phase de production est découpée en étapes de quatre à six semaines contractuellement prévues. Chacune d'entre elles conduit à la livraison d'une « section » de jeu à l'éditeur qui sera le fait générateur du paiement d'une avance par l'éditeur au studio. Cette phase est placée sous la responsabilité du producteur qui endosse le rôle de chef de projet et à ce titre, sera le garant de la meilleure qualité de jeu possible tant sur le plan artistique que celui de la mécanique de jeu et de jouabilité et ce, dans le respect du cahier des charges et ses différentes contraintes :

- Gestion du calendrier ;
- Respect du budget ;
- Respect des contraintes techniques.

Le producteur a également un rôle fondamental de gestion de l'équipe dédiée au projet. Il intervient d'une part dans son dimensionnement, puis assurera le pilotage des différents corps de métier impliqués au sein des directions techniques, artistiques, design et animation afin de s'assurer de l'avancement du projet et d'appréhender au plus vite toute difficulté susceptible de générer un décalage de calendrier ou de budget.

La Direction Qualité de la Société validera le livrable avant soumission à l'éditeur et à ce titre, pourra solliciter des ajustements auprès de l'équipes de production. Après transmission à l'éditeur, l'équipe entame alors la production du prochain livrable suivant dans lequel seront intégrés le cas échéant les ajustements demandés par l'éditeur relatif au *milestone* précédemment livré.

**ALPHA** : Au cours de la phase de production, le jeu atteint un certain nombre de stades. Dans sa version ALPHA, le jeu contient toutes les données nécessaires, les mécaniques du jeu et les briques logicielles permettant d'en tester toutes ses fonctionnalités du début à la fin.

**BETA** : Cette dernière phase d'une durée de 1 à 3 mois est consacrée à la finalisation du jeu en éliminant les derniers « bugs » pouvant subsister puis à sa traduction dans les multiples déclinaisons souhaitées par l'éditeur en fonction de son plan de commercialisation, en plus de l'anglais qui est la langue source du jeu. Cette dernière étape est généralement sous-traitée auprès d'agences de traduction.

Des séances de tests par des joueurs externes à la Société et à l'éditeur sont organisées à la fin de la phase Beta afin d'obtenir des premiers retours d'expériences.

La phase de pré soumission est l'ultime étape avant le lancement commercial effectif du jeu, elle permet à l'éditeur de tester le jeu selon ses propres critères de qualité pouvant encore conduire à de derniers ajustements.

La présence et le rôle de l'équipe Qualité de la Société tout au long du processus de production est une des caractéristiques essentielles de Don't Nod et s'avère déterminante pour s'assurer de la qualité des multiples livrables à l'éditeur.

La méthodologie de production est identique pour un jeu épisodique mais avec néanmoins, une échelle de temps plus courte pour un jeu à épisode que pour un jeu « *one shot* ». Alors que le lancement de ce dernier n'interviendra qu'en année N+3, celui d'un premier épisode interviendra en année N+2.

Ce format de jeu offre a donc pour avantage d'assurer une présence accrue et à un rythme accéléré sur le marché, soit une fois tous les deux mois environ comme l'illustre le schéma ci-après :

	ANNÉE N	ANNÉE N+1	ANNÉE N+2
Pré-conception	■		
Négociations éditeur	■		
Signature éditeur	■		
Conception	■		
Pré-production	■		
FPP		■	
Production		■	■
Commercialisation EP1			■
Commercialisation EP2			■
Commercialisation EP3			■
Commercialisation EP4			■
Commercialisation EP5			■
Sortie version boîte			■

L'intégralité du process de production décrit précédemment fait l'objet d'un plan de sécurité piloté par le responsable informatique de Don't Nod. Ce dernier gère et sécurise les serveurs de la Société sur lesquels les codes sources sont stockés. De plus, il est effectué trois sauvegardes hebdomadaires des serveurs, ces sauvegardes sont envoyées sur un serveur situé physiquement hors des locaux de la Société.

### 6.3.2.2 Un modèle extensible sur l'ensemble des plateformes

Afin de répondre aux exigences des éditeurs en termes de marché, la Société développe son expertise et son savoir-faire sur les jeux vidéo d'action, d'aventure, de rôle sur les plateformes suivantes :

- Consoles : Playstation 4 de Sony, Switch de Nintendo, Xbox One de Microsoft,
- PC et Mac,
- Mobiles et tablettes,

Afin de s'assurer de la qualité de ses jeux, la Société cale ses contraintes de productions sur la console la moins performante des principales consoles sur le marché.



Le jeu *Life is Strange* est sorti sur mobile en décembre 2017 sur iPhone et iPad. Une version Android est également en cours de développement. Le jeu est actuellement dans le top 3 des jeux de rôles de l'App Store d'Apple. Le portage mobile a été confié à un studio tiers par l'éditeur Square Enix.

Le mobile constitue aujourd'hui un axe de développement prioritaire au regard du poids significatif de ventes de jeux sur ces supports dans les années à venir, notamment en Asie. Dès lors que les spécificités d'un nouveau jeu le permettront, la Société développera une version adaptée à ces supports.

### 6.3.2.3 La combinaison de diverses technologies et de multiples expertises

La conception d'un jeu vidéo implique le recours à de nombreuses technologies et l'expertise de nombreux profils spécialisés. Elle implique aussi une part d'innovation.

La Société recourt à une gamme d'outils étendus largement répandus dans le monde du jeu vidéo et peut être amenée à développer en interne ses propres briques logicielles pour les besoins spécifiques d'un jeu et qui pourront être réutilisées pour des projets ultérieurs.

Les travaux de la société sur le rendu 3D ont fait l'objet d'une publication à la plus prestigieuse conférence internationale de recherche en informatique graphique *ACM Siggraph*, ainsi que d'articles dans les ouvrages tels que GPU Pro. Une thèse de doctorat a par ailleurs été soutenue par un de ses ingénieurs et la Société avait reçu dès sa création le Prix de l'Innovation du Ministère de la Recherche pour ses travaux sur la simulation des fluides en temps réel.

La stratégie de la Société est de choisir les meilleurs outils disponibles sur le marché et de se concentrer sur le développement d'éléments logiciels qui donnent une vraie valeur ajoutée aux jeux de Don't Nod.



Parmi les principales technologies du marché, les équipes de production utilisent :

- Le moteur de jeu **Unreal Engine** (version 4) d'**EPIC Games**. C'est l'un des 2 moteurs les plus répandus aujourd'hui dans le monde pour les productions de jeux avec une qualité visuelle de haut niveau. Il permet de « monter » toutes les composantes du jeu un peu comme une table de montage pour un film de cinéma. Il est utilisé par tous les corps de métier : de la direction artistique aux ingénieurs, en passant par les animateurs, les producteurs et les testeurs. Il permet une optimisation importante de toute la chaîne de production ;
- Des logiciels apportant des fonctionnalités spécialisées compatibles avec le moteur Unreal Engine: la lecture vidéo optimisée pour les consoles de jeu (**Bink**), des outils de lecture, de mixage temps réel et de spécialisation sonore (**Wwise**), l'outil d'intégration d'animation et de *motion capture* (**Motion Builder**), une application permettant de créer des objets 3D (**3DSMAX** et **Maya** d'**Autodesk**) ou la réalisation des mouvements de lèvres en temps réel (le lipsync) ;
- Les outils de développement logiciel, d'optimisation, de compilation locale et distribuée de Microsoft (**Visual Studio** et ses plug-ins) ;
- Des outils de *profiling*<sup>24</sup> et d'optimisation comme **Telemetry** et ceux fournis par les consociers (Sony et Microsoft).

Ces logiciels s'achètent aisément sur le marché. Il s'agit de licences « *one shot* » ou par projet, sans limite de temps ou royalties à verser en fonction du nombre d'exemplaires du jeu vendus.

Au-delà des logiciels utilisés pour la conception de ses jeux, la Société développe un certain nombre de « **briques logicielles** » :

---

<sup>24</sup> Analyse de l'exécution du jeu

- Technologie d'animation de personnages (effet miroir, générateurs de transitions, cinématique inverse...),
- Éditeur de dialogues,
- Table de montage de scènes cinématiques non interactives,
- Outil de création et d'édition d'animations faciales et de synchronisation labiale,
- Technologie d'animation réaliste de cheveux,
- Fonctions de rendu spécifiques : lumières volumétriques, volumes globaux de brouillard, volumes de spots de lumière, rendu du verre, technologie de flou en profondeur...,
- Technologie de création, d'affichage et d'animation de plantes,
- Technologie de découpage et d'affichage des décors pour un monde ouvert,
- Outils de gestion des différentes langues et version d'un jeu avec la base donnée associée,
- Outil de gestion d'une base de données d'objet 3D et d'outsourcing,
- Outil de système d'intégration continue des modifications (buildbot) : permet au jeu d'avoir une version à jour de manière permanente et partagée par tous les membres de l'équipe de développement
- Outil de construction du jeu (construction initiale, découpage, optimisation, extraction, etc.) nécessaire pour la gestion des mondes ouverts,
- Outil de compilation distribuée et de déploiement du code informatique du jeu sur tous les postes des membres de l'équipe de production.

Cette expertise intégrée est un élément fort du savoir-faire de la Société et se retrouve dans « l'empreinte » de ses jeux.

Le capital humain est quant à lui composé de multiples expertises apportées par les :

- ingénieurs informatique,
- ingénieurs du son,
- spécialistes de l'image,
- producteurs,
- responsables artistiques,
- game-designers,
- écrivains,
- animateurs,
- testeurs,
- réalisateurs,
- designers graphiques,
- ...

Cela représente, à la date du présent Document de Base, au total 166 collaborateurs répartis sur trois plateaux de production dont un plateau logé dans la société « sœur » Don't Nod Eleven qui fait l'objet d'un rapprochement à Don't Nod dans le cadre du projet d'introduction en bourse, cette société étant contrôlée par les mêmes actionnaires et réalisant la quasi-totalité de ses activités avec Don't Nod. Pour les détails relatifs à ce rapprochement, se reporter au chapitre 7 du présent Document de Base.

Les équipes de la Société sont réparties par jeu mais aussi par pôles qui permettent de capitaliser et faire progresser l'expertise de chaque corps de métier de création et techniques.

La Société considère que ses équipes constituent un actif majeur et que sur un marché particulièrement concurrentiel où l'expertise développée en France est unanimement reconnue, sa capacité à fidéliser ses collaborateurs est un élément important de sa réussite future.



## 6.4 DES RELATIONS ETROITES AVEC DES EDITEURS DE PREMIER PLAN

Outre le savoir-faire créatif et la maîtrise de la production d'un jeu vidéo, le succès de Don't Nod dépendra également de sa capacité à contracter avec les meilleurs éditeurs dont l'expertise en termes de marketing et de commercialisation digitale et physique offrira la meilleure exposition possible aux jeux pour optimiser leurs succès commerciaux.

### 6.4.1 L'éditeur : un partenaire incontournable

Dans la chaîne de valeur du jeu vidéo, le studio de développement et l'éditeur occupent un positionnement bien distinct avec une répartition précise des missions. Même s'il existe des éditeurs intégrés comme Ubisoft, Electronics Arts à même de couvrir l'ensemble de la chaîne de valeur ou des éditeurs qui possèdent une propriété intellectuelle et sous-traitent la production d'un jeu, la répartition habituelle des missions entre studios et éditeurs est la suivante :

- le studio crée et développe le jeu,
- l'éditeur supervise la production et assure le marketing et la commercialisation du jeu via de multiples canaux de distribution et à l'attention d'un marché mondial. Les studios étant composés de créatifs, et leur assise financière souvent limitée, les contrats d'édition comportent également un volet financier destiné à assurer le financement de la phase de développement qui peut prendre de 2 à 3 ans pour un jeu « AA » à budget relativement modéré (inférieur à 10 millions d'euros) et jusqu'à 5 à 6 ans pour un jeu « AAA » avec un budget plus conséquent pouvant dépasser les 20 millions d'euros. Les budgets de « blockbusters » peuvent quant à eux dépasser les 100 millions de dollars et sont la plupart du temps produits par des studios intégrés.

En plus de fixer les rôles de chacun, le contrat fixe usuellement les termes clés du projet parmi lesquels :

- les plateformes sur lesquelles le jeu sera commercialisé,
- les langues retenues,
- la définition et l'échéancier daté des *milestones* à livrer à l'éditeur et qui seront le fait générateur de redevance à percevoir par le studio,
- l'équipe dédiée au développement du jeu et les personnes clés,
- les outils logiciels utilisés pour le développement,
- les conditions du service support du studio à l'éditeur.

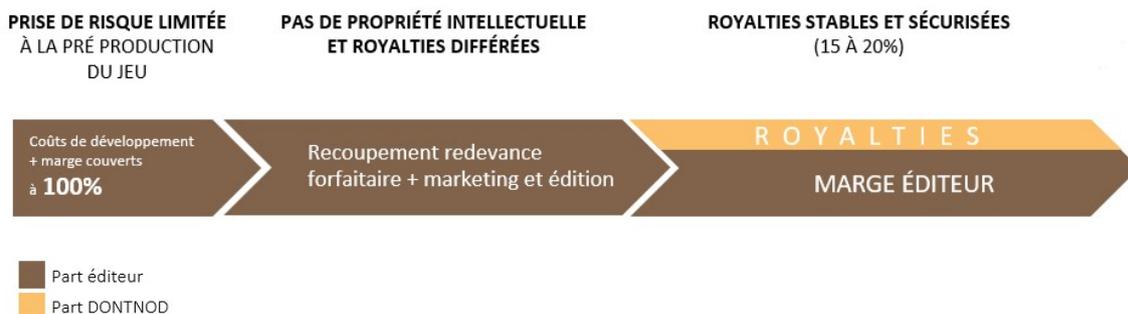
### 6.4.2 Un modèle économique en cours d'évolution vers des contrats de plus en plus profitables

Le modèle économique des studios dépend du type de financement négocié avec les éditeurs. A l'instar des autres studios, la Société a produit ses premiers jeux selon un mode de financement classique qui présente l'avantage de ne lui faire supporter presque aucun risque financier en adéquation avec son assise financière limitée.

#### Le contrat de financement classique

Les studios de jeux indépendants ayant vocation à se concentrer sur le « développement » ils signent habituellement un contrat avec un éditeur de jeux vidéo qui contribue au financement du projet pendant sa période de développement en contrepartie d'un accord de licence prévoyant la cession des droits de propriété intellectuelle.

Chaque contrat peut comporter des particularités mais le schéma classique est le suivant :



**Pendant la période de développement du jeu**, le studio perçoit une redevance forfaitaire de la part de l'éditeur, versée en plusieurs fois, suivant l'avancement de la production, matérialisé par la réalisation d'étapes, les *milestones*, définies au contrat. La redevance est versée une fois le *milestone* validé par l'éditeur et le cas échéant par le consolier.

De son côté, en plus du paiement des redevances, l'éditeur engagera des dépenses liées au marketing du projet pour créer une attente du marché et pour l'édition des jeux concernant les ventes non dématérialisées (boîtiers de jeux, cartouches...).

**A partir du lancement du jeu sur le marché**, l'éditeur constate le chiffre d'affaires. Une fois sa marge de recouvrement atteinte, c'est-à-dire une fois qu'il aura réalisé un montant de ventes lui permettant de couvrir l'ensemble des dépenses qu'il aura engagées (redevances forfaitaires et dépenses de marketing et d'édition) avec une marge préétablie contractuellement, l'éditeur versera alors des royalties sur les ventes dépassant l'atteinte de la marge de recouvrement dont le taux varie selon les contrats négociés.

Les contrats d'édition des jeux *Remember Me* et *Life is Strange* reposent sur ce modèle qui a pour avantages de limiter la prise de risque par le studio, de lui permettre d'intervenir dans des productions à budgets élevés (entre 10 à 20 millions d'euros) tout en bénéficiant de revenus sécurisés jusqu'à la sortie du jeu quel que soit le futur succès commercial. Si ce dernier est au rendez-vous, il sera associé au succès financier même dans des proportions limitées. En revanche, le studio concède à l'éditeur les droits d'auteur, tous les droits d'exploitation et n'a pas la possibilité de développer de produits dérivés, sauf disposition particulière au contrat. Par exemple, après en avoir informé Don't Nod qui pour des raisons de disponibilité de ses équipes ne pouvait pas le réaliser, l'éditeur de *Life is Strange* a contracté avec un autre studio auquel les codes sources d'origine ont été mis à disposition, la production d'un jeu « *Life is Strange Before the Storm* » en veillant à ce que celui-ci soit en phase avec le jeu originel.

Fort de ses succès récents, la Société bénéficie d'un rapport de force plus équilibré avec les éditeurs en obtenant des conditions financières plus rémunératrices et ce d'autant plus que ce sont maintenant les éditeurs qui la sollicitent. C'est pourquoi la Société souhaite enrichir son modèle économique de façon à mieux valoriser ses apports créatifs en évoluant de manière prudente vers **la coproduction**.

C'est dans cette voie que la Société s'est engagée dès 2015 avec le contrat d'édition du jeu *Vampyr* signé avec l'éditeur Focus Home Interactive étant précisé que la Société ne renonce pas à faire coexister les deux modèles de financement selon le profil des futurs jeux.

### Le contrat de coproduction

De par sa mécanique, le contrat de coproduction comporte une prise de risque financier avec pour contrepartie, un potentiel de revenus sensiblement plus significatif.

**Pendant la phase de production** : le studio finance une quote-part des coûts de production du jeu (de l'ordre de 20 à 40%). Lors de chaque livrable, le studio ne percevra donc des redevances forfaitaires que sur la partie dont le financement est assuré par l'éditeur.

**A partir du lancement du jeu sur le marché :** le studio ambitionne de percevoir dès le premier exemplaire de jeu vendu des royalties au taux supérieur à celui prévu dans le cadre des contrats classiques, et sans attendre le recoupement du financement de l'éditeur.

En plus de son intérêt financier (le revenu potentiel pouvant atteindre six fois plus que dans un contrat classique), le contrat de coproduction permet au studio de conserver tout ou partie des droits de propriété intellectuelle, ce qui lui ouvre des possibilités ultérieures de décliner d'autres jeux ou d'accéder aux bénéfices sur la commercialisation de produits dérivés. Pour l'éditeur, il permet de limiter sa prise de risque et de dégager une ressource de financement disponible à la hauteur de celui supporté par le studio, lui permettant de financer concomitamment plus de projets.



La Société et l'éditeur s'inscrivent alors dans une relation qui tend plus vers le partenariat et qui prend forme dès la phase de préproduction, pour valider les options prises pour le jeu et son environnement, définir l'échéancier de livraison de *milestones* pour validation par l'éditeur, jusqu'à la phase finale de production du jeu pour décider de la date de lancement. L'éditeur conserve en revanche la maîtrise des fonctions marketing et commerciale.

Sur les contrats signés entre 2015 et 2017 relatifs aux projets en cours de production, permettant à la Société de bénéficier d'un carnet de commandes jusqu'en 2020, seul un contrat est en coproduction (pour le jeu *Vampyr*) du fait de moyens financiers encore limités. Par ailleurs, l'opportunité d'un partenariat avec un éditeur renommé pratiquant de manière systématique des contrats classiques peut justifier l'acceptation d'une telle modalité par la Société qui dans ce cas, saurait être en mesure de négocier de meilleures conditions que par le passé, qu'il s'agisse des seuils de royalties ou des marges sur redevance forfaitaire.

### 6.4.3 Des éditeurs partenaires de premier plan offrant une couverture mondiale du marché

Le succès rencontré par la Société lui permet de collaborer avec des éditeurs de premier plan comptant de nombreux succès mondiaux.



Le nouveau jeu *Life is Strange*, en cours de développement, sera édité par Square Enix et l'un des deux autres jeux sera édité par le japonais Bandai Namco Entertainment.

Avoir acquis la confiance de tels éditeurs est un atout considérable car le choix de l'éditeur est particulièrement structurant pour le studio de développement dans la mesure où il met à la disposition de la Société toute son expertise marketing et commerciale. Pour l'édition du jeu *Vampyr*, Don't Nod fait confiance à Focus Home Interactive.

Le rôle de l'éditeur est de concevoir des campagnes de lancement de jeu et de créer une attente et un engouement autour de la sortie d'un titre ou de chaque épisode d'un jeu en mobilisant des équipes marketing *on-line* et *off-line*. À ce titre, pour chaque lancement de jeu, elles assureront le développement de sites web dédiés au titre concerné, la charte graphique du jeu (visuels, packshots...), des *teasers*-vidéos, les relations presse, l'achat d'espace ou encore la gestion de communauté sur les réseaux sociaux. L'activité de l'éditeur se poursuit durant toute la vie commerciale du produit, en assurant le service après-vente, les mises à jour, l'animation des réseaux sociaux, et la gestion des promotions à venir. À titre d'illustration, par la dynamique créée en amont de la sortie du jeu, Focus Home Interactive a contribué à un fort engouement sur les pré-commandes du jeu *Vampyr*.

Le succès du jeu dépendra aussi de la capacité de l'éditeur à assurer sa diffusion sur l'ensemble des canaux de distribution à travers le monde. Ainsi, pour les ventes physiques qui passent essentiellement par le réseau *retail*, l'éditeur devra être à même de piloter une chaîne de production conduisant à la livraison physique en temps et en heure des produits sur un marché mondial.

En matière de ventes dématérialisées, la force de l'éditeur sera également déterminante pour les ventes dématérialisées pour assurer la meilleure visibilité au jeu parmi une offre foisonnante. Focus Home Interactive mène par exemple régulièrement des opérations commerciales avec Steam offrant en page d'accueil sur la plateforme un espace réservé à l'éditeur comme lors de la « *Focus Week* ».

#### 6.4.4 Une puissance commerciale particulièrement bénéfique pour les jeux par épisodes

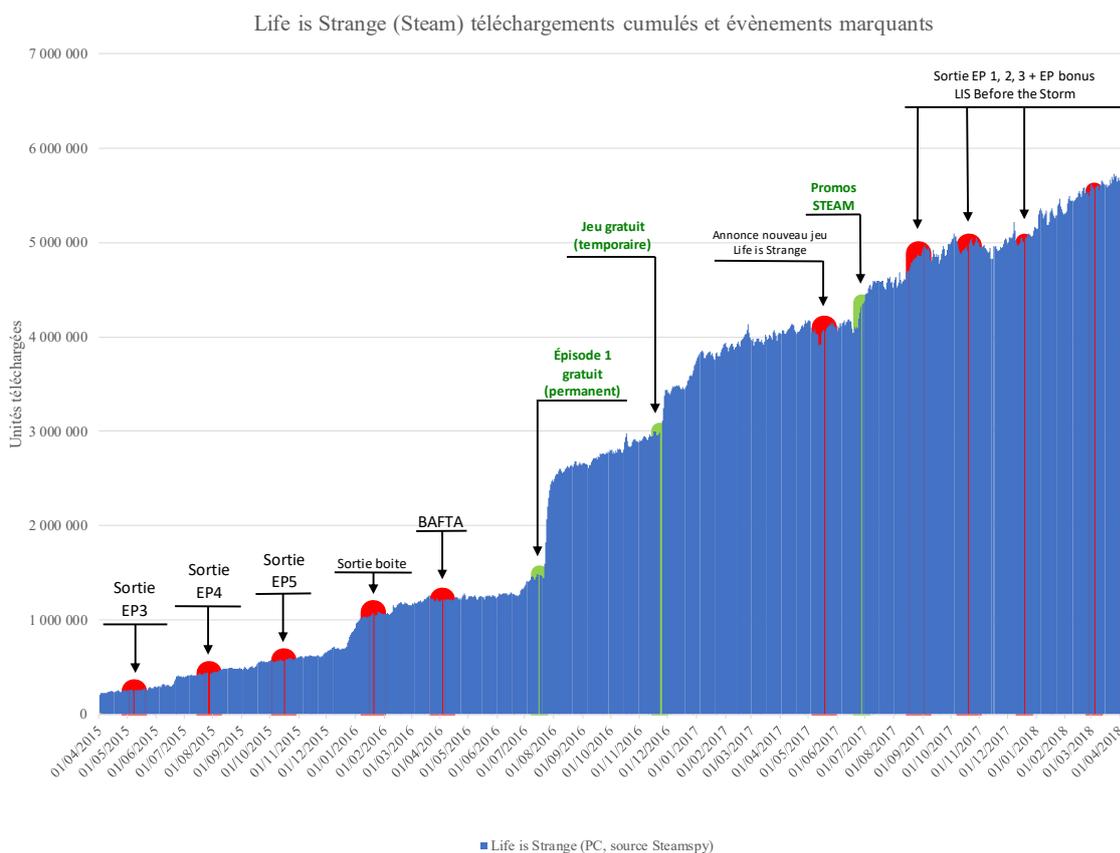
La puissance marketing et commerciale d'un éditeur comme Square Enix est particulièrement efficace pour tirer profit d'un effet amplificateur lié à la sortie d'un jeu par épisodes en distribution digitale. À l'instar d'une série TV, le lancement de chaque nouvel épisode de *Life is Strange* a généré une nouvelle dynamique commerciale sur les épisodes précédemment sortis. En effet, si l'annonce d'un nouvel épisode relance l'intérêt des joueurs qui ont joué le premier épisode, elle attire également de nouveaux joueurs qui ont « raté » la première étape, grâce aux mises en avant des magasins digitaux, aux articles

dans les revues spécialisées, ou aux commentaires sur les réseaux sociaux. Chaque nouvel épisode est traité comme une sortie d'un nouveau jeu avec des nouvelles bandes annonces, des nouveaux visuels, etc.

Don't Nod connaît le niveau des ventes réalisées par l'éditeur via la perception des royalties en provenance de ce dernier mais ne dispose pas d'informations analytiques précises des ventes ou de la diffusion des jeux qu'elle produit. Toutefois elle recourt à différentes sources d'information, qui lui permettent une approche suffisamment fiable de l'évolution des ventes ou des téléchargements ainsi que de la typologie et des comportements des joueurs. Une des principales sources d'information vient de l'américain Steam, leader mondial de la distribution digitale de jeux sur PC.

C'est ainsi que depuis la sortie du premier épisode de *Life is Strange* en janvier 2015, Don't Nod suit et analyse l'évolution des ventes et téléchargements de ses jeux via Steam. Il est constaté ainsi que chaque sortie d'un nouvel épisode de *Life is Strange* relance les ventes/téléchargements des épisodes précédents.

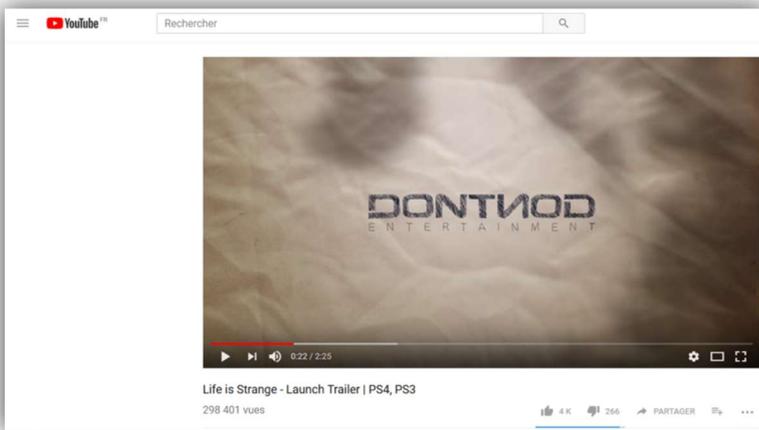
Le schéma suivant permet d'identifier précisément, sur la courbe des téléchargements sur la plateforme Steam, l'impact des sorties des épisodes, le lancement du jeu physique en boîtier, des campagnes pratiquées par l'éditeur en matière de prix ainsi que la visibilité du studio sur le marché par l'obtention de récompenses :



Ramené au marché du jeu vidéo, et plus particulièrement au portefeuille produit de Square Enix, le jeu *Life is Strange* est le plus gros succès de l'éditeur à ce jour en volume sur la plateforme Steam, qui comptait près de 5,6 millions de téléchargements, versus 5,3 millions pour son plus proche concurrent, Tomb Raider, sorti deux ans avant *Life is Strange*<sup>25</sup>.

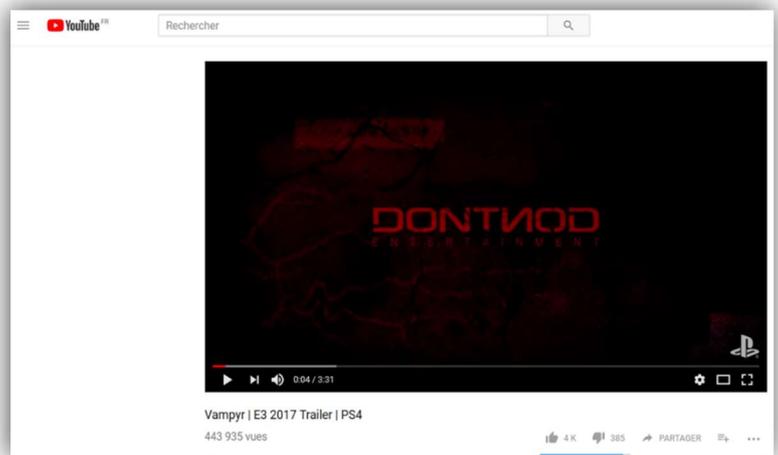
<sup>25</sup> Données Steamspy.com au 1<sup>er</sup> mars 2018

Le nom du studio figurant sur les *trailers* et sur les boites du jeu, ces différentes étapes sont aussi un vecteur de renforcement de la notoriété de Don't Nod, ce qui confirme l'intérêt pour la Société de multiplier les occasions d'être visible sur le marché.

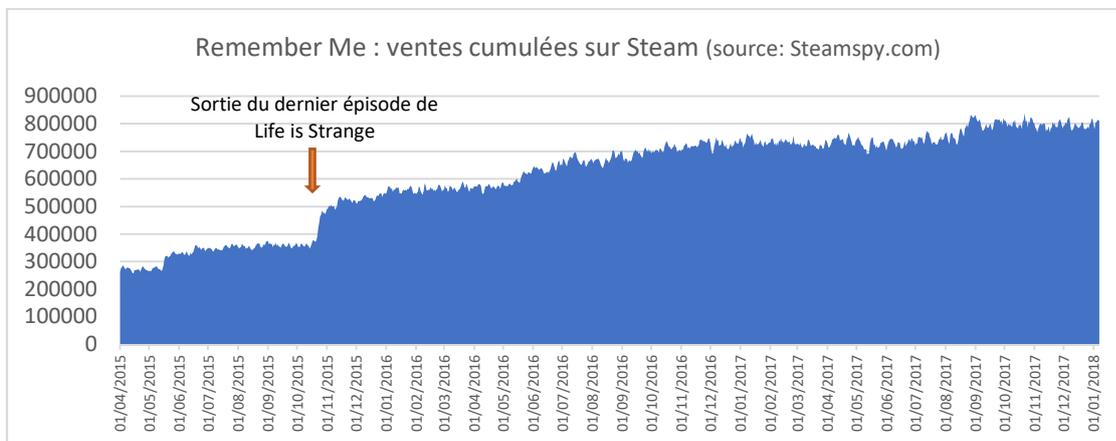


Extrait de la bande-annonce du *launch trailer* de **Life is Strange** sur Playstation (2016, 300 000 vues).  
Source : Youtube

Extrait de la bande-annonce de l'E3 2017 de **Vampyr** (2017, 450 000 vues). Source : Youtube



De plus, le succès d'un jeu spécifique permet à travers la renommée du studio, de réactiver les ventes d'autres créations. Ainsi, **Remember Me** a pu bénéficier de cette mécanique vertueuse créée par l'engouement autour de **Life is Strange** :



## 6.5 UNE STRATEGIE CLAIRE ET AMBITIEUSE

Forte de ses nombreux acquis et afin de tirer le meilleur profit d'un marché mondial en croissance soutenue, Don't Nod mise sur une stratégie agressive reposant sur les trois principaux axes stratégiques suivants.

### 6.5.1 Accélérer le rythme de sorties des jeux

Afin d'accroître sa visibilité sur le marché du jeu vidéo et d'amplifier l'intérêt des joueurs pour ses productions, la Société travaille d'ores et déjà sur une seconde génération de jeux en cours de production. L'accélération du rythme de sortie des jeux lui permettra également de :

1. tirer profit de la mécanique vertueuse liée à une présence régulière sur le marché (se reporter en section 6.4.4 ci-dessus) ;
2. constituer un fonds de catalogue.

Ces nouveaux jeux ont des profils différents afin de cibler des catégories de joueurs complémentaires :

- Un **nouveau jeu épisodique** sur le modèle de celui de *Life is Strange*. Edité par Square Enix dans le cadre d'un contrat de financement classique, le jeu sera développé pour PC / PS4 / XBOX ONE ;
- Un **nouveau jeu** développé dans le cadre d'un partenariat stratégique avec l'éditeur Bandai Namco Entertainment, annoncé en août 2017 ;
- Un **nouveau jeu** développé avec un éditeur dont l'identité est à ce jour confidentielle.

Au-delà de ce carnet de commandes de 3 jeux livrables à l'horizon 2020, la Société travaille déjà à la conception de jeux de troisième génération.



Cette accélération pourrait nécessiter des collaborateurs supplémentaires à travers des recrutements.

La Société veillera à diversifier les projets tout en maintenant leur qualité à travers sa capacité d'innovation de haut niveau. Elle s'attachera également à connaître plus finement les communautés de joueurs, à développer des relations directes avec ses joueurs, via les réseaux sociaux en particulier, et à se tenir à l'écoute des nouvelles tendances et attentes. Cela suppose par ailleurs d'entretenir et de développer des relations avec les éditeurs parmi les leaders mondiaux.

### **6.5.2 Remonter dans la chaîne de valeur en développant des jeux en coproduction**

La Société a pour objectif de remonter sur la chaîne de valeur du jeu pour mieux valoriser son apport créatif et augmenter significativement la rentabilité de ses activités.

Dans un contrat « classique » où l'éditeur prend en charge la totalité des coûts de développement en versant des redevances prévues au contrat par étape, le studio est assuré de couvrir ses charges. En revanche sa participation au succès commercial du jeu est limitée à travers un taux de royalties limité et de plus, décalée dans le temps jusqu'à l'atteinte de la marge de recouplement par l'éditeur.

Fort de sa maîtrise de processus de production venant minimiser les risques de dérapages calendaires et budgétaires, la Société a pour objectif de s'engager plus systématiquement vers des jeux en coproduction sans dépasser 50% du catalogue. Outre le nombre de jeux en coproduction, la Société pourra également faire évoluer sa quote-part de coproduction sur chacun d'entre eux en fonction de ses ressources disponibles.

### **6.5.3 Saisir les opportunités de croissance externe**

La Société ambitionne de se développer, outre la croissance organique, en recourant à la croissance externe de deux manières :

- En ciblant des studios dont la ligne éditoriale et stratégique est compatible avec la sienne (jeux narratifs, jeux épisodiques, budgets maîtrisés) ;
- En se rapprochant de studios dont les contenus lui permettront d'étendre sa couverture géographique. Don't Nod souhaite développer les débouchés géographiques de ses jeux sur les nouveaux marchés à très fort potentiel comme la Chine ou l'Inde où la croissance du marché est particulièrement soutenue, notamment portée par le segment du *mobile gaming*. De plus, la croissance économique de pays comme la Chine conduit à l'apparition d'une classe moyenne qui représente déjà plus de 225 millions de personnes<sup>26</sup>, susceptibles d'avoir les moyens de s'acheter une console ou un ordinateur dans un futur proche.

Enfin, la Société poursuivra sa veille concernant les évolutions technologiques susceptibles d'accélérer l'apparition de nouveaux canaux de distribution afin de proposer une offre adaptée. Parmi ces nouveaux canaux, le *cloud gaming* devrait s'imposer dans les années à venir, il se heurte cependant encore à des difficultés technologiques pour assurer une qualité de jeu identique à celle proposée sur les supports actuels et au coût des serveurs. La Société est déjà en rapport direct avec les majors du marché : Sony, Nvidia et Microsoft.

Les équipes de Don't Nod ont des échanges permanents avec les intervenants de toute la chaîne de valeur du marché des jeux vidéo qui permettent à la Société d'identifier les canaux à fort potentiel et à se tenir prête à saisir des opportunités.

---

<sup>26</sup> Article Questionchine.net : <http://www.questionchine.net/l-veil-de-la-classe-moyenne-225-millions-de-chinois-objets-des-attentions-du-regime>

#### **6.5.4 Conclusion**

Le projet d'introduction en bourse de la Société s'inscrit parfaitement dans le cadre de cette stratégie industrielle en trois axes :

1. Accélérer le rythme de sortie des jeux (et des épisodes) grâce à l'augmentation de la capacité de production déjà engagée, avec le renforcement des effectifs depuis 2017 et l'acquisition de Don't Nod Eleven en 2018 ;
2. Augmenter le nombre de jeux en coproduction et/ou la quote part de la production en cofinancement ;
3. Saisir les opportunités de croissance externe.

Les fonds levés à l'occasion du projet d'introduction en bourse permettront principalement de doter la Société des moyens financiers nécessaires pour la coproduction de nouveaux jeux et la saisie d'opportunités de croissance externe. De plus, la cotation lui offrira la possibilité de disposer de divers outils destinés à fidéliser ses collaborateurs.

## 7 ORGANIGRAMME

### 7.1 ORGANIGRAMME JURIDIQUE

Au jour de l'enregistrement du présent Document de base, la Société ne détient aucune filiale. Cependant la Société a conclu en date du 30 mars 2018 avec MVE, associé unique de Don't Nod Eleven, un contrat de cession portant sur 100% des actions de la société Don't Nod Eleven, sous condition suspensive de la réalisation du projet d'introduction en bourse de Don't Nod Entertainment.

Les principales caractéristiques de Don't Nod Eleven sont les suivantes :

Don't Nod Eleven : société créée le 2 juin 2009 sous la forme de société par actions simplifiée, au capital de 183 K€, dont le siège social est situé au 36 rue du Chemin Vert – 75011 Paris. Elle a pour objet social la conception et le développement multimédia, jeux vidéo et films, développements de technologies pour le jeu vidéo et prestations de services dans ces domaines.

Don't Nod Eleven est immatriculée au Registre du Commerce et des sociétés de Paris sous le numéro 512 955 634. M. Pierre Clavel a été désigné Commissaire aux comptes le 23 juillet 2015 pour une durée de six exercices prenant fin à l'issue de l'assemblée générale ordinaire sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2020.

Don't Nod dispose de 2 plateaux de production sur le site de son siège social à Paris. Pour développer ses jeux vidéo elle a aussi recours aux équipes de la société Don't Nod Eleven, société « sœur » avec laquelle elle a :

- un actionnaire majoritaire commun, M. Kostadin Yanev, qui a toujours marqué un engagement fort auprès des deux sociétés Don't Nod et Don't Nod Eleven ;
- un président commun, M. Oskar Guilbert mais un directeur général « indépendant », M. Samuel Jacques et ;
- une relation de prestataire de services, Don't Nod Eleven réalisant l'essentiel de son chiffre d'affaires avec la Société qui la reconnaît comme son 3<sup>ème</sup> plateau de production.

A l'origine, la société Don't Nod Eleven a été créée pour réaliser de la sous-traitance de « motion capture » (technique reproduisant les mouvements humains dans un jeu vidéo) pour le compte de Don't Nod. Elle a ensuite souhaité développer ses propres jeux en comptant les commercialiser en direct, sans succès. Don't Nod Eleven est maintenant prestataire de la Société pour développer des jeux. Juridiquement, Don't Nod est le co-contractant du contrat signé avec l'éditeur, mais peut être amené à confier le développement d'un jeu aux équipes de Don't Nod Eleven qui refacture ses coûts salariaux à Don't Nod en appliquant une marge opérationnelle.

Le compte de résultat simplifié de Don't Nod Eleven sur les 2 derniers exercices est le suivant :

Données (référentiel français) (en K€)	Exercice 2017 12 mois	Exercice 2016 12 mois
Chiffre d'affaires	3 325	1 371
Excédent brut d'exploitation	-26	108
Résultat d'exploitation	-56	-632
Résultat financier	2 137	2 477
Résultat courant	2 081	1 845
Résultat exceptionnel	-2 590	-1 707
<b>Résultat net</b>	<b>-510</b>	<b>138</b>

Le chiffre d'affaires est essentiellement fait avec Don't Nod : 3 270 K€ sur 3 325 K€ (soit 98,4%). Les comptes de résultat 2016 et 2017 de Don't Nod Eleven ont été principalement impactés par les effets de choix historiques mais qui ne correspondent plus à la stratégie développée avec Don't Nod :

- Les dépréciations et amortissements à 100% sur l'exercice 2017 des actifs sur deux jeux que la société avait développés et qu'elle avait voulu commercialiser seule sans succès. Cette stratégie a été arrêtée et l'activité récurrente de Don't Nod Eleven consiste en la prestation pour le développement de jeux conçus et signés avec un éditeur par Don't Nod,
- Les effets du soutien financier principalement de l'actionnaire principal, M. Kostadin Yanev (directement et indirectement via son holding Modern Vision Entertainment - MVE) :
  - o En 2016 des abandons de créance avec clause de retour à meilleure fortune à hauteur de 2 672 K€ (constatés comptablement en produits financiers),
  - o En 2017, un nouvel abandon de créances à hauteur 2 229 K€ (en produits financiers).

De plus, pour assainir la situation de Don't Nod Eleven, l'actionnaire principal a accepté de renoncer définitivement à la clause de retour à meilleure fortune sur les abandons de créance réalisés en 2015 et 2016.

#### **BILAN DON'T NOD ELEVEN AU 31/12/2017**

Données (référentiel français) (en K€)	Exercice 2017 12 mois	Exercice 2016 12 mois
Actif immobilisé	99	486
Actif circulant	337	2 188
Disponibilités	45	165
Charges constatées d'avance	84	46
<b>Total actif</b>	<b>564</b>	<b>2 885</b>
Capitaux propres	-86	424
Dettes financières (associés)	185	2 012
Dettes fournisseurs	147	206
Dettes fiscales et sociales	318	233
Produits constatés d'avance	0	10
<b>Total passif</b>	<b>564</b>	<b>2 885</b>

En date du 16 mars 2018, les associés de Don't Nod Eleven ont décidé une reconstitution des fonds propres de Don't Nod Eleven préalablement à sa cession à Don't Nod, les capitaux propres au 31/12/2017 (-86 K€) se trouvant très inférieurs à 50% du capital social (425 K€) :

- Réduction du capital à 0, les actionnaires perdant leur investissement
- Recapitalisation par l'actionnaire principal à hauteur de 183 K€ par compensation de créances (solde de ses prêts)
- A l'issue de l'opération MVE détient la société à 100% et les capitaux propres sont de l'ordre de 97 K€.

### **Modalités de la cession**

Par un contrat de cession sous conditions suspensives en date du 30 mars 2018, Don't Nod s'est engagée à acquérir 100% des actions de Don't Nod Eleven auprès de MVE (associé unique de Don't Nod Eleven), sur la base d'une valorisation établie par un expert indépendant, pour un montant total de 3 090 K€ (les conclusions du rapport d'évaluation sont présentées au chapitre 23 du présent Document de base). La cession des actions de Don't Nod Eleven sera effective sous réserve de la réalisation avant le 30 juin 2018 des conditions suspensives suivantes :

- l'approbation des termes de la cession et du contrat de cession par l'unanimité des associés de Don't Nod ;
- la modification de la forme sociale de Don't Nod en société anonyme à conseil d'administration; et
- la fixation par le Conseil d'administration de Don't Nod du prix définitif des actions nouvelles de Don't Nod dans le cadre de l'admission de ses actions aux négociations sur le marché Euronext Growth à Paris.

Il est précisé qu'à la date du présent Document de Base les deux premières conditions suspensives ont été réalisées. La date d'effet de la cession sera la date à laquelle la dernière condition suspensive sera réalisée, à savoir la fixation du prix définitif à l'introduction en bourse par le conseil d'administration de la Société devant intervenir au plus tard le 30 juin 2018. Le montant de la cession sera réinvesti par MVE dans le cadre de la levée de fonds à l'occasion de l'introduction en bourse par voie de compensation de créances.

## **7.2 SOCIETES DU GROUPE**

Néant

## **7.3 PRINCIPAUX FLUX INTRA-GROUPE**

Néant

## **8 FACTEURS ENVIRONNEMENTAUX SUSCEPTIBLES D'INFLUENCER L'UTILISATION DES IMMOBILISATIONS DE LA SOCIETE**

### **8.1 QUESTION ENVIRONNEMENTALE**

La nature des activités de la Société n'est pas susceptible d'avoir un impact défavorable majeur sur l'environnement.

## 9 EXAMEN DU RESULTAT ET DE LA SITUATION FINANCIERE

Le lecteur est invité à lire les informations qui suivent relatives à la situation financière et aux résultats de la Société avec les états financiers établis en normes françaises pour les exercices clos le 31 décembre 2016 et le 31 décembre 2017 tels qu'insérés respectivement aux paragraphes 20.1.1 et 20.1.2 du présent Document de Base, ces informations doivent par ailleurs être lues avec l'ensemble du Document de Base. Les comptes publiés serviront de base de comparaison pour les prochains arrêtés comptables de la Société.

### 9.1 PRESENTATION GENERALE

Don't Nod Entertainment est un studio de développement de jeux vidéo dont le savoir-faire créatif repose notamment sur les jeux narratifs. La Société, dont les jeux sont édités par des acteurs de premier plan bénéficie d'une forte notoriété depuis les succès acquis par les jeux *Remember Me* et surtout *Life is Strange*. Les produits de la Société sont essentiellement constitués de redevances dues par l'éditeur pendant la phase de développement des jeux et de *royalties* perçues à la commercialisation des jeux.

### 9.2 PRINCIPAUX FACTEURS AYANT UNE INFLUENCE SUR LES RESULTATS DE LA SOCIETE

Au regard du stade de développement de la Société, les principaux facteurs ayant une incidence sur son activité et ses résultats sont :

- Sa capacité à signer des contrats avec des éditeurs performants en matière de marketing et commercialisation, et internationaux ;
- Le respect du calendrier d'avancement du développement des différents jeux en cours de production ;
- La proportion de contrats signés en co-production avec des éditeurs ;
- Les moyens alloués à l'exécution des contrats signés avec les différents éditeurs ;
- Le bénéfice de dispositifs fiscaux incitatifs de type Crédit Impôt Jeu Vidéo dont la Société bénéficie depuis 2014 (se reporter aux paragraphes 4.4.2 et 11.1 du présent Document de Base).

### 9.3 COMMENTAIRES SUR LE COMPTE DE RESULTAT DES EXERCICES CLOS LES 31 DECEMBRE 2017 ET 2016

Pour préparer la clôture de l'exercice 2017, la Société s'est dotée d'outils de budgétisation multi-projets lui permettant de fiabiliser son suivi économique de chaque contrat signé avec un éditeur ce qui l'a conduite à constater des corrections d'erreurs qui impactent fortement l'exercice 2017 alors qu'elles concernent des exercices comptables antérieurs (sur la présentation détaillée des corrections d'erreurs se reporter à la note annexe 1.2.2 des comptes présentés au chapitre 20.1.1 du présent Document de Base).

C'est pourquoi il a été pris l'option de présenter les commentaires ci-après sur la base des comptes retraités de la Société sur les exercices 2016 et 2017. Les comptes commentés dans ce chapitre sont uniquement ceux tenant compte de retraitements volontaires destinés à présenter une performance dépolluée des erreurs, ces comptes retraités n'ont par conséquent aucune valeur légale.

### ***Reconnaissance du chiffre d'affaires à l'avancement***

Concernant la méthode de reconnaissance du chiffre d'affaires, les contrats signés par la Société avec les éditeurs étant considérés comme des contrats à long terme, le chiffre d'affaires doit être reconnu selon la méthode à l'avancement. Comme indiqué dans l'annexe aux comptes 2017, la Société estime en début de contrat le résultat économique attendu de ce dernier comme la différence entre les paiements attendus de l'éditeur et les coûts prévisionnels de développement estimés après déduction du Crédit d'impôt Jeux Vidéo afférent à ces dépenses. Le taux de marge prévisionnel ainsi calculé est appliqué aux coûts de développement réellement encourus à chaque période pour déterminer le chiffre d'affaires à comptabiliser.

Dans le cas où le résultat économique du contrat, calculé tel que précisé précédemment, est déficitaire, une provision pour perte à terminaison est comptabilisée. Par ailleurs, si le résultat économique du contrat ne peut être déterminé de façon fiable, aucun profit n'est comptabilisé, le chiffre d'affaires comptabilisé à la clôture étant égal aux montants des coûts encourus.

Le taux de marge prévisionnel est revu à chaque clôture en fonction des coûts réellement engagés, de la réestimation de ceux restant à engager et des éventuels avenants signés avec les éditeurs. Le nouveau taux de marge prévisionnel ainsi déterminé est appliqué aux coûts de développement subséquents afin de déterminer le montant de chiffre d'affaires qui s'y rattache.

### ***Corrections d'erreurs***

Les principales corrections d'erreurs ont les impacts suivants sur le compte de résultat de l'exercice 2017 :

- une minoration du chiffre d'affaires de 778 K€ résultant de l'application de la méthode de reconnaissance du chiffre d'affaires à l'avancement ;
- une diminution de la production immobilisée pour -778 K€, liée à un ajustement de production immobilisée sur un jeu en co-production ;
- un apurement de la production stockée à hauteur de 2 276 K€ correspondants aux dépenses de développement engagées pour la réalisation de deux jeux courts servant de démonstration en relation commerciale (n'ayant pas vocation à être commercialisés) et qui auraient dû être comptabilisées en charges sur les exercices 2013 à 2016 ;
- une augmentation des dotations aux amortissements et provisions de 160 K€ en raison du fait que la Société a constaté à tort des dotations aux amortissements et provisions relatives à un jeu en coproduction dont le coût de développement était inscrit en stock ;
- une hausse du résultat financier de 678 K€ relatifs à l'annulation d'intérêts courus sur avances du partenaire financier qui n'auraient pas dû être comptabilisés pendant la période de plan de continuation.

Les agrégats clés dégagés au cours de la période présentée sont les suivants :

Données (en K€)	Exercice 2017 12 mois Retraité	Exercice 2016 12 mois Retraité	Variation	Exercice 2017 12 mois Publié	Exercice 2016 12 mois Publié	Variation
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>9 669</b>	<b>7 238</b>	<b>33,6%</b>	<b>8 891</b>	<b>7 840</b>	<b>13,4%</b>
Production immobilisée	2 363	1 650	43,2%	1 584	2 752	-42,4%
<b>Production de l'exercice</b>	<b>12 032</b>	<b>8 888</b>	<b>35,4%</b>	<b>10 475</b>	<b>10 592</b>	<b>-1,1%</b>
<b>EBITDA économique</b>	<b>2 745</b>	<b>2 699</b>	<b>1,7%</b>	<b>-1 140</b>	<b>3 089</b>	<b>n/a</b>
<b>EBIT économique</b>	<b>2 452</b>	<b>2 422</b>	<b>1,2%</b>	<b>-1 593</b>	<b>2 316</b>	<b>n/a</b>
Résultat financier	-89	-1 470	n/a	589	-1 668	n/a
Résultat exceptionnel	-231	144	n/a	-231	144	n/a
Impôt sur les bénéfices (hors CIJV)	-	-46	n/a	-	-46	n/a
<b>Résultat net</b>	<b>2 133</b>	<b>1 049</b>	<b>103,3%</b>	<b>-1 235</b>	<b>746</b>	<b>n/a</b>

### 9.3.1 Formation de l'EBIT économique

La décomposition du chiffre d'affaires par nature de revenus met en exergue le poids prépondérant des redevances reçues des éditeurs en comparaison des *royalties* perçues sur les ventes des deux jeux commercialisés à ce jour *Remember Me* et *Life is Strange*.

Au cours de la période présentée, le chiffre d'affaires de la Société a progressé de 33,6%, passant de 7 238 K€ en 2016 à 9 669 K€ en 2017.

#### 9.3.1.1 Chiffre d'affaires et autres produits d'exploitation

### Chiffre d'affaires

Le tableau ci-dessous présente l'évolution de l'activité de la Société selon la nature des revenus perçus :

Chiffre d'affaires par nature de revenus	Exercice 2017 retraits		Exercice 2016 retraits		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Redevances éditeurs	8 585	89%	6 131	85%	2 454	40%
Royalties	1 084	11%	1 107	15%	-23	-2%
<b>Total Chiffre d'affaires</b>	<b>9 669</b>	<b>100%</b>	<b>7 238</b>	<b>100%</b>	<b>2 431</b>	<b>34%</b>

Cette répartition s'explique au regard du stade de développement de la Société à ce jour. En effet, elle perçoit des *royalties* sur les deux jeux commercialisés depuis 2013 et facture des redevances forfaitaires aux éditeurs concernés pour les jeux en cours de production. Les nombreux projets de développement déjà contractualisés avec des éditeurs, en phase de production et de préproduction, en comparaison des jeux actuellement commercialisés expliquent la répartition du chiffre d'affaires suivante à la fin de l'exercice 2017 : 89% de redevances et 11% de royalties. Il est intéressant de noter que malgré l'absence de nouveaux jeux commercialisés depuis octobre 2015 (date de sortie du dernier épisode de *Life is Strange*), le montant des *royalties* perçues est stable, traduisant le succès commercial de *Life is Strange* et *Remember Me* sur la durée.

### **Autres produits d'exploitation**

Les autres produits d'exploitation s'élèvent à 2 363 K€ au 31 décembre 2017 contre 1 650 K€ au 31 décembre 2016 :

Autres produits d'exploitation	Exercice 2017 retraité		Exercice 2016 retraité		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Production immobilisée	2 362	100%	1 644	100%	718	44%
Reprises sur dep., prov. Et amort.	1	0%	6	0%	-5	-83%
<b>Total autres produits d'exploitation</b>	<b>2 363</b>	<b>100%</b>	<b>1 650</b>	<b>100%</b>	<b>713</b>	<b>43%</b>

Cette hausse est imputable aux deux facteurs suivants :

- La production immobilisée croît de 44% en raison de la montée en charge des équipes de développement du jeu en co-production sur l'exercice 2017. Les dépenses de développement et tous les coûts associés qui sont activés sont comptabilisés en produits pour neutraliser les charges salariales afférentes et ensuite amortis à compter de la commercialisation du jeu. Ces investissements figurent en actif immobilisé pour 4 335 K€ à fin 2017 ;
- La production stockée a été ramenée à 0 à la fin de l'exercice 2017 : en effet les divers retraitements liés à la mise au rebut des en-cours de stocks sur les prototypes de jeu conduisent la Société à ne plus comptabiliser, en actif circulant des en-cours de production.

Le total des produits d'exploitation, en hausse de 35% sur la période 2016 – 2017, s'établit par conséquent comme suit :

Total produits d'exploitation	Exercice 2017 retraité		Exercice 2016 retraité		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Chiffre d'affaires	9 669	80%	7 238	81%	2 431	34%
Autres produits d'exploitation	2 363	20%	1 650	19%	713	43%
<b>Total produits d'exploitation</b>	<b>12 032</b>	<b>100%</b>	<b>8 888</b>	<b>100%</b>	<b>3 144</b>	<b>35%</b>

#### **9.3.1.2 EBITDA et EBIT économique**

Sur les exercices 2016 et 2017, la Société présente un EBIT économique de 2 422 K€ et 2 452 K€, soit une marge d'EBIT économique de 33,5% en 2016 et 25,4% en 2017. Se reporter à la définition des Indicateurs Alternatifs de Performance au chapitre 3 du présent Document de Base.

## EBITDA économique

L'évolution de l'EBITDA économique sur la période présentée est détaillée ci-après :

EBITDA économique	Exercice 2017 retraité		Exercice 2016 retraité		Variation	
	En K€		En K€		En K€	En %
Chiffre d'affaires	9 669		7 238		2 431	34%
Total produits d'exploitation	12 032		8 888		3 144	35%
Autres achats et charges externes	-5 890		-3 010		-2 879	96%
Charges de personnel	-6 179		-4 535		-1 644	36%
Impôts et taxes	-213		-102		-111	108%
Autres produits et charges	-62		-1		-61	n/a
Total charges d'exploitation	-12 344		-7 649		-4 695	61%
Crédit Impôt jeu Vidéo	3 057		1 460		1 597	109%
<b>EBITDA économique</b>	<b>2 745</b>		<b>2 699</b>		<b>46</b>	<b>2%</b>
Taux d'EBITDA économique	28,4%		37,2%			

Le Crédit Impôt Compétitive Emploi (CICE) est comptabilisé en diminution des charges de personnel et représente respectivement 100 K€ et 161 K€ pour 2016 et 2017.

En plus de l'évolution des produits d'exploitation détaillée ci-dessus, la formation de l'EBITDA économique est impactée par le poids croissant des charges d'exploitation qui ont progressé de 61% entre 2016 et 2017. La raison de cette évolution est liée aux stades d'avancement des jeux en cours, qui peuvent nécessiter des ressources plus ou moins importantes :

- **Autres achats et charges externes** : la croissance de ce poste de 146% entre 2016 et 2017 est principalement expliquée par l'évolution de la sous-traitance comme détaillée ci-après :

Sous-traitance	Exercice 2017 retraité		Exercice 2016 retraité		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Dont Nod Eleven	3 261	70%	1 186	60%	2 075	175%
Prestations de <i>motion capture</i>	132	3%	58	3%	74	128%
Autres prestations (dont free-lances)	1 246	27%	722	37%	524	73%
<b>Sous-traitance</b>	<b>4 639</b>	<b>100%</b>	<b>1 966</b>	<b>100%</b>	<b>2 673</b>	<b>136%</b>

Don't Nod Eleven est un sous-traitant de la Société (se reporter au Chapitre 7 du présent Document de Base) qui dispose d'une équipe de production de jeux vidéo (45 personnes au 31 décembre 2017 dont 14 intermittents) et refacture ses prestations au montant des charges salariales augmenté d'une marge fixe. Les prestations de *motion capture*, sous-traitées à des spécialistes extérieurs, consistent en la prise de mouvements humains pour les reproduire dans un jeu vidéo. Les free-lances représentaient 10 personnes au 31 décembre 2017.

Les autres achats et charges externes, hors sous-traitance, sont détaillés de la manière suivante :

Autres achats et charges externes	Exercice 2017 retraité		Exercice 2016 retraité		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Location immobilière	386	31%	385	37%	1	0%
Maintenance informatique	180	14%	85	8%	94	111%
Prestations en marketing et communication	187	15%	104	10%	83	79%
Divers	498	40%	469	45%	29	6%
<b>Autres achats et charges externes</b>	<b>1 251</b>	<b>100%</b>	<b>1 044</b>	<b>100%</b>	<b>207</b>	<b>20%</b>

Les autres achats et charges externes augmentent modérément entre 2016 et 2017 affichant une croissance de 20% :

- Les frais liés à la location des locaux de production à Paris représentent 31% des autres achats en 2017, stables depuis 2016 ;
  - La maintenance informatique croît de 111% en 2017 corrélativement au volume d'activité croissant de la Société et les éditeurs de logiciels ne vendent plus les licences mais les louent mensuellement en incluant la maintenance ;
  - Le contrat de prestations en marketing et communication correspond aux services facturés par Abrial Da Costa, Directeur du Développement et représente 15% des autres achats et charges externes en 2017 ;
  - Les frais divers mentionnés ci-dessus s'élèvent à 498 K€ en 2017 (en hausse de 6%) et concernent les honoraires des conseils, les frais de déplacement et de réception.
- **Charges de personnel** : le nombre de salariés est passé de 89 à 111 entre le 31 décembre 2016 et le 31 décembre 2017 (soit une croissance de 25%), ce qui explique la croissance des charges de personnel de 37% sur la même période pour accompagner le développement de la Société.

La dernière composante dans la formation de l'EBITDA économique est le Crédit Impôt Jeu Vidéo (se reporter au chapitre 4 et au paragraphe 10.1.2.1 du présent Document de Base) qui progresse de 109% sur la période présentée. Cette évolution est à mettre en relief avec la montée en puissance de l'activité de la Société et la montée en charge nécessaire des équipes de développement affectées aux jeux en production ; mais également au relèvement de 20% à 30% du seuil de crédits d'impôts à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2017.

L'EBIT économique a suivi l'évolution suivante sur la période 2016-2017 :

EBIT économique	Exercice 2017 retraité	Exercice 2016 retraité	Variation	
	En K€	En K€	En K€	En %
EBITDA économique	2 745	2 699	46	2%
Dotations amortissements et dépréciations	-293	-277	-16	6%
<b>EBIT économique</b>	<b>2 452</b>	<b>2 422</b>	<b>30</b>	<b>1%</b>
<i>Taux d'EBIT économique</i>	<i>25,4%</i>	<i>33,5%</i>		

L'EBIT économique est en croissance de 1% sur l'exercice 2017, suivant la tendance de l'EBITDA économique. Les dotations aux amortissements et dépréciations concernent essentiellement des amortissements linéaires d'immobilisations corporelles (installations générales, matériel de bureau et informatique).

### 9.3.2 Formation du résultat net

La décomposition du résultat net à partir de l'EBIT économique est détaillée ci-après :

Résultat net	Exercice 2017 retraité	Exercice 2016 retraité	Variation	
	En K€	En K€	En K€	En %
<b>EBIT économique</b>	<b>2 452</b>	<b>2 422</b>	<b>30</b>	<b>1%</b>
<b>Résultat financier</b>	<b>-89</b>	<b>-1 470</b>	<b>1 381</b>	<b>-94%</b>
<b>Résultat exceptionnel</b>	<b>-231</b>	<b>144</b>	<b>-375</b>	<b>-261%</b>
<b>Impôt sur les bénéfices</b>	<b>-</b>	<b>-46</b>	<b>46</b>	<b>n/a</b>
<b>Résultat net</b>	<b>2 133</b>	<b>1 049</b>	<b>1 084</b>	<b>103%</b>

#### 9.3.2.1 Résultat financier

La perte financière nette est ramenée de 1 470 K€ en 2016 à 89 K€ en 2017 :

Résultat financier	Exercice 2017 retraité	Exercice 2016 retraité	Variation Net	
	En K€	En K€	En K€	En %
Charges d'intérêts	-94	-	-94	n/a
Autres charges financières	-	-1 504	-1 504	n/a
Produits financiers	5	34	-29	-84%
<b>Résultat financier</b>	<b>-89</b>	<b>-1 470</b>	<b>1 381</b>	<b>-94%</b>

Sur les exercices 2016 et 2017, le résultat financier est principalement impacté par les mouvements liés à un prêt de 1,5 M€ de M. Yanev, via son holding MVE. Ce prêt avait fait l'objet d'un abandon de créances en 2013 avec une clause de retour à meilleure fortune. Les résultats de la Société en 2016 le permettant, la clause de retour à meilleure fortune a été activée en 2016 et le montant du prêt a été intégré en autres charges financières sur cet exercice. Les 94 K€ de charges d'intérêt de l'exercice 2017 ont pour assiette la dette réintégrée de 1,5 M€ de nominal et un nouveau prêt de 300 K€ de nominal accordé par M. Yanev en mai 2017 pour financer la trésorerie de la Société dans l'attente de l'encaissement de la créance liée au CIJV. Se reporter aux paragraphes 10.1.3.1 et 10.1.3.2.

#### 9.3.2.2 Résultat net

Le résultat exceptionnel est détaillé de la façon suivante :

Résultat exceptionnel	Exercice 2017 retraité	Exercice 2016 retraité	Variation	
	En K€	En K€	En K€	En %
Produits liés à une provision sociale	85	9	76	839%
Quote-part de subventions	52	137	-85	-62%
Divers	14	-	14	n/a
<b>Produits exceptionnels</b>	<b>150</b>	<b>146</b>	<b>4</b>	<b>3%</b>
Régularisation FAJV <i>Life is Strange</i>	-150	-	-150	n/a
Réclamation AGS	-53	-	-53	n/a
Dotation aux provisions	-162	-	-162	n/a
Divers	-16	-2	-16	n/a
<b>Charges exceptionnelles</b>	<b>-381</b>	<b>-2</b>	<b>-379</b>	<b>n/a</b>
<b>Résultat exceptionnel</b>	<b>-231</b>	<b>144</b>	<b>-375</b>	<b>n/a</b>

Les produits exceptionnels se décomposent comme suit entre les exercices 2016 et 2017 :

- Les produits liés à une provision sociale concernent des dettes qui ne sont plus exigibles au 31 décembre 2017 ;
- Les quotes-parts de subventions correspondent au passage en produits des subventions liées à la Convention Rebond Sauvegarde signée avec la Région Ile-de-France (se référer au chapitre 10.1.2.1 du présent Document de Base) au fur et à mesure de la justification de l'utilisation des fonds reçus ;

Les charges exceptionnelles augmentent de 379 K€ sur l'exercice. Cette augmentation s'explique principalement à la lumière des éléments suivants :

- Régularisation d'avances remboursables du FAJV : 150 K€ de remboursement d'une aide à la création de propriété intellectuelle octroyée par le CNC pour le jeu *Life is Strange*. Cette subvention était conditionnée au fait que la Société soit propriétaire de la propriété intellectuelle liée au jeu financé, ce qui n'est pas le cas eu égard au contrat d'édition signé avec Square Enix pour *Life is Strange*. Par conséquent une charge exceptionnelle est intégrée aux comptes 2017 ;
- Réclamation AGS : 53 K€ concernent le règlement d'un passif social pendant la période de redressement judiciaire (de janvier 2014 à mai 2015). La Société avait payé les charges sociales censées être prises en charge par les AGS. Il s'agit d'un litige en cours qui a été comptabilisé en exceptionnel sur l'exercice 2017 ;
- Les provisions pour risques et charges de 162 K€ sont liées à un montant de CIJV à déduire sur l'exercice 2018 (se référer au chapitre 10.1.2.1 du présent Document de Base).

## 10 TRÉSORERIE ET CAPITAUX

### 10.1 INFORMATIONS SUR LES CAPITAUX, LIQUIDITES ET SOURCES DE FINANCEMENT DE LA SOCIETE

Le paragraphe 21.1.7 du présent Document de Base ainsi que les tableaux de variation des capitaux propres établis selon les principes comptables français et figurant en annexes aux comptes présentés au paragraphe 20.3.1 du présent Document de Base détaillent respectivement l'évolution du capital et des capitaux propres de la Société.

Au 31 décembre 2017, la trésorerie disponible s'élevait à 692 K€ contre 834 K€ au 31 décembre 2016.

#### 10.1.1 Financement par le capital

Au-delà de la mise initiale des fondateurs en 2008 (25,9 K€), la Société a reçu 16,5 K€ en décembre 2008 à l'occasion d'un renforcement de la structure financière.

#### 10.1.2 Financement par aides publiques

##### 10.1.2.1 Le Crédit Impôt Jeu Vidéo (CIJV)

La Société a bénéficié des dispositions Code Général des Impôts relatives au Crédit d'Impôt Recherche (CIR) jusqu'à la clôture de l'exercice 2014. L'assiette de calcul du CIR étant redondante avec celle du CIJV, la Société n'a plus fait depuis cette date de demande de CIR auprès de l'Administration fiscale pour se concentrer sur l'optimisation du CIJV auquel elle peut prétendre. Par un décret du 9 août 2017, le CIJV a été porté à 30% (contre 20% précédemment) des dépenses de développement de l'entreprise avec un plafond porté à 6 M€ par an (contre 3 M€ précédemment).

Au cours de la période présentée, l'évolution de la créance Crédit d'Impôt Jeu Vidéo a été la suivante :

##### *En milliers d'euros*

Bilan créance Ouverture 1er janvier 2016	957,8
+ CIJV comptabilisé sur l'exercice	1 459,8
- paiement reçu	-954,1
Bilan créance Clôture 31 décembre 2016	1 463,4
Bilan créance Ouverture 1er janvier 2017	1 463,4
+ CIJV comptabilisé sur l'exercice	3 057,0
- paiement reçu	-1 459,8
Bilan créance Clôture 31 décembre 2017	3 060,7

Il est à noter que la Société verra le montant de CIJV 2019, qui sera calculé au titre de l'exercice 2018, minoré de 162 K€ en raison du fait que ce mécanisme fiscal couvre les coûts de développement d'un jeu lors des 36 mois qui précèdent la commercialisation du jeu. L'agrément pour le jeu *Vampyr* ayant été obtenu en janvier 2015, et la commercialisation étant prévue pour juin 2018, la Société se voit débitrice du montant du CIJV pour les six premiers mois de l'année 2015.

### 10.1.2.2 Les avances remboursables

La Société bénéficie d'avances remboursables accordées par le Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC) via le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV) dans le cadre du financement de la pré-production des jeux. Ces avances sont semi-remboursables, c'est-à-dire que la Société s'engage à rembourser la moitié des fonds reçus selon un échéancier prédéfini dans le contrat signé avec le CNC. Au 31 décembre 2017, le montant global de ces aides atteint 967 K€. Sur ces 967 K€ reçus du CNC au 31 décembre 2017, 460 K€ ont déjà été remboursés par la Société, soit un solde de 507 K€ inscrit au passif du bilan de la Société à la fin de l'exercice 2017. L'historique des deux derniers exercices est présenté ci-après :

#### En milliers d'euros

Bilan Avances remboursables Ouverture 1er janvier 2016	440
+ Avances remboursables reçues sur l'exercice	0
- Remboursement effectué	-50
Bilan Avances remboursables Clôture 31 décembre 2016	390
Bilan Avances remboursables Ouverture 1er janvier 2017	390
+ Avances remboursables reçues sur l'exercice	167
- Remboursement effectué	-50
Bilan Avances remboursables Clôture 31 décembre 2017	507

Les échéanciers des Conventions d'avances remboursables signées avec le CNC sont les suivants :

Convention	Date de signature	Montant de l'avance (K€)	Montant total à rembourser (K€)	Montants remboursés au 31/12/2017 (K€)	Solde à rembourser au 31/12/2017 (K€)	Solde à rembourser en 2018 (K€)	Solde à rembourser après 2018 (K€)
Convention 1	23/07/2009	400	360	360	0	0	0
Convention 2	31/01/2014	400	200	100	100	100	0
Convention 3	12/11/2015	167	83	0	83	0	83
<b>Total</b>		<b>967</b>	<b>643</b>	<b>460</b>	<b>183</b>	<b>100</b>	<b>83</b>

Les avances remboursables reçues du CNC par la Société concernent le jeu *Remember Me* ainsi que deux jeux actuellement en production.

### 10.1.2.3 Les subventions

La Société bénéficie également d'une subvention de la région Ile-de-France sous la forme d'une Convention Rebond Sauvegarde. Cette subvention a pour objet le financement d'une partie des investissements nécessaires au redressement des entreprises en difficulté de la région Ile-de-France, avec en filigrane une obligation de maintien de deux-tiers des emplois sur une période de trois années. La région Ile-de-France s'est engagée en octobre 2015 à octroyer 50% d'un plan prévisionnel de 498 K€ présenté par la Société dans le but de financer des logiciels, du matériel informatique et technologique ainsi que le recrutement d'équipes dédiées. Sur les 249 K€ financés par la région Ile-de-France, 199 K€ ont été encaissés en 2016, le solde de 50 K€ figure en créances fiscales au 31 décembre 2017. Les montants reçus de la région sont repris en produit exceptionnel au fur et à mesure de l'utilisation des fonds, ainsi les 199 K€ déjà octroyés ont été comptabilisés en produits entre les années 2016 et 2017. L'historique des deux derniers exercices est présenté ci-après :

### *En milliers d'euros*

<b>Bilan Subventions Ouverture 1er janvier 2016</b>	<b>-</b>
+ Subventions comptabilisées sur l'exercice	249,0
- Comptabilisation en produit	-136,8
<b>Bilan Subventions Clôture 31 décembre 2016</b>	<b>112,2</b>
<b>Bilan Subventions Ouverture 1er janvier 2017</b>	<b>112,2</b>
+ Subventions comptabilisées sur l'exercice	-
- Comptabilisation en produit	-62,4
<b>Bilan Subventions Clôture 31 décembre 2017</b>	<b>49,8</b>

## 10.1.3 Financement par emprunt

### 10.1.3.1 Avances du partenaire financier

Depuis sa création la Société est financée par avances de la part de MVE, société contrôlée par M. Yanev, actionnaire majoritaire. Trois contrats de prêt ont été signés entre la Société et MVE dont les caractéristiques et les en-cours sont détaillés ci-dessous :

Contrat de Prêt	Date de signature	Montant du prêt (K€)	Taux d'intérêt annuel	Nombre de tirages effectués	Montant tiré au 31/12/2017 (K€)	Montant remboursé au 31/12/2017 (K€)	Solde à rembourser au 31/12/2017 (K€)	Intérêts capitalisés dans le Plan de continuation (K€)	Total dette MVE au 31 décembre 2017 (K€)
Prêt 1	27/11/2008	2 630	6%	6	2 630	2 630	0		
Prêt 2	06/11/2009	3 500	6%	7	3 500	2 050	1 450	500	
Prêt 3	05/08/2011	3 800	6%	7	3 550	850	2 700		
<b>Total</b>					<b>9 680</b>	<b>5 530</b>	<b>4 150</b>	<b>500</b>	<b>4 650</b>

Compte tenu d'un abandon de créances avec clause de retour à meilleure fortune accordé par MVE à hauteur de 1,5 M€ relatif au prêt 3, au jour du jugement du Plan de continuation le 6 mai 2015, la dette de la Société vis-à-vis de MVE s'élevait à 2,8 M€ auxquels s'ajoutent 500 K€ d'intérêts à capitaliser. Cet endettement de 3,3 M€ a fait l'objet d'un plan de remboursement hors plan dont les 7 annuités progressives devaient s'étaler de 2019 à 2025. Le solde dû au 31 décembre 2017 s'élevait donc à 3,3 M€, aucun remboursement n'étant encore intervenu.

Par ailleurs, en 2016, les performances de la Société ont conduit à la mise en œuvre de la clause de retour à meilleure fortune qui s'est traduite par la comptabilisation d'une charge financière de 1,5 M€ au 31 décembre 2016. Le solde de la dette encore dûe au 31 décembre 2017 s'élève à 1 350 K€ compte tenu d'un remboursement de 150 K€ au cours dudit exercice. Ce solde fait l'objet de l'échéancier de remboursement suivant :

- 500 K€ en août 2019
- 500 K€ en février 2020
- 350 K€ en août 2020

En janvier et février 2018, la Société a émis une OCABSA pour un produit brut de 4,8 M€. MVE a souscrit à cette émission par compensation d'une partie de sa créance, soit à hauteur de 3,3 M€ (se reporter au paragraphe 21.1.4 du présent Document de Base).

En conséquence, sur le total de 4 650 K€ dû au 31 décembre 2017, seule subsiste une dette de 1 350 K€ au jour du Document de base.

L'historique des deux derniers exercices est présenté ci-après :

**En milliers d'euros**

Bilan Dettes financières Ouverture 1er janvier 2016	3 300
+ Réintégration prêt abandonné	1 500
+ Tirage	-
- Remboursement effectué	-
Bilan Dettes financières Clôture 31 décembre 2016	4 800
Bilan Dettes financières Ouverture 1er janvier 2017	4 800
+ Réintégration prêt abandonné	-
+ Tirage	-
- Remboursement effectué	-150
Bilan Dettes financières Clôture 31 décembre 2017	4 650

#### 10.1.3.2 Compte courant d'associé

En plus de l'endettement contracté auprès de MVE, la Société bénéficie d'un prêt accordé par M. Yanev à hauteur d'un nominal de 300 K€ au 31 décembre 2017. Ce prêt a fait l'objet d'un contrat signé le 3 mai 2017 et visait à financer la Société dans l'attente de la réception du CIJV au titre de l'année 2016 (versé en 2017). Le plan de remboursement fixé par un avenant du 28 février 2018 prévoit trois échéances de 100 K€ chacune, en août 2019, en février 2020 et en août 2020.

#### 10.1.4 Engagements hors bilan

Au 31 décembre 2017, la Société dispose d'engagements hors bilan relatifs aux indemnités de fin de carrière et aux loyers concernant son siège social (se reporter au point 2.2.11 et à la note 20 de l'annexe aux comptes annuels clos le 31 décembre 2017).

### 10.2 FLUX DE TRESORERIE

Sur l'exercice 2017, la Société a consommé 1 042 K€ de trésorerie alors qu'elle en avait généré à hauteur de 1 392 K€ sur l'exercice 2016 :

En K€	Exercice 2017 retraité	Exercice 2016 retraité	Variation
Flux nets de trésorerie liés à l'activité	1 147	2 983	(1 835)
Flux nets de trésorerie liés aux opérations d'investissement	(2 464)	(1 542)	(922)
Flux nets de trésorerie liés aux opérations de financement	275	(50)	325
<b>Variation nette de la trésorerie</b>	<b>(1 042)</b>	<b>1 392</b>	<b>(2 433)</b>

Les principales composantes de ces évolutions sont détaillées ci-après.

### 10.2.1 Flux de trésorerie liés aux activités opérationnelles

En K€	Exercice 2017 retraité	Exercice 2016 retraité	Variation
<b>Résultat net de la Société</b>	<b>2 133</b>	<b>1 049</b>	<b>1 084</b>
Amortissements et provisions (nets)	460	280	180
Activation clause de retour à meilleure fortune suite abandon de créances	-	1 500	(1 500)
Quote-part de subvention virée au compte de résultat	(62)	(137)	
<b>Marge brute d'autofinancement</b>	<b>2 530</b>	<b>2 692</b>	<b>(236)</b>
Variation Crédit Impôt Jeu Vidéo	(1 597)	(506)	(1 091)
Variation Créances d'exploitation	(292)	70	(362)
Variation des dettes d'exploitation	506	727	(221)
<b>Variation du BFR lié à l'activité</b>	<b>(1 383)</b>	<b>291</b>	<b>(1 674)</b>
<b>Flux nets de trésorerie liés à l'activité</b>	<b>1 147</b>	<b>2 983</b>	<b>(1 910)</b>

Au titre des deux exercices présentés, les activités de la Société ont permis de dégager un flux net de trésorerie positif de respectivement 2 983 K€ en 2016 et 1 147 K€ en 2017. Cette évolution résulte principalement des mouvements suivants :

- un tassement de la marge brute d'autofinancement en 2017 malgré un résultat net en forte croissance de 1 084 K€, la base de comparaison
- étant impactée par la réintégration d'une dette de MVE pour 1 500 K€ suite à l'activation d'une clause de retour à meilleure fortune comptabilisée en charges financières mais sans effet sur la trésorerie de la Société ; et, surtout,
- une augmentation du besoin en fonds de roulement en 2017 de 1 383 K€ après une baisse sur l'exercice 2016 de - 291 K€. En 2017 l'évolution du CIJV en augmentation de 1 597 K€ est liée à l'accroissement de l'activité de développement de la Société et par conséquent des dépenses éligibles au CIJV.

### 10.2.2 Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement

Les opérations d'investissement pour les exercices 2016 et 2017 se sont soldées par une consommation nette de trésorerie à hauteur respectivement de 1 542 K€ et 2 464 K€. L'essentiel des acquisitions d'immobilisations concerne l'activation de dépenses de R&D liées aux jeux en coproduction, soit 1 644 K€ en 2016 et 2 362 K€ en 2017. Se reporter également au détail du paragraphe 5.2.1 du présent Document de Base sur les principaux investissements réalisés.

En K€	Exercice 2017 retraité	Exercice 2016 retraité	Variation
Acquisition d'immobilisations corporelles et incorporelles	(2 463)	(1 542)	(921)
Cession ou diminution d'immobilisations corporelles et incorporelles	-	-	-
Variation des immobilisations financières	(1)	-	(1)
<b>Flux nets de trésorerie liés aux opérations d'investissement</b>	<b>(2 464)</b>	<b>(1 542)</b>	<b>(922)</b>

### 10.2.3 Flux de trésorerie liés aux activités de financement

Les flux nets de trésorerie liés aux opérations de financement pour les exercices 2016 et 2017 s'élèvent respectivement à - 50 K€ et 275 K€ :

En K€	Exercice 2017 retraité	Exercice 2016 retraité	Variation
Variation des avances conditionnées	117	(50)	167
Variation des comptes courants d'associés	308	-	308
Variation des avances du partenaire financier	(150)	-	(150)
<b>Flux nets de trésorerie liés aux opérations de financement</b>	<b>275</b>	<b>(50)</b>	<b>325</b>

La Société a bénéficié d'un prêt accordé par son actionnaire majoritaire pour 300 K€ en mai 2017 pour faire face à l'attente de la réception du CIJV 2016. D'autre part elle a remboursé 150 K€ d'une ligne d'emprunt contracté auprès de MVE, société contrôlée par Mr Yanev. De plus, la Société a reçu 167 K€ du FAJV sur l'exercice alors qu'elle a procédé à un remboursement de 50 K€, soit un flux net de 117 K€ en provenance du FAJV.

## 10.2 RESTRICTION A L'UTILISATION DES CAPITAUX

A l'exception de dépôts de garantie au titre des locaux loués et comptabilisés en immobilisations financières, la Société n'est confrontée à aucune restriction quant à la disponibilité de ses capitaux.

## 10.3 SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES A L'AVENIR

Néant.

## **11 RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT, BREVETS, LICENCES, MARQUES ET NOMS DE DOMAINE**

### **11.1 Recherche et développement**

Le cœur de métier de Don't Nod est la création et le développement et comporte des activités de création artistique et du développement de technologies pour permettre la réalisation de jeux vidéo de plus en plus sophistiqués.

Ces activités bénéficient depuis quelques années, d'un soutien important des pouvoirs publics, suite à la crise connue par les studios de création au début des années 2000 qui avait conduit les équipes de développeurs à s'exiler, vers le Canada en particulier.

Le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) est un dispositif d'incitation fiscale, créé en 2008, qui permet aux entreprises de création de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu. La part des dépenses prises en compte a été sensiblement augmentée depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2017, passant de 20% à 30%.

Pour bénéficier du CIJV, l'entreprise de création de jeux doit : (Se reporter aussi au paragraphe 4.4.2 du présent Document de Base).

- être soumise à l'impôt sur les sociétés ou exonérée dans les conditions stipulées à l'article 220 terdecies du Code général des impôts ;
- respecter la législation sociale ;
- assurer la réalisation artistique et technique du jeu et initier et engager les dépenses nécessaires à la création de ce jeu ;
- en cas de création commune, les deux entreprises de création du jeu vidéo peuvent bénéficier d'un crédit d'impôt à hauteur de leurs dépenses respectives ; deux demandes distinctes doivent alors être présentées au CNC.

Et développer des jeux ayant les caractéristiques suivantes :

- avoir un coût de développement supérieur ou égal à 100 000 € ;
- être destiné à une commercialisation effective auprès du public ;
- être réalisé principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création qui sont soit de nationalité française, soit ressortissants d'un autre Etat membre de la Communauté européenne, ou d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention fiscale. Les étrangers, autres que les ressortissants européens précités, ayant la qualité de résidents français sont assimilés aux citoyens français ;
- contribuer au développement de la création française et européenne en matière de jeux vidéo ainsi qu'à sa diversité en se distinguant notamment par la qualité, l'originalité ou le caractère innovant du concept et le niveau des dépenses artistiques ;
- ne pas comporter de séquences à caractère pornographique ou de très grande violence cependant les jeux vidéo spécifiquement destinés à un public adultes et qui sont commercialisés comme tels ouvrent droit au crédit d'impôt dès lors que leur contribution au développement et à la diversité de la création française et européenne en matière de jeux vidéo présente un niveau particulièrement significatif déterminé au moyen d'un barème de points.

Les dépenses engagées par la Société en développement de jeux représentent l'essentiel des charges courantes de la Société du fait de sa nature de studio de développement, le marketing et la commercialisation étant assurés par les éditeurs partenaires. Au titre des exercices 2016 et 2017, la créance de CIJV comptabilisée par la Société s'est élevée à respectivement 1 460 K€ et 3 057 K€.

## **11.2 Brevets**

La Société a déposé deux brevets en 2015 aux Etats-Unis dont l'objet est le contrôle temporel d'un univers virtuel. La fonctionnalité qui en découle concerne la manette de jeu et permet au joueur de se déplacer dans le temps en faisant tourner avec son pouce un stick sur la manette. Cette faculté est adaptée aux jeux développés par Don't Nod.

## **11.3 Marques**

La marque DON'T NOD Entertainment avait été déposée auprès de l'INPI par M. Oskar Guilbert dès le 21 janvier 2008 avant la création de la Société. Il a ensuite déposé la marque figurative Don't Nod au niveau européen le 24 juin 2016. La Société a bénéficié de l'exploitation de ces marques à titre gratuit. Le projet d'introduction en bourse de la Société a conduit M. Oskar Guilbert à céder ces deux marques à la Société le 23 février 2018, pour la somme de 20 K€.

La durée d'un enregistrement à titre de marque est de 10 ans, renouvelable indéfiniment par période équivalente. La protection accordée est territoriale (par pays ou groupe de pays) et soumise au principe de spécialité (pour des classes de produits et de services identifiés dans le dépôt).

La société Don't Nod Eleven est propriétaire de la marque Don't Nod Eleven enregistrée le 3 mars 2016 au titre de l'Union européenne et le 18 juillet 2016 au niveau international (Australie, Chine, Japon, Mexique, Fédération de Russie et Etats-Unis d'Amérique).

Les noms des jeux développés par Don't Nod à ce jour, restent la propriété des éditeurs.

## **11.4 Noms de domaines**

En complément de sa politique de protection de sa dénomination sociale à titre de marque, la Société est titulaire des principaux noms de domaine la reproduisant.

Les noms de domaines sont enregistrés pour une durée de 12 mois renouvelable indéfiniment pour la même période.

Le tableau ci-dessous résume les noms de domaine enregistrés par la Société à ce jour :

NOMS DE DOMAINES
autodiscover.dont-nod.com
dev.dont-nod.com
exchange.dont-nod.com
irc.dont-nod.com
www.dont-nod.com
developers.dont-nod.com
blog.dont-nod.com
srvjira.dont-nod.com
wiki.dont-nod.com
p4proxy.dont-nod.com
jira.dont-nod.com
rdweb.dont-nod.com
store.dont-nod.com
weblate.dont-nod.com
vpn.dont-nod.com
sultrygames.com
adriftstudio.com
dont-nod.com
adriftgame.com
dont-nod.tv
dont-nod.fr
dontnod.fr
fluidz.fr
dont-nod.net
ftp.dont-nod.net
dont-nod.co
dont-nod.eu
dont-nod.info
dont-nod.org

Le tableau ci-dessous résume les noms de domaine enregistrés par Don't Nod Eleven à ce jour :

NOMS DE DOMAINES
dontnod-11.fr
dontnod11.fr
dont-nod11.fr
dont-nod11.fr
dontnod-eleven.fr
dontnodeleven.com
dontnod-eleven.com
dontnod-11.com
dontnod11.com
dontnodeleven.fr
workshop-11.com

## **11.5 Droits d'auteur**

Don't Nod développe des créations originales susceptibles d'être protégées par la législation sur le droit d'auteur. Ses créations intègrent la contribution des différents intervenants (salariés et prestataires notamment). La Société s'assure, par les contrats passés avec ces intervenants, d'être cessionnaire de l'ensemble des droits nécessaires à l'exploitation des créations.

## **11.6 Accords de licences**

### **11.6.1 Contrats de développement et de licences conclus avec les éditeurs**

Les contrats classiques signés avec les éditeurs prévoient de manière usuelle que le studio concède à l'éditeur les droits d'auteur, tous les droits d'exploitation et de représentation et n'a pas la possibilité de développer de produits dérivés, sauf disposition particulière au contrat. Dans le cas des contrats de coproduction, le studio peut conserver les éléments de propriété intellectuelle qu'il a développés pendant la production.

Sur les principales modalités de fonctionnement des contrats, se reporter au paragraphe 6.4.2 du Document de Base et sur les « briques logicielles » développées par la Société se reporter au paragraphe 6.3.2.3.

### **11.6.2 Licences**

La Société acquiert de licences sur des logiciels et des outils technologiques pour des utilisations ponctuelles ou régulières, en particulier le moteur graphique Unreal Engine (se reporter au paragraphe 6.3.2.3).

Le coût des licences utilisées par la Société en 2017 a représenté un montant de 53 K€.

## 12 TENDANCES

### 12.1 PRINCIPALES TENDANCES DEPUIS LE 1<sup>er</sup> JANVIER 2018

Depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2018, en termes de production, une équipe de Don't Nod Entertainment est toujours concentrée sur la finalisation du jeu *Vampyr*. La production du contenu du jeu est terminée mais il reste du réglage, du débogage et de l'optimisation. Les autres équipes travaillent sur les autres jeux en cours de production.

A l'occasion de son évènement What's Next, Focus Home Interactive, l'éditeur de *Vampyr* a annoncé la date de sortie du jeu : 5 juin 2018. Une web-série qui met expressément en avant la Société et ses équipes de développement est aussi sortie à cette occasion. L'activité marketing de Focus Home Interactive sur ces derniers mois de production, relayée par les journalistes et les médias spécialisés du monde entier, créé une très forte attente pour le titre.

Au-delà de la reconnaissance acquise auprès des éditeurs leaders, la notoriété de Don't Nod continue à se renforcer par sa communauté sur les réseaux sociaux et celle de ses jeux qui a dépassé les 3 millions de followers.

Au plan organisationnel et capitalistique, au cours du premier trimestre de l'année 2018, et dans la perspective d'un projet d'introduction en bourse, la Société a souhaité le rapprochement avec son sous-traitant Don't Nod Eleven comme un troisième plateau de production. L'actionnaire de celle-ci a accepté - de céder 100% de ses actions à la Société, pour un montant de 3 090 K€ établi sur la base d'une expertise indépendante, sous condition suspensive de la réalisation de l'introduction en bourse (pour plus de détails se reporter aux paragraphes 7.1 et 23 du présent Document de Base) et - de réinvestir la somme correspondante dans l'entreprise, dans le cadre de la levée de fonds à l'occasion de l'introduction en bourse, par voie de compensation de créances, sur la base du prix définitif qui sera retenu par le Conseil d'administration pour l'émission des actions nouvelles lors de l'opération.

### 12.2 TENDANCE CONNUE, INCERTITUDE, DEMANDE D'ENGAGEMENT OU EVENEMENT RAISONNABLEMENT SUSCEPTIBLE D'INFLUER SUR LES PERSPECTIVES DE LA SOCIETE

La prochaine sortie du jeu *Vampyr* constitue un enjeu important pour la Société, s'agissant du premier jeu développé en co-production avec l'éditeur Focus Home Interactive.

A la date du présent Document de base, la Société est confiante sur la sortie de ce jeu le 5 juin 2018 et les informations obtenues par la Société auprès de l'éditeur sur le niveau d'attente des joueurs sur Steam et des précommandes permet d'anticiper un succès commercial.

### **13 PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE**

La Société n'entend pas faire de prévision ou estimation de bénéfice.

## 14 ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION ET DE SURVEILLANCE ET DIRECTION GENERALE

Créée sous forme de société à responsabilité limitée, la Société a été transformée en société par actions simplifiée par décision unanime des associés le 10 janvier 2018. L'assemblée générale en date du 30 mars 2018 a approuvé la transformation de la Société en société anonyme à conseil d'administration et a adopté de nouvelles règles de gouvernance.

Un descriptif résumé des principales stipulations des nouveaux statuts de la Société figure au paragraphe 21.2 du présent Document de Base.

### 14.1 DIRIGEANTS ET MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

#### 14.1.1 Composition du Conseil d'administration

Le conseil d'administration se compose comme suit :

Nom	Mandat	Fonction opérationnelle	Date de mandat d'administrateur
<b>Oskar GUILBERT</b>	Président	Directeur général	Première nomination : 30 mars 2018 Échéance du mandat : assemblée devant statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2022
<b>Kostadin YANEV</b>	Administrateur	Néant	Première nomination : 30 mars 2018 Échéance du mandat : assemblée devant statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2022
<b>Nicolas SIMON</b>	Administrateur	Directeur de production	Première nomination : 30 mars 2018 Échéance du mandat : assemblée devant statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2022
<b>Samuel JACQUES</b>	Administrateur	Néant	Première nomination : 30 mars 2018 Échéance du mandat : assemblée devant statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2022

Les membres du conseil d'administration ont pour adresse professionnelle le siège social de la Société.

Il n'existe entre les personnes listées ci-dessus aucun lien familial.

L'expertise et l'expérience en matière de gestion de ces personnes résultent de différentes fonctions salariées et de direction qu'elles ont précédemment exercées (se reporter au paragraphe 14.1.4).

Aucune de ces personnes, au cours des 5 dernières années :

- n'a fait l'objet de condamnation pour fraude ;
- n'a été associée en sa qualité de dirigeant ou administrateur à une faillite, mise sous séquestre ou liquidation ;
- n'a fait l'objet d'une interdiction de gérer ;
- n'a fait l'objet d'incriminations ou de sanctions publiques officielles prononcées par des autorités statutaires ou réglementaires (y compris par des organismes professionnels désignés),
- n'a été empêchée par un tribunal d'agir en qualité de membre d'un organe d'administration, de direction ou de surveillance d'un émetteur ou d'intervenir dans la gestion ou la conduite des affaires d'un émetteur au cours des cinq dernières années au moins.

### 14.1.2 Autres mandats sociaux

#### Autres mandats en cours en dehors de la Société

Nom de l'administrateur	Autres mandats en cours exercés en dehors de la Société
Oskar GUILBERT	Président de Loskent SAS
Kostadin YANEV	CEO Easy as a Drink Productions (Reno, USA) Chairman ActivBody Inc (Reno, USA) Chairman Kobina JSC (Sofia, Bulgarie)
Nicolas SIMON	Néant
Samuel JACQUES	Directeur général Don't Nod Eleven

#### Autres mandats ayant été exercés en dehors de la Société au cours des 5 dernières années mais échus à ce jour

Nom de l'administrateur	Autres mandats exercés en dehors du Groupe au cours des 5 dernières années mais ayant cessé à ce jour
Oskar GUILBERT, Président-directeur général	Néant
Kostadin YANEV	administrateur Bon Marine JSC (Varna, Bulgarie), Asarel-Medet JSC (Panagyurishte, Bulgarie), Président de Red Indigo LLC (Mountain View, USA)
Nicolas SIMON	Néant
Samuel JACQUES	Néant

### 14.1.3 Biographies des membres du conseil d'administration



**Oskar GUILBERT, *Président - directeur général***

Oskar Guilbert dispose de 17 ans d'expérience dans le jeu vidéo. Il débute sa carrière en 2000 chez Criterion Software (rachetée en 2004 par Electronic Arts) en qualité d'ingénieur conseil puis devient directeur des relations avec les développeurs, poste basé entre Paris et Londres. En 2005 il rejoint Ubisoft en tant que producteur senior où il prend la tête d'une production de jeu AAA entre Paris et Nottingham. Il crée Don't Nod en 2008 et reçoit le Grand Prix de l'Innovation par la Ministre de la Recherche, Valérie Pécresse. Le jeu *Remember Me* sort en 2013 après 5 années de développement ; la production du jeu *Life is Strange* est initiée en 2013, la sortie du premier épisode en janvier 2015 remporte un succès immédiat et plus de 200 récompenses.

La réussite de *Life is Strange* en est un excellent exemple. Son parcours lui a permis de tisser de solides relations avec les principaux éditeurs mondiaux comme Electronic Arts et Ubisoft, puis avec Capcom, Square Enix, Focus Home Interactive et Bandai Namco Entertainment à l'occasion des développements de jeux menés par la Société.

Oskar Guilbert est diplômé d'un Doctorat en Informatique délivré par l'Université de Strasbourg.



**Kostadin YANEV, PhD, *Administrateur***

Kostadin Yanev est Docteur en Informatique de l'Université de Sofia en Bulgarie et diplômé en physique nucléaire. Il a débuté sa carrière en 1971 comme chercheur à l'Institut de Technique Informatique à Sofia. De 1971 à 1989 il a travaillé au Laboratoire central d'automatisation et d'instrumentation scientifique de l'Académie des Sciences de Bulgarie. Il a collaboré au CERN (Organisation européenne pour la recherche nucléaire). M. Yanev a ensuite créé une société de logicielle en imagerie. Devenu *business angel*, il investit dans des sociétés de différents secteurs d'activité en Bulgarie et aux Etats-Unis. Depuis 2008, il accompagne la Société en tant qu'investisseur et conseil.



**Nicolas SIMON, *Administrateur Directeur de Production*,**

Nicolas Simon possède une expérience de 21 ans dans l'industrie du jeu vidéo. En début de carrière, il fonde la société de jeux vidéo Rayland Interactive avec Christophe Balestra (Naughty Dog - Sony) avant de rejoindre Monte Cristo en 2001 en tant que responsable artistique. En 2008, il rejoint Don't Nod en tant que responsable des équipes 3D. En 2009, il devient producteur sur le jeu *Remember Me*, puis producteur exécutif des jeux *Life is Strange* et *Vampyr*. En 2015, il est nommé directeur de production de la Société et assure également un pan de la gestion des ressources humaines de la Société.

Nicolas Simon est diplômé d'une Maîtrise d'informatique de l'Université Pierre et Marie Curie.



**Samuel JACQUES, Administrateur**

Samuel Jacques a une expérience de plus de 20 ans dans le développement de jeux vidéo. Il a commencé sa carrière en 1997 en tant que *game designer* avant de rejoindre Monte Cristo jusqu'en 2006. Il intègre ensuite Ubisoft en qualité de producteur associé jusqu'en 2009, puis producteur de 2009 à 2012. En 2012, il devient directeur général de He Saw, société renommée Don't Nod Eleven en 2016.

Samuel Jacques est titulaire d'un diplôme d'ingénieur du son de la School of Audio Engineering de Paris.

## **14.2 CONFLITS D'INTERET AU NIVEAU DES ORGANES DE DIRECTION ET DE SURVEILLANCE**

Certains membres du conseil d'administration sont actionnaires de la Société, voir détail au paragraphe 17.2.

A la connaissance de la Société, il n'existe à ce jour aucun conflit d'intérêt actuel ou potentiel entre les devoirs, à l'égard de la Société, et les intérêts privés et/ou autres devoirs des personnes composant les organes de direction et de surveillance, telles que visées au paragraphe 14.1 ci-dessus à l'exception de la situation suivante qui concerne M. Kostadin Yanev, administrateur et actionnaire majoritaire de la Société et M. Oskar Guilbert, Président-directeur général de la Société.

Don't Nod Eleven est un prestataire auquel la Société sous-traite le développement de tout ou partie de certains jeux de manière récurrente. Or, Don't Nod Eleven et la Société ont pour principal actionnaire commun, Monsieur Kostadin Yanev via son holding Modern Vision Entertainment (MVE) et comme principal dirigeant commun, Monsieur Oskar Guilbert, Président de Don't Nod Eleven.

Dans la perspective de l'introduction en bourse envisagée, afin de prévenir tout conflit d'intérêt potentiel, la Société a considéré qu'un rapprochement entre les deux sociétés était nécessaire. Il est ainsi prévu que la Société acquière, sous condition suspensive de son introduction en bourse, 100% du capital de Don't Nod Eleven, sur la base d'un prix de marché fixé à partir d'une expertise indépendante (voir aussi le paragraphe 7.1 et le chapitre 23 du présent Document de Base).

## 15 REMUNERATIONS ET AVANTAGES

### 15.1 REMUNERATIONS DES MANDATAIRES SOCIAUX

L'information en matière de rémunération des mandataires sociaux est établie en se référant à la « Position - recommandation AMF - Guide d'élaboration des documents de référence adapté aux valeurs moyennes – DOC- 2014-14 » de l'AMF, mis à jour le 13 avril 2015 contenant la « recommandation relative à l'information à donner sur les rémunérations des mandataires sociaux ».

Sur la période présentée, la Société était constituée sous la forme de société à responsabilité limitée avec pour seul mandataire social dirigeant, Monsieur Oskar Guilbert en tant que gérant.

La Société n'ayant jamais émis de valeurs mobilières donnant accès au capital de type BSPCE, actions gratuites ou option de souscription, seuls les tableaux n°1, n°2, n°3 et n°11 sont présentés ci-dessous, les tableaux 4,5,6,7,8 et 9 n'étant pas applicables.

#### Tableau n° 1 : tableau de synthèse des rémunérations et des options attribuées à chaque dirigeant mandataire social

Tableau de synthèse des rémunérations et des BSPCE attribués à chaque dirigeant mandataire social		
Noms	Exercice 2017	Exercice 2016
<b>Oskar Guilbert - Président-directeur général (1)</b>		
Rémunération due au titre de l'exercice (détaillée au tableau N°2)	111 935 €	116 822 €
Valorisation des rémunérations variables pluri-annuelles attribuées au cours de l'exercice	- €	- €
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice		
Valorisation des actions attribuées gratuitement au cours de l'exercice	- €	- €
<b>TOTAL</b>	<b>111 935 €</b>	<b>116 822 €</b>

(1) La nomination de Mr Oskar Guilbert en tant que Président-Directeur général résulte de l'assemblée générale du 30 mars 2018. Les rémunérations présentées correspondent à celles perçues au titre de ses fonctions de gérant pour les exercices 2016 et 2017.

**Tableau n° 2 : tableau récapitulatif des rémunérations de chaque dirigeant mandataire social**

Récapitulatif des rémunérations attribuées à chaque mandataire social dirigeant				
Noms	Exercice 2017		Exercice 2016	
	Montants dus au titre de 2017	Montants versés en 2017	Montants dus au titre de 2016	Montants versés en 2016
<b>Oskar Guilbert- PDG (1)</b>				
Rémunération fixe annuelle (2)	78 156 €	78 156 €	78 156 €	78 156 €
Rémunération variable annuelle (3)	781 €	781 €	1 082 €	1 082 €
Rémunération variable pluri-annuelle	- €	- €	- €	- €
Rémunération exceptionnelle (4)	28 926 €	28 926 €	34 335 €	34 335 €
Jetons de présence	- €	- €	- €	0 €
Avantage en nature (5)	4 072 €	4 072 €	3 250 €	3 250 €
<b>TOTAL DIRIGEANT</b>	<b>111 935 €</b>	<b>111 935 €</b>	<b>116 822 €</b>	<b>116 822 €</b>

(1) : Sur la période présentée, Oskar Guilbert était gérant de la Société dont la transformation en SAS, puis en SA n'est intervenue qu'en 2018.

(2) : Rémunération due au titre d'un contrat de travail

(3) : Prime de vacances

(4) : Respect de la validation des milestones éditeurs

(5) : Assurance GSC employeur

Pour l'exercice en cours, suite à la transformation de la Société en SAS en janvier 2018 puis en société anonyme à Conseil d'administration le 30 mars 2018, la rémunération de Monsieur Oskar Guilbert en tant que président-directeur général est la suivante :

- une rémunération fixe brute annuelle d'un montant de 134.322 € ;
- une rémunération variable brute annuelle plafonnée à 30% de sa rémunération fixe brute annuelle. Elle sera versée en fonction des 3 critères suivants :
  - o Le respect du prévisionnel de trésorerie ;
  - o Le niveau de l'indice "Metacritic"\* atteint par les jeux développés par la Société ; et
  - o Le respect des "Milestones" éditeurs.

Mr Oskar Guilbert bénéficie par ailleurs d'un avantage en nature, la prise en charge d'une prime d'assurance perte d'emploi pour un montant brut annuel de 4 072 €.

Il n'est pas envisagé de prime, rémunération ou attribution exceptionnelle dans le cadre du projet d'IPO, ni de modification de la politique de rémunération du dirigeant sur l'année en cours.

\* L'indice metacritic est un indice de succès d'un jeu consultable sur site internet ([www.metacritic.com](http://www.metacritic.com))

### Tableau n°3

Néant. La Société étant sous forme de SARL au cours de la période présentée, il n'existait aucun mandataire social non dirigeant.

A compter de l'exercice en cours et suite à la transformation de la Société en société anonyme à conseil d'administration, il existera des mandataires sociaux non dirigeants (se reporter au 14.1 du présent Document de Base). L'un d'entre eux, M. Nicolas Simon est lié à la Société par un contrat de travail dont les modalités sont présentées au paragraphe 19.2 du présent Document de Base.

Par ailleurs, M. Samuel Jacques, administrateur de la Société est également directeur général de Don't Nod Eleven qui sous condition suspensive de la réalisation de l'introduction en bourse projetée, deviendra filiale à 100% de la Société. Monsieur Samuel Jacques est lié à la société Don't Nod Eleven

par un contrat de travail dont les principales modalités sont présentées au paragraphe 19.2 du présent Document de Base.

**Tableau n° 11 : conditions de rémunération et autres avantages consentis aux mandataires sociaux dirigeants**

Dirigeants mandataires sociaux	Contrat de travail		Régime de retraite supplémentaire		Indemnité ou avantage dus ou susceptible d'être dus à la raison de la cessation ou du changement de fonction		Indemnité relative à une clause de non concurrence	
	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
<b>Oskar Guilbert</b>								
<b>Président-directeur général</b>	X (1)			X		X		X
<i>Date de début de mandat</i>	Première nomination: 30 mars 2018							
<i>Date de fin de mandat</i>	à l'issue de l'assemblée générale appelée à statuer sur les comptes de l'exercice 2022							

(1) Contrat suspendu depuis la nomination

### **15.2 SOMMES PROVISIONNEES PAR LA SOCIETE AUX FINS DE VERSEMENT DE PENSIONS, RETRAITES ET AUTRES AVANTAGES AU PROFIT DES MANDATAIRES SOCIAUX**

La Société n'a pas provisionné de sommes aux fins de versement de pensions, retraites et autres avantages au profit des administrateurs et dirigeants.

La Société n'a pas accordé de primes d'arrivée ni de départ à ces personnes.

### **15.3 BSA OU BCE OU AUTRES TITRES DONNANT ACCES AU CAPITAL ATTRIBUES AUX MANDATAIRES SOCIAUX**

Néant.

## 16 FONCTIONNEMENT DES ORGANES DE DIRECTION ET DE SURVEILLANCE

### 16.1 DIRECTION DE LA SOCIETE

Par décision de l'assemblée générale réunie le 30 mars 2018, la Société a été transformée en société anonyme à conseil d'administration dont la composition figure au paragraphe 14.1.

La composition et les informations relatives aux membres du conseil d'administration font l'objet des développements présentés aux chapitres 14 « Organes d'administration, de direction, de surveillance et de direction générale » et 21.2 « Acte constitutif et statuts » du présent Document de Base.

#### Exercice de la Direction générale de la Société

Par décision en date du 30 mars 2018, le Conseil d'administration a choisi de ne pas dissocier les fonctions de Président et Directeur Général en nommant Monsieur Oskar Guilbert, Président-directeur Général.

### 16.2 INFORMATIONS SUR LES CONTRATS DE PRESTATIONS DE SERVICES CONCLUS ENTRE LES DIRIGEANTS ET/OU MANDATAIRES SOCIAUX ET LA SOCIETE

Néant.

### 16.3 COMITES SPECIALISES

Il n'existe aucun comité à spécialisé à ce jour.

### 16.4 DECLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE

Sous la condition suspensive de l'admission des actions de la Société sur le marché Euronext Growth Paris la Société compte se référer dès son admission au code de gouvernement d'entreprise pour les valeurs moyennes et petites publié par Middlednext en septembre 2016 et validé en tant que code de référence par l'AMF (accessible sur le site [www.middlednext.com](http://www.middlednext.com)), dans la mesure où les principes qu'il contient seront compatibles avec l'organisation, la taille, les moyens et la structure actionnariale de la Société.

Recommandations du Code MiddleNext	Adoptée	Sera adoptée	En cours de réflexion	Ne sera pas adoptée
<b>Le pouvoir de surveillance</b>				
R1 Déontologie des membres du conseil	X			
R2 Conflits d'intérêts		X <sup>(1)</sup>		
R3 Composition du conseil - Présence de membres indépendants			X <sup>(2)</sup>	
R4 Information des membres du conseil	X			
R5 Organisation des réunions du conseil et des comités	X <sup>(3)</sup>			
R6 Mise en place de comités				X <sup>(4)</sup>
R7 Mise en place d'un règlement intérieur du conseil		X <sup>(5)</sup>		
R8 Choix de chaque membre du conseil		X <sup>(6)</sup>		
R9 Durée des mandats des membres du conseil	X			
R10 Rémunération des membres du conseil	X			
R11 Mise en place d'une évaluation des travaux du conseil			X <sup>(7)</sup>	

R12 Relation avec les actionnaires	X			
<b>Le pouvoir exécutif</b>				
R13 Définition et transparence de la rémunération des dirigeants mandataires sociaux	X			
R14 Préparation de la succession des dirigeants			X <sup>(8)</sup>	
R15 Cumul contrat de travail et mandat social				X <sup>(9)</sup>
R16 Indemnités de départ	X			
R17 Régimes de retraite supplémentaires			X <sup>(10)</sup>	
R18 Stock-options et attribution gratuite d'actions		X <sup>(11)</sup>		
R19 Revue des points de vigilance		X <sup>(12)</sup>		

- (1) R2 : les dispositions en la matière seront prévues dans le futur règlement intérieur à mettre à place au cours de l'exercice 2019;
- (2) R3 : en réflexion, à adopter à horizon de deux ans ;
- (3) R5 : cette recommandation est adoptée concernant les conseils ; il n'est pas prévu la mise en place de comités vu la taille de la Société ;
- (4) R6 : la taille et la structure actuelle de la Société ne nécessitent pas la mise en place de comités ad hoc. L'opportunité de la mise en place de tels comités pourra être envisagée en fonction de l'évolution de la Société. En l'absence de comités spécifiques la mission du comité d'audit sera assumée par le conseil d'administration ;
- (5) R7 : aucun règlement n'existe à ce jour, la Société ayant été sous forme de SAS jusqu'au 30 mars 2018 ;
- (6) R8 : la Société devrait adopter cette recommandation dès lors qu'elle envisagera un élargissement de son conseil d'administration ;
- (7) R11 : le conseil étant une création récente (30 mars 2018), une réflexion sur la mise en place d'une évaluation de ses travaux sera engagée au cours des prochains mois et devrait conduire à son adoption ;
- (8) R14 : au regard du rôle clé du président-directeur général, cette recommandation fait l'objet d'une réflexion et devrait être adoptée à horizon de deux ans ;
- (9) R15 : à ce jour, certains membres du conseil d'administration disposent d'un contrat de travail. Cependant la Société n'exclut pas d'adopter cette recommandation dès lors que l'élargissement du conseil conduirait à intégrer soit un salarié actuel, soit un futur salarié ;
- (10) R17 : la Société n'a à ce jour accordé aucun régime de retraite supplémentaire. Aucune réflexion sur le sujet n'est à l'ordre du jour. Cependant, la Société n'exclut pas d'adopter cette recommandation dès lors que le sujet serait d'actualité ;
- (11) R18 : à ce jour, aucun plan d'actions gratuites ou de stock-options n'a été attribué. Une réflexion est en cours et conduira à adopter cette recommandation pour chacun des plans futurs ;
- (12) R19 : cette recommandation sera adoptée à compter de l'exercice 2019.

## 16.5 LE CONTROLE INTERNE

Les principales dispositions existantes en matière de contrôle interne sont présentées ci-dessous :

- **Informations Comptables et Financières**

La tenue de la comptabilité de la Société est régie par le code de commerce, et plus généralement, par l'environnement légal et réglementaire, en conformité avec les dispositions du Plan Comptable Général. La société dispose d'ores et déjà des procédures de contrôle interne suivantes.

- **Organisation du département comptable et financier**

La fonction comptable et financière est encadrée en interne par le directeur administratif et financier. La fonction comptable est assurée par l'équipe comptable, avec l'assistance d'un expert-comptable externe (Cabinet BDA). Par souci d'indépendance et de contrôle, un deuxième expert-comptable (Cabinet Audixia) a été mandaté dans le cadre de la préparation du projet d'introduction en bourse.

Des procédures de *reporting* hebdomadaires, mensuels et trimestriels ont été définies. Un budget trimestriel a été mis en place afin de suivre l'évolution des budgets par projet et du budget global de la structure. Des process de contrôle des achats ont été appliqués à tous les projets.

Outre les procédures de *reporting* rappelées ci-avant, certaines procédures ont été mises en place de façon itérative, sans pour autant faire l'objet d'un guide de procédures écrit. Il s'agit notamment du

contrôle de la facturation client, des règlements fournisseurs, ou des devis et contrats conclus entre la société et ses partenaires.

Ces contrôles ont pour but d'assurer la régularité et la fiabilité de l'information comptable et financière et d'optimiser les relations entre les différents services.

La gestion de la paie est réalisée en interne par l'équipe comptable. La revue fiscale est confiée à un expert-comptable externe. Les comptes sont établis en normes françaises avec l'assistance d'un cabinet d'expertise comptable indépendant, et sont soumis pour audit au commissaire aux comptes de la Société (Société de Commissariat aux comptes Clavel Audit-Associés).

Compte-tenu de son projet d'introduction en bourse, la Société a souhaité nommer un second commissaire aux comptes (Cabinet Becouze).

- **Processus budgétaire et reporting**

Le système comptable mis en place par la Société repose sur les normes comptables françaises.

La Société établit un budget annuel. Les outils mis en place dans la société permettent un suivi de l'évolution du chiffre d'affaires et des charges, ainsi qu'un prévisionnel de trésorerie et un atterrissage budgétaire mensuel.

Les différents éléments extraits de ces outils permettent l'établissement d'un reporting hebdomadaire présenté à la Direction. Les budgets par projet (jeu) sont suivis de manière indépendante en complément du budget global.

- **Sécurité et sauvegarde des données**

La sécurité des données est gérée en interne, en lien avec un prestataire externe spécialisé en infrastructure système et réseau.

Les données produites par la société, et stockées sur différents serveurs (système de gestion du code source et des données des jeux, serveur de mail, base documentaire et base de bugs etc.), sont sauvegardées de façon journalière, localement, ainsi qu'à distance sur un Datacenter externe, dont l'hébergeur garantit l'accès, la gestion et la sauvegarde.

L'infrastructure (serveur de fichiers, serveurs métier, serveurs comptabilité et paie, ...) et le réseau sont gérés en interne. Les serveurs physiques sont stockés dans une salle dédiée et refroidie.

Les communications externes (serveurs externes, employés travaillant à distance) sont sécurisées par accès VPN ou tunnel SSH.

L'accès internet haut débit (fibre) est redondé et protégé par un pare-feu.

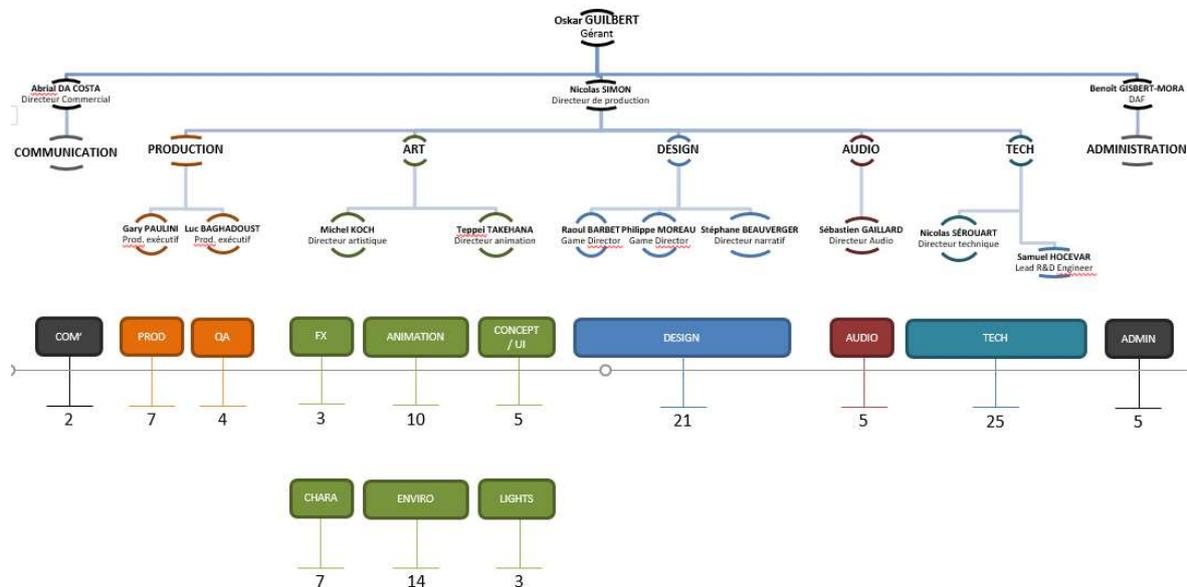
Le site internet de la Société est hébergé par un prestataire externe et les sites des jeux sont gérés directement par les éditeurs correspondants.

## 17 SALARIES

### 17.1 RESSOURCES HUMAINES

#### 17.1.1 Organigramme opérationnel au 31 décembre 2017

L'organigramme opérationnel de la Société est le suivant :



#### 17.1.2 Biographies du top management



##### Nicolas SEROUART, directeur technique,

dispose d'une expérience de 17 ans dans le jeu vidéo. Après avoir travaillé chez Montecristo entre 2006 et 2010 dans la programmation et la simulation, il rejoint Don't Nod en 2010 en tant que programmeur senior sur le jeu *Remember Me*, puis devient directeur technique en 2014. Il intervient sur tous les projets de la Société, de *Life is Strange* à *Vampyr*.

Nicolas Serouart est diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure d'Ingénieurs de Caen.



##### Samuel HOCEVAR, Lead Engine Programmer

est spécialisé dans les systèmes électromécaniques, la mécatronique appliquée et la gestion de projet, il a été le lauréat du « Prix des technologies de l'information et de la communication » décerné par la SNCF le 30 janvier 2003. Auteur de la licence libre WTFPL v2, il est particulièrement connu pour son implication dans les logiciels libres, notamment dans le projet Debian, mais également le projet VideoLAN, auquel il a fait d'importantes contributions depuis 1998, tout particulièrement à *VLC Media Player*. Il est aussi l'auteur de nombreux logiciels tels que zzuf (logiciel de fuzzing), libcaca (bibliothèque logicielle de rendu en art ASCII), ou Monsterz (jeu de réflexion). En 2000, il a réalisé une rétro-ingénierie du codage des sous-

titres de DVD et s'est illustré, en publiant 42 façons de distribuer le code source DeCSS10. En 2005, il a également réalisé un décodeur Captcha appelé PWNtcha. Il a été l'un des fondateurs de l'association Wikimedia France ainsi que membre du conseil d'administration entre 2005 et 2006. Il est un membre de Goatse Security. Il a rejoint la Société en 2015.

Samuel est diplômé de l'École Centrale Paris.



**Abrial DA COSTA, directeur du développement,**

dispose de 25 ans d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo. Il débute sa carrière dans la distribution de jeux vidéo à Fnac Service entre 1992 et 1994, puis devient responsable du développement de l'offre jeux vidéo dans la même enseigne jusqu'en 1995. En 1996, il crée son studio de création infographique dédié aux marchés du jeu vidéo, de l'audiovisuel et de la communication. Il est gérant de cette structure qui compte 8 salariés et travaille en tant que directeur de la Production sur plus de 50 projets entre 1996 et 2001. Il co-fonde en 2003 la société Elektrogames, producteur et éditeur indépendant qui adapte le modèle économique de la production audiovisuelle et musicale à l'environnement économique du jeu vidéo. En 2008, il est nommé à la direction commerciale et marketing de Microids, éditeur numéro 1 mondial des jeux d'aventure. En 2010, il crée Digital Lounge, une maison d'édition qui fait de la représentation commerciale exclusive pour les auteurs (Eric Chahi, Dimmie Azu, Dino Dini), studios et éditeurs indépendants. Il rejoint Don't Nod en 2014 en tant que directeur du développement. Ce passionné de jeux vidéo est également très investi dans cette industrie et a notamment participé au « Groupe de Travail Jeux Vidéo » dans le cadre de la rédaction du document pour le Crédit d'Impôt Production avec le Minefi, le CNC et le Trésor en 2005.

Abrial est intervenant à L'Institut de l'Internet et du Multimédia depuis 2012, où il enseigne aux élèves du *Mastère Production et marketing du jeu vidéo et MBA Video Game Management* le module « chaîne de la valeur et distribution ».



**Luc BAGHADOUST, producteur exécutif,**

possède 12 ans d'expérience dans le secteur des jeux vidéo. Il a commencé sa carrière en 2005 au sein du Groupe Vivendi avant de devenir responsable qualité chez Vivendi Games Mobile de 2007 à 2009. Il intègre Don't Nod en 2009 au poste de manager qualité, puis devient producteur associé en 2011 sur le jeu *Remember Me*, et prend ensuite les fonctions de producteur en 2014 sur le jeu *Life is Strange*.

Luc est diplômé de l'Institut International de l'image et du son.



**Michel KOCH, directeur artistique,**

dispose d'une expérience de 10 ans dans l'industrie des jeux vidéo. Il a commencé sa carrière en tant qu'illustrateur indépendant avant de devenir *Concept artist* indépendant où il transformait une idée, un concept en création visuelle en amont de la création d'un jeu vidéo. Il travaille pour Don't Nod dès la création de la société en qualité de *Concept artist* indépendant pour le jeu *Remember Me*. Il intègre DON'T NOD en février 2010 au poste de Directeur Artistique, fonction occupée pour les jeux *Remember Me* et *Life is Strange*.

Michel est diplômé de Supcréa, école des arts graphiques et numériques de Grenoble et de l'école Emile Cohl, école d'art et de dessin 3D à Lyon.



**Benoît GISBERT-MORA, directeur administratif et financier,**

dispose d'une expérience dans le secteur bancaire dans un premier temps où il acquiert de solides compétences en analyse financière, puis en qualité de responsable administratif et financier d'une jeune startup où il participe à la croissance et à la structuration du département financier pendant près de 5 ans. Benoit a rejoint Don't Nod en janvier 2017 au poste de directeur financier où il encadre quatre collaborateurs.

Benoit est diplômé d'un Master spécialisé en gestion globale des risques de Kedge Business School.

*Une fois l'acquisition de Don't Nod Eleven devenue effective, le top management sera étoffé de :*



**François KARR, actuel directeur technique Don't Nod Eleven :**

dispose de 20 ans d'expérience dans le secteur des jeux vidéo. Il a commencé sa carrière chez Ubisoft avant de fonder Babylon Software en 1999, société qui développe un prototype de simulation de karting. Il intègre Darkworks en 2005 comme *lead* technique, puis programmer réseau en 2009 avant de devenir *Lead programmer* en 2011 sur le jeu Dust to Dust. Il intègre Don't Nod Eleven en 2012 en tant que *Lead programmer* puis est nommé directeur technique en 2015.

François est diplômé de l'Ecole Polytechnique et de Telecom Paris avec une dominante réseau et électronique.

### 17.1.3 Nombre et répartition des effectifs

L'effectif en fin d'exercice de la Société, a évolué comme suit :

Effectifs fin de période	31/12/2017	31/12/2016
Administratif, Finance et IT	5	5
Communication	2	0
Production et QA	11	9
Art	42	34
Design	21	18
Audio	5	2
Technique	25	21
<b>Total effectif de la Société</b>	<b>111</b>	<b>89</b>
Freelances	10	14
Stagiaires	6	9

## 17.2 PARTICIPATIONS ET STOCK-OPTIONS DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

La participation directe et indirecte des membres du Conseil d'administration ainsi que le nombre de valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société qu'ils détiennent sont les suivantes :

Actionnaires	31-déc-17	
	Nombre d'actions	% en capital et en droits de vote
Loskent (1)	387 075	13,92%
Kostadin Yanev	2 338 050	84,08%

*(1) société détenue à 99% par M. Oskar Guilbert,  
Président-directeur général de Don't Nod*

La Société n'a émis aucune valeur mobilière donnant accès au capital au profit des membres du conseil d'administration.

### **17.3 PARTICIPATION DES SALARIES DANS LE CAPITAL DE LA SOCIETE**

Néant au jour de l'enregistrement du Document de Base.

### **17.4 CONTRATS D'INTERESSEMENT ET DE PARTICIPATION**

Les salariés de la Société bénéficient d'un accord de participation datant du 2 mars 2018. Les sommes versées à ce titre sont affectées dans un Plan d'Epargne Interentreprises (PEI).

## 18 PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

### 18.1 REPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE AU 31 MARS 2018

Le tableau détaillé de l'actionnariat ci-dessous tient compte de la division du nominal de l'action par 75 (et de la multiplication corrélative du nombre d'actions) approuvé par l'assemblée générale réunie le 30 mars 2018.

Actionnaires	31-déc-17	
	Nombre d'actions	% en capital et en droits de vote
Loskent (1)	387 075	13,92%
Kostadin Yanev	2 338 050	84,08%
Douglas Hawes	55 650	2,00%
<b>TOTAL</b>	<b>2 780 775</b>	<b>100,00%</b>

*(1) société détenue à 99% par M. Oskar Guilbert,  
Président-directeur général de Don't Nod*

Concernant les instruments dilutifs se reporter au paragraphe 21.1.4 du présent Document de base. A la connaissance de la Société, il n'existe à ce jour, aucun pacte, accord ou action de concert entre actionnaires.

### 18.2 ACTIONNAIRES SIGNIFICATIFS NON REPRESENTES AU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Néant.

### 18.3 DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

A ce jour, les droits de vote de chaque actionnaire sont égaux au nombre d'actions détenues par chacun d'entre eux. Toutefois, un droit de vote double sera instauré à compter de la première admission des titres de la Société à la cote d'Euronext Growth, pour les actions inscrites au nominatif depuis plus de deux ans, ce délai commençant à courir à compter du 10 janvier 2018, date de la transformation de la Société en société par actions simplifiée (SAS). Ainsi, les droits de vote double pourront être acquis par les actionnaires actuels au plus tôt le 10 janvier 2020.

### 18.4 CONTROLE DE LA SOCIETE

Monsieur Kostadin Yanev détient le contrôle de droit de la Société à travers la détention directe de 84,08% du capital et des droits de vote.

La Société n'a pas mis en place de mesures en vue de s'assurer que ce contrôle ne soit pas exercé de manière abusive.

### 18.5 ACCORD POUVANT ENTRAINER UN CHANGEMENT DE CONTROLE

Aucun élément particulier de l'acte constitutif, des statuts, d'une charte ou d'un règlement de l'émetteur ne pourrait avoir pour effet de retarder, de différer ou d'empêcher un changement de son contrôle.

## **18.6 ETAT DES NANTISSEMENTS**

### **18.6.1 Nantissements portants sur des actions de la Société**

Néant.

### **18.6.2 Nantissements d'actifs de la Société**

Néant.

## **19 OPERATIONS AVEC LES APPARENTES**

Les conventions existant à ce jour sont mentionnées dans le rapport spécial des commissaires aux comptes sur les conventions réglementées présentés ci-dessous au 19.3.

Depuis l'établissement du rapport des commissaires aux comptes sur les conventions réglementées relatif à l'assemblée générale d'approbation des comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2017, aucune nouvelle convention réglementée n'a été conclue, à l'exclusion de la convention relative à l'acquisition de la société Don't Nod Eleven dont les caractéristiques sont précisées au paragraphe 7.1 du présent Document de base.

### **19.1 OPERATIONS INTRA-GROUPE**

Se reporter au paragraphe 7.3.

### **19.2 CONTRATS LIANT LA SOCIETE ET SES MANDATAIRES SOCIAUX**

#### **19.2.1 Contrat de travail liant la Société et ses administrateurs**

Contrat de travail de Nicolas Simon : Nicolas Simon, directeur de la production et administrateur, est lié à la Société par un contrat de travail en date du 26 septembre 2008 pour une durée indéterminée. Aux termes des dispositions de ce contrat tel que modifié par avenants, Nicolas Simon perçoit une rémunération brute mensuelle fixe de 6 000 €. Le contrat prévoit la cession par Nicolas Simon de tous les droits d'exploitation sur la contribution de Nicolas Simon à l'élaboration de logiciels, ainsi que tous les droits d'auteur sur sa contribution à l'élaboration d'une œuvre collective.

Le contrat de travail de Monsieur Oskar Guilbert a été suspendu à compter de la date de sa nomination en tant que Président Directeur Général, le 30 mars 2018.

Il est précisé que Monsieur Samuel Jacques, administrateur de la Société, est lié à la société Don't Nod Eleven par un contrat de travail en date du 2 avril 2012 pour une durée indéterminée. Aux termes des dispositions de ce contrat tel que modifié par avenants, Samuel Jacques perçoit une rémunération brute mensuelle fixe de 7 200 €. Le contrat prévoit que toutes les créations de Samuel Jacques pendant l'exécution du présent contrat sont la propriété de la société Don't Nod Eleven.

### **19.3 RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS REGLEMENTEES ETABLI AU TITRE DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2017**

Aux associés,

En notre qualité de Commissaires aux Comptes de votre Société, nous vous présentons notre rapport sur les conventions réglementées.

Il nous appartient de vous communiquer, sur la base des informations qui nous ont été données, les caractéristiques et les modalités essentielles des conventions dont nous avons été avisés ou que nous aurions découvertes à l'occasion de notre mission, sans avoir à nous prononcer sur leur utilité et leur bien-fondé ni à rechercher l'existence d'autres conventions. Il vous appartient d'apprécier l'intérêt qui s'attachait à la conclusion de ces conventions en vue de leur approbation.

Nous avons mis en œuvre les diligences que nous avons estimé nécessaires au regard de la doctrine professionnelle de la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes relative à cette mission. Ces diligences ont consisté à vérifier la concordance des informations qui nous ont été données avec les documents de base dont elles sont issues.

## **CONVENTIONS SOUMISES A L'APPROBATION DE L'ASSEMBLEE GENERALE**

### **1 - Convention intervenue au cours de l'exercice écoulé**

En application de l'article 19.1 des statuts, nous avons été avisés de la convention suivante mentionnée à l'article L. 227-10 du Code de commerce qui est intervenue au cours de l'exercice écoulé.

#### **Nature et objet : convention d'avances en compte courant d'associé**

Avec : Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV

Personne concernée : Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV, associé de la Société

Modalités : la Société a contractualisé le 3 mai 2017 un prêt de 300 000 €uros avec Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV portant intérêt au taux de 6 % par an.

Au 31 décembre 2017, le montant du prêt en principal s'élève à 300 000 €uros et le montant des intérêts courus à 11 638 €uros.

### **2 - Conventions intervenues depuis la clôture**

Nous avons été avisés des conventions suivantes, intervenues depuis la clôture de l'exercice écoulé.

#### **2-1 Nature et objet : acquisition des marques "DON'T NOD ENTERTAINMENT" et "DONTNOD"**

Avec : Monsieur Oskar GUILBERT

Personne concernée : Monsieur Oskar GUILBERT, Président de la Société

Modalités : en date du 23 février 2018, la Société a acquis auprès de Monsieur Oskar GUILBERT les marques suivantes :

- La marque verbale "DON'T NOD ENTERTAINMENT", marque française n° 3350280 déposée le 21 janvier 2008, étant précisé qu'une demande de renouvellement de la marque a été déposée à l'Institut National de la Propriété Intellectuelle en date du 22 février 2018,
- La marque figurative "DONTNOD", marque européenne n° 15577919 déposée le 24 juin 2016,

pour la somme globale de 20 000 €uros, payable dans les 12 mois de la date d'acquisition.

Préalablement, la société MODERN VISION ENTERTAINMENT avait expressément mis un terme aux effets de contrats de gage sur ces marques dans le cadre d'un protocole signé le 22 février 2018.

**2-2 Nature et objet : avenant à la convention d'abandon de compte courant d'associé avec clause de retour à meilleure fortune du 30 octobre 2013**

Avec : MODERN VISION ENTERTAINMENT

Personne concernée : Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV, associé de la Société et de MODERN VISION ENTERTAINMENT

Modalités : le 28 février 2018, la Société et MODERN VISION ENTERTAINMENT ont signé un avenant au contrat de prêt du 30 octobre 2013 modifiant les modalités de remboursement du prêt. Sous condition du paiement de tous les montants dus en relation avec l'émission, le 10 janvier 2018, par la Société de 4 800 000 obligations convertibles, les modalités de remboursement du prêt sont modifiées comme suit :

- Un versement de 500 000 Euros prévu le 31 août 2019,
- Un versement de 500 000 Euros prévu le 29 février 2020 et,
- Un versement de 350 000 Euros prévu le 31 août 2020.

**2-3 Nature et objet : avenant à la convention d'avances en compte courant d'associé**

Avec : Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV

Personne concernée : Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV, associé de la Société

Modalités : le 28 février 2018, la Société et Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV ont signé un avenant au contrat de prêt du 3 mai 2017 modifiant les modalités de remboursement du prêt. Sous condition du paiement de tous les montants dus en relation avec l'émission, le 10 janvier 2018, par la Société de 4 800 000 obligations convertibles, les modalités de remboursement du prêt sont modifiées comme suit :

- Un versement de 100 000 Euros prévu le 31 août 2019,
- Un versement de 100 000 Euros prévu le 29 février 2020 et,
- Un versement de 100 000 Euros prévu le 31 août 2020.

Fait à PARIS et TOULOUSE, le 14 mars 2018

Les Commissaires aux Comptes

BECOUBE

CLAVEL AUDIT-ASSOCIES

Fabien BROVEDANI

Pierre-Emile CLAVEL

## 19.4 RAPPORT DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS REGLEMENTEES ETABLI AU TITRE DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2016

«Mesdames, Messieurs,

En notre qualité de commissaire aux comptes de votre société, nous vous présentons notre rapport sur les conventions réglementées.

### **I - CONVENTIONS CONCLUES AU COURS DE L'EXERCICE EN COURS**

En application de l'article L225-40 du Code de Commerce, nous n'avons été avisés d'aucune nouvelle convention faisant l'objet d'une ratification par votre assemblée générale.

Il ne nous appartient pas de rechercher l'existence éventuelle d'autres conventions, mais de vous communiquer sur la base des informations qui nous ont été données, les caractéristiques et les modalités essentielles de celles dont nous avons été avisés, sans avoir à nous prononcer sur leur utilité et leur bien fondé.

Il vous appartient, selon les termes de l'article 92 du décret du 23 mars 1967, d'apprécier l'intérêt qui s'attachait à la conclusion de ces conventions en vue de leur approbation.

Nous avons effectué nos travaux selon les normes de la profession ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences destinées à vérifier la concordance des informations qui nous ont été données avec les documents de base dont elles sont issues.

En application du décret du 23 mars 1967, nous avons été informés que l'exécution des conventions suivantes, approuvées au cours d'exercices antérieurs, s'est poursuivie au cours du dernier exercice.

### **II - CONVENTIONS CONCLUES AU COURS D'EXERCICES ANTERIEURS ET DONT L'EXECUTION S'EST POURSUIVIE AU COURS DE L'EXERCICE EN COURS**

#### **I - Avances de trésorerie et clause retour à meilleure fortune ;**

***Personnes concernées :*** La société MODERN VISION ENTERTAINMENT représentée par Madame Mariana YANEVA épouse de Monsieur Kostadin YANEV.

***Modalités :*** Un abandon de créance assortie d'une clause de retour à meilleure fortune a été consenti par la société MVE à hauteur de 1.500.000 €. Cette convention signée le 30 octobre 2013, avait un effet rétroactif sur les comptes établis au 30/06/2013.

Au 31/12/2016, l'exercice permet de reconstituer la totalité de l'abandon.

Par ailleurs, l'exigibilité de cette créance a été confirmée par une lettre de confort en date du 13 avril 2017, qui précise que cette créance ne sera pas exigible avant le remboursement du plan de continuation en cours.

***Montant :*** 1.500.000 € sur l'avance financière.

## **II - Avances de trésorerie et plan :**

**Personnes concernées** : La société MODERN VISION ENTERTAINMENT représentée par Madame Mariana YANEVA épouse de Monsieur Kostadin YANEV.

**Modalités** : Créance figurant au plan d'apurement homologué le 6 mai 2015 par le Tribunal de Commerce, pour la société MVE à hauteur de 3.300.000 €. Cette créance sera remboursée à 100% à partir de 2019 jusqu'à 2025.

**Montant** : 3.300.000 € au plan de redressement.

## **III - Avances de trésorerie et prêt financier :**

**Personnes concernées** : La société MODERN VISION ENTERTAINMENT représentée par Madame Mariana YANEVA épouse de Monsieur Kostadin YANEV.

**Modalités** : Comptes courants inscrits dans les comptes de la société dans le cadre de protocoles d'avances remboursables sur le financement de la production de jeux.

**Montant** : Sur l'exercice, les avances ressortent à la somme de 682.602 € inclus les intérêts cumulés et provisionnés, calculés au taux de 6% l'an, selon la convention signée, dont 198.470 € au titre de l'exercice.

**Fait à Toulouse, le 13/04/2017**

Commissaire aux Comptes

**Pierre-Emile CLAVEL**

## 20 INFORMATIONS FINANCIERES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIERE ET LES RESULTATS DE L'EMETTEUR

### 20.1 INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES

#### 20.1.1 COMPTES RELATIFS A L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2017

##### BILAN - ACTIF

(montants en milliers d'euros)

ACTIF	Notes	31/12/2017	31/12/2016
Immobilisations incorporelles	1	4 352	2 787
Immobilisations corporelles	1	119	201
Immobilisations financières	2	91	90
<b>ACTIF IMMOBILISE</b>		<b>4 563</b>	<b>3 077</b>
Stocks et encours	3 / 4	-	2 359
Créances clients et comptes rattachés	5	1 816	1 180
Autres créances	5	3 602	1 849
Valeurs mobilières de placement	6	-	900
Disponibilités	6	692	834
Charges constatées d'avance	7	46	169
<b>ACTIF CIRCULANT</b>		<b>6 156</b>	<b>7 291</b>
<b>TOTAL ACTIF</b>		<b>10 719</b>	<b>10 368</b>

**BILAN - PASSIF***(montants en milliers d'euros)*

<b>PASSIF</b>	<b>Notes</b>	<b>31/12/2017</b>	<b>31/12/2016</b>
Capital		23	23
Primes d'émission, de fusion, d'apport		20	20
Réserve légale		2	2
Report à nouveau		1 250	504
<b>Résultat de l'exercice</b>		<b>(1 235)</b>	<b>746</b>
Subventions d'investissement		50	112
Provisions réglementées		6	2
<b>CAPITAUX PROPRES</b>	<b>8</b>	<b>116</b>	<b>1 409</b>
Avances conditionnées	<b>10</b>	507	390
<b>FONDS PROPRES</b>		<b>623</b>	<b>1 799</b>
Provisions pour risques		162	-
Provisions pour charges		170	-
<b>PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES</b>	<b>9</b>	<b>333</b>	<b>-</b>
Emprunts et dettes financières diverses	<b>10</b>	4 962	4 804
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	<b>10</b>	762	763
Dettes fiscales et sociales	<b>10</b>	1 451	1 454
Autres dettes	<b>10</b>	87	683
Produits constatés d'avance	<b>11</b>	2 503	866
<b>DETTES</b>		<b>9 764</b>	<b>8 569</b>
<b>TOTAL PASSIF</b>		<b>10 719</b>	<b>10 368</b>

## COMPTE DE RESULTAT

(montants en milliers d'euros)

Compte de résultat	Notes	2017	2016
Production vendue (services)		8 891	7 840
<b>Montant net du chiffre d'affaires</b>	<b>14</b>	<b>8 891</b>	<b>7 840</b>
Production stockée		(2 276)	(1 319)
Production immobilisée		1 584	2 752
Reprises sur dép., prov. et amort., transferts de charges	<b>15</b>	1	6
<b>PRODUITS D'EXPLOITATION</b>		<b>8 199</b>	<b>9 278</b>
Achats et variations de stocks de MP et autres approvisionnements		-	2
Autres achats et charges externes		5 890	3 008
Impôts, taxes et versements assimilés		213	102
Salaires et traitements		4 302	3 109
Charges sociales		1 929	1 426
Dotations aux amortissements et dépréciations	<b>15</b>	453	773
Autres charges		62	1
<b>CHARGES D'EXPLOITATION</b>		<b>12 850</b>	<b>8 421</b>
<b>RESULTAT D'EXPLOITATION</b>		<b>(4 650)</b>	<b>856</b>
Produits financiers		5	34
Charges financières		(584)	1 703
<b>RESULTAT FINANCIER</b>	<b>16</b>	<b>589</b>	<b>(1 668)</b>
<b>RESULTAT COURANT AVANT IMPOTS</b>		<b>(4 061)</b>	<b>(812)</b>
Produits exceptionnels		2 092	146
Charges exceptionnelles		2 323	2
<b>RESULTAT EXCEPTIONNEL</b>	<b>17</b>	<b>(231)</b>	<b>144</b>
Impôts sur les bénéfices	<b>18</b>	(3 057)	(1 414)
<b>RESULTAT NET</b>		<b>(1 235)</b>	<b>746</b>

## TABLEAU DES FLUX DE TRESORERIE

(montants en milliers d'euros)

	2017	2016
<b>FLUX DE TRESORERIE LIES A L'ACTIVITE</b>		
<b>Résultat net</b>	<b>(1 235)</b>	<b>746</b>
<i>Elimination des charges et produits sans incidence sur la trésorerie ou non liés à l'activité</i>		
Amortissements et provisions (nets)	536	203
(Plus) / moins values de cession ou de sortie	778	-
Activation du retour à meilleure fortune suite à abandon de créances	-	1 500
Quote-part de subvention virée au compte de résultat	(62)	(137)
<b>Marge brute d'autofinancement</b>	<b>17</b>	<b>2 312</b>
Variation du crédit d'impôt jeux vidéo	(1 597)	(506)
Variation des créances d'exploitation	(669)	445
Variation des stocks et encours	2 359	1 892
Variation des dettes d'exploitation	1 037	(52)
<b>Variation du besoin en fonds de roulement lié à l'activité</b>	<b>1 130</b>	<b>1 779</b>
<b>Flux net de trésorerie lié à l'activité</b>	<b>1 147</b>	<b>4 090</b>
<b>FLUX DE TRESORERIE LIES AUX OPERATIONS D'INVESTISSEMENT</b>		
Acquisitions d'immobilisations corporelles et incorporelles	(2 463)	(2 649)
Variation des immobilisations financières	(1)	-
<b>Flux net de trésorerie lié aux opérations d'investissement</b>	<b>(2 464)</b>	<b>(2 649)</b>
<b>FLUX DE TRESORERIE LIES AUX OPERATIONS DE FINANCEMENT</b>		
Variation des avances conditionnées	117	(50)
Variation des avances du partenaire financier	(150)	-
Variation des comptes courant d'associés	308	-
<b>Flux net de trésorerie lié aux opérations de financement</b>	<b>275</b>	<b>(50)</b>
<b>VARIATION DE TRESORERIE</b>	<b>(1 042)</b>	<b>1 392</b>
Trésorerie à l'ouverture	1 734	342
Trésorerie à la clôture	692	1 734
<b>VARIATION DE TRESORERIE</b>	<b>(1 042)</b>	<b>1 392</b>

## **ANNEXE AUX COMPTES ANNUELS**

### **1. ACTIVITE ET FAITS CARACTERISTIQUES**

#### ***1.1. INFORMATION RELATIVE A LA SOCIETE ET A SON ACTIVITE***

##### **1.1.1 Historique et perspectives**

La société DON'T NOD ENTERTAINMENT (DNE), créée en 2008, est un studio de création de jeux vidéo basé à Paris dont les équipes de développement travaillent simultanément sur plusieurs projets.

L'historique et les perspectives de développement se résument comme suit :

2008 : Création de DON'T NOD Entertainment

2013 : Sortie officielle de Remember Me (éditeur : CAPCOM \_ Japon)

2015 : Jugement du Tribunal actant le plan de redressement judiciaire par voie de continuation

2015 : Sortie officielle de Life is Strange (éditeur : SQUARE ENIX \_ Japon)

2018 : Sortie du plan de continuation en février 2018

2018 : Sortie prévue de Vampyr

##### **1.1.2 Crédit Impôt Jeux Vidéo (CIJV)**

La Société a sollicité des agréments auprès du C.N.C. (Centre national du cinéma et de l'image animée) dans le cadre du CIJV dans le but de soutenir son processus de création.

Le taux du crédit d'impôt jeux vidéo a été relevé de 20 à 30 % pour les exercices ouverts à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2017 (loi 2016-1917 du 29 décembre 2016), son plafond augmenté de 3 à 6 millions d'euros pour chaque entreprise et par exercice et le plafond des dépenses de sous-traitance porté de 1 million à 2 millions d'euros.

Ce crédit d'impôt a été sollicité pour chacun des jeux développés par la Société.

Le montant du CIJV comptabilisé en résultat s'élève à 3.057 milliers d'euros au titre de l'exercice 2017 contre 1.460 milliers d'euros au titre de l'exercice précédent.

#### ***1.2 FAITS CARACTERISTIQUES DE L'EXERCICE***

##### **1.2.1 Evolution de l'activité au cours de l'exercice**

Au cours de l'exercice 2017, la Société a poursuivi le développement de trois jeux, dont VAMPYR (à paraître en 2018, édité par FOCUS HOME INTERACTIVE), un nouveau jeu LIFE IS STRANGE (édité par SQUARE ENIX) et un troisième projet en partenariat avec l'éditeur BANDAI NAMCO Entertainment.

La Société a également conclu un contrat de développement avec un éditeur de dimension internationale pour le développement d'une licence originale.

##### **1.2.2 Retraitement des corrections d'erreurs**

Au cours de l'exercice 2017, la Société s'est dotée d'outils d'analyse lui permettant d'appréhender avec fiabilité l'économie de chaque contrat signé avec les éditeurs, qu'ils s'agissent de contrat de développement moyennant le paiement de redevances forfaitaires de la part des éditeurs que de contrat de co-production. Suite à la mise en place de ces outils de gestion, il est apparu que la manière dont étaient appréhendés ces contrats antérieurement par la Société était erronée et ne reposait pas sur des principes comptables admis par le PCG. Un travail important a été conduit sur la définition d'une méthode appropriée de reconnaissance du chiffre d'affaires. Cette dernière, basée sur l'avancement est décrite au paragraphe 1.2.2.1.

La Société a comptabilisé au titre de l'ensemble des corrections d'erreurs identifiées sur l'exercice clos au 31 décembre 2017 une charge nette de 3.368 milliers d'euros.

Afin d'améliorer la lisibilité de ses comptes, la Société a présenté pour les périodes closes au 31 décembre 2017 et 31 décembre 2016, un compte de résultat, un bilan et un tableau des flux de trésorerie retraités de ces anomalies afin que le lecteur puisse apprécier la performance intrinsèque de la Société. Un détail de la nature de chaque correction d'erreur comptabilisée en 2017 est présenté ci-après.

Le compte de résultat retraité des corrections d'erreur se présente comme suit :

Compte de résultat	Notes	2017			2016		
		Comptes publiés	Retraitements	Comptes retraités	Comptes publiés	Retraitements	Comptes retraités
Production vendue (services)	1.2.2.1	8 891	778	9 669	7 840	(602)	7 238
<b>Montant net du chiffre d'affaires</b>		<b>8 891</b>	<b>778</b>	<b>9 669</b>	<b>7 840</b>	<b>(602)</b>	<b>7 238</b>
Production stockée	1.2.2.2	(2 276)	2 276	-	(1 319)	1 319	-
Production immobilisée	1.2.2.3	1 584	778	2 362	2 752	(1 108)	1 644
Reprises sur dép., prov. et amort., transf. de charges		1		1	6		6
<b>PRODUITS D'EXPLOITATION</b>		<b>8 199</b>	<b>3 833</b>	<b>12 032</b>	<b>9 278</b>	<b>(390)</b>	<b>8 888</b>
Achats et variations de stocks de MP et autres approv.		-		-	2		2
Autres achats et charges externes		5 890		5 890	3 008		3 008
Impôts, taxes et versements assimilés		213		213	102		102
Salaires et traitements		4 302		4 302	3 109		3 109
Charges sociales		1 929	(53)	1 877	1 426		1 426
Dotations aux amortissements et dépréciations	1.2.2.4	453	(160)	293	773	(495)	277
Autres charges		62		62	1		1
<b>CHARGES D'EXPLOITATION</b>		<b>12 850</b>	<b>(213)</b>	<b>12 637</b>	<b>8 421</b>	<b>(495)</b>	<b>7 926</b>
<b>RESULTAT D'EXPLOITATION</b>		<b>(4 650)</b>	<b>4 045</b>	<b>(605)</b>	<b>856</b>	<b>106</b>	<b>962</b>
Produits financiers		5		5	34		34
Charges financières	1.2.2.5	(584)	678	94	1 703	(198)	1 505
<b>RESULTAT FINANCIER</b>		<b>589</b>	<b>(678)</b>	<b>(89)</b>	<b>(1 668)</b>	<b>198</b>	<b>(1 470)</b>
<b>RESULTAT COURANT AVANT IMPOTS</b>		<b>(4 061)</b>	<b>3 368</b>	<b>(694)</b>	<b>(812)</b>	<b>304</b>	<b>(508)</b>
Produits exceptionnels	1.2.2.6	2 092	(1 942)	150	146		146
Charges exceptionnelles	1.2.2.6	2 323	(1 942)	381	2		2
<b>RESULTAT EXCEPTIONNEL</b>		<b>(231)</b>	<b>-</b>	<b>(231)</b>	<b>144</b>	<b>-</b>	<b>144</b>
Impôts sur les bénéfices		(3 057)		(3 057)	(1 414)		(1 414)
<b>RESULTAT NET</b>		<b>(1 235)</b>	<b>3 368</b>	<b>2 133</b>	<b>746</b>	<b>304</b>	<b>1 049</b>

Le bilan retraité des corrections d'erreur se présente comme suit :

ACTIF	Note explic.	31/12/2017			31/12/2016		
		Comptes publiés	Retraitements	Comptes retraités	Comptes publiés	Retraitements	Comptes retraités
Immobilisations incorporelles	1.2.2.3	4 352		4 352	2 787	(778)	2 008
Immobilisations corporelles		119		119	201		201
Immobilisations financières		91		91	90		90
<b>ACTIF IMMOBILISE</b>		<b>4 563</b>	<b>-</b>	<b>4 563</b>	<b>3 077</b>	<b>(778)</b>	<b>2 299</b>
Stocks et encours	1.2.2.2	-		-	2 359	(2 359)	-
Créances clients et comptes rattachés	1.2.2.1	1 816		1 816	1 180	430	1 610
Autres créances		3 602		3 602	1 849	(53)	1 796
Valeurs mobilières de placement		-		-	900		900
Disponibilités		692		692	834		834
Charges constatées d'avance		46		46	169		169
<b>ACTIF CIRCULANT</b>		<b>6 156</b>	<b>-</b>	<b>6 156</b>	<b>7 291</b>	<b>(1 983)</b>	<b>5 309</b>
<b>TOTAL ACTIF</b>		<b>10 719</b>	<b>-</b>	<b>10 719</b>	<b>10 368</b>	<b>(2 761)</b>	<b>7 607</b>

PASSIF	Notes	31/12/2017			31/12/2016		
		Comptes publiés	Retraitements	Comptes retraités	Comptes publiés	Retraitements	Comptes retraités
Capital		23		23	23		23
Primes d'émission, de fusion, d'apport		20		20	20		20
Réserve légale		2		2	2		2
Report à nouveau		1 250	(3 368)	(2 118)	504	(3 671)	(3 167)
<b>Résultat de l'exercice</b>		<b>(1 235)</b>	<b>3 368</b>	<b>2 133</b>	<b>746</b>	<b>304</b>	<b>1 049</b>
Subventions d'investissement		50		50	112		112
Provisions réglementées		6		6	2		2
<b>CAPITAUX PROPRES</b>		<b>116</b>	<b>-</b>	<b>116</b>	<b>1 409</b>	<b>(3 368)</b>	<b>(1 959)</b>
Avances conditionnées		507		507	390		390
<b>FONDS PROPRES</b>		<b>623</b>	<b>-</b>	<b>623</b>	<b>1 799</b>	<b>(3 368)</b>	<b>(1 569)</b>
Provisions pour risques	1.2.2.4	162		162	-	77	77
Provisions pour charges		170		170	-		-
<b>PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES</b>		<b>333</b>	<b>-</b>	<b>333</b>	<b>-</b>	<b>77</b>	<b>77</b>
Emprunts et dettes financières diverses		4 962		4 962	4 804		4 804
Dettes fournisseurs et comptes rattachés		762		762	763		763
Dettes fiscales et sociales		1 451		1 451	1 454		1 454
Autres dettes	1.2.2.5	87		87	683	(678)	5
Produits constatés d'avance	1.2.2.1	2 503		2 503	866	1 208	2 074
<b>DETTES</b>		<b>9 764</b>	<b>-</b>	<b>9 764</b>	<b>8 569</b>	<b>530</b>	<b>9 099</b>
<b>TOTAL PASSIF</b>		<b>10 719</b>	<b>-</b>	<b>10 719</b>	<b>10 368</b>	<b>(2 761)</b>	<b>7 607</b>

Le tableau de flux de trésorerie retraité des corrections d'erreur se présente comme suit :

	31-déc.-17			31-déc.-16		
	Comptes publiés	Retraite-ments	Comptes retraités	Comptes publiés	Retraite-ments	Comptes retraités
<b>FLUX DE TRESORERIE LIES A L'ACTIVITE</b>						
<b>Résultat net</b>	(1 235)	3 368	2 133	746	304	1 049
<i>Elimination des charges et produits sans incidence sur la trésorerie ou non liés à l'activité</i>						
Amortissements et provisions (nets)	536	(77)	460	203	77	280
(Plus) / moins values de cession ou de sortie	778	-	-	-	-	-
Activation du retour à meilleure fortune suite à abandon de créances	-	-	-	1 500	-	1 500
Quote-part de subvention virée au compte de résultat	(62)	-	(62)	(137)	-	(137)
<b>Marge brute d'autofinancement</b>	<b>17</b>	<b>3 291</b>	<b>2 530</b>	<b>2 312</b>	<b>380</b>	<b>2 692</b>
Variation du crédit d'impôt jeux vidéo	(1 597)	-	(1 597)	(506)	-	(506)
Variation des créances d'exploitation	(669)	377	(292)	445	(375)	70
Variation des stocks et encours	2 359	(2 359)	-	1 892	(1 892)	(0)
Variation des dettes d'exploitation	1 037	(530)	506	(52)	779	727
<b>Variation du besoin en fonds de roulement lié à l'activité</b>	<b>1 130</b>	<b>(2 513)</b>	<b>(1 383)</b>	<b>1 779</b>	<b>(1 487)</b>	<b>291</b>
<b>Flux net de trésorerie lié à l'activité</b>	<b>1 147</b>	<b>778</b>	<b>1 147</b>	<b>4 090</b>	<b>(1 107)</b>	<b>2 983</b>
<b>FLUX DE TRESORERIE LIES AUX OPERATIONS D'INVESTISSEMENT</b>						
Acquisitions d'immobilisations corporelles et incorporelles	(2 463)	-	(2 463)	(2 649)	1 107	(1 542)
Variation des immobilisations financières	(1)	-	(1)	-	-	-
<b>Flux net de trésorerie lié aux opérations d'investissement</b>	<b>(2 464)</b>	<b>-</b>	<b>(2 464)</b>	<b>(2 649)</b>	<b>1 107</b>	<b>(1 542)</b>
<b>FLUX DE TRESORERIE LIES AUX OPERATIONS DE FINANCEMENT</b>						
Variation des avances conditionnées	117	-	117	(50)	-	(50)
Variation des avances du partenaire financier	(150)	-	(150)	-	-	-
Variation des comptes courant d'associés	308	-	308	-	-	-
<b>Flux net de trésorerie lié aux opérations de financement</b>	<b>275</b>	<b>-</b>	<b>275</b>	<b>(50)</b>	<b>-</b>	<b>(50)</b>
<b>VARIATION DE TRESORERIE</b>	<b>(1 042)</b>	<b>-</b>	<b>(1 042)</b>	<b>1 392</b>	<b>-</b>	<b>1 392</b>

### 1.2.2.1 Chiffre d'affaires

Comme mentionné précédemment, la méthode retenue antérieurement à l'exercice 2017 pour la reconnaissance du chiffre d'affaires ne correspondait pas à une méthode admise par le PCG. L'application de la méthode à l'avancement décrite au paragraphe 2.2.8 a conduit la Société à recalculer sur les deux périodes présentées le chiffre d'affaires.

Une correction d'erreur d'un montant de (778) milliers d'euros a été comptabilisée à ce titre au 31 décembre 2017. Elle correspond au chiffre d'affaires reconnu par anticipation à hauteur de :

- (602) milliers d'euros au titre de 2016 ;
- (176) milliers d'euros au titre des exercices antérieurs à 2016.

Au bilan, cette correction se traduit, fin 2016, par la constatation de :

- produits constatés d'avance complémentaires d'un montant de 1.208 milliers d'euros ;
- factures à établir complémentaires pour un impact de 430 milliers d'euros.

### 1.2.2.2 Production stockée / Stocks et encours

Antérieurement au 31 décembre 2017, la Société avait comptabilisé en stock des coûts de personnel et de sous-traitance qui ne répondaient pas à la définition d'un actif.

Une correction d'erreur a été comptabilisée au 31 décembre 2017 afin d'annuler ces stocks. Ainsi la production stockée des exercices 2017 et 2016 est neutralisée pour respectivement 2.276 milliers d'euros et 1.319 milliers d'euros.

Au bilan, le stock au 31 décembre 2016 a été annulé pour un montant de 2.359 milliers d'euros (y compris un stock, par ailleurs déprécié en 2017 pour 83 milliers d'euros).

### **1.2.2.3 Production immobilisée / Immobilisations incorporelles**

Comme mentionné au paragraphe 1.2.2, la Société s'est dotée d'outils d'analyse lui permettant d'appréhender avec fiabilité l'économie des contrats signés en co-production. Ces outils ont permis de déterminer la valeur des frais de développement effectivement immobilisables ce qui a conduit à la comptabilisation d'une correction de (778) milliers d'euros sur le résultat 2017 et de (1.108) milliers d'euros sur le résultat 2016.

### **1.2.2.4 Dotations aux amortissements, dépréciations et provisions / provisions pour risques**

La Société avait, à tort, constaté des dotations aux amortissements et aux dépréciations relatives à un jeu en production dont le coût de développement était inscrit en stock. Ces actifs avaient une valeur nulle au 31 décembre 2017. Par conséquent, les amortissements antérieurement constatés ont été annulés générant une correction d'erreur sur le résultat 2017 et 2016 de respectivement 83 milliers d'euros et 572 milliers d'euros.

Un risque social né en 2016 n'avait pas été provisionné par erreur au 31 décembre 2016. Les comptes 2017 ont été corrigés. La correction se traduit par la comptabilisation d'un produit de 77 milliers d'euros en 2017 et une charge du même montant sur le résultat 2016.

### **1.2.2.5 Charges financière / Autres dettes**

Le 28 janvier 2015 la Société et la société MODERN VISION ENTERTAINMENT (MVE) ont signé une convention de remboursement de créance par laquelle MVE acceptait que sa créance d'un montant de 3.300 milliers d'euros ne soit pas productive d'intérêts. La Société n'avait pas tenu compte de cette convention et avait comptabilisé des intérêts courus sur une avance en compte courant. Une correction d'erreur a donc été comptabilisée en 2017 pour un montant de 678 milliers d'euros. L'impact de l'annulation de ces charges d'intérêt sur l'exercice 2016 s'élève à 198 milliers d'euros.

### **1.2.2.6 Charges et produits exceptionnels**

Dans les comptes 2017 publiés, la valeur du stock brut avait été ramenée à zéro par la comptabilisation d'une dépréciation pour un montant de 1.942 milliers d'euros. Dans les comptes retraités, la valeur des stocks a été sortie et la reprise de la dépréciation constatée dans le résultat exceptionnel. Cette écriture n'a pas d'incidence sur le résultat exceptionnel et sur le résultat net.

## ***1.3 EVENEMENTS POSTERIEURS A LA CLOTURE DES COMPTES***

### **1.3.1 Sortie anticipée du plan de continuation**

Le plan de redressement par voie de continuation adopté par le Tribunal de Commerce de Paris le 6 mai 2015 prévoyait que la Société doive régler les autres créances privilégiées et chirographaires (hors créance envers la société MODERN VISION ENTERTAINMENT (MVE – partenaire financier) qui s'élevaient à la somme de 670 milliers d'euros à hauteur de 100 % en 9 annuités progressives. Le passif MVE (3.300 milliers d'euros) devait de son côté être réglé sur 7 ans à partir de 2019.

Au 14 février 2018, la Société est sortie du plan de continuation en procédant au règlement par anticipation de l'intégralité du passif considéré de 600 milliers d'euros, hors passif envers la société MVE (3,3 millions d'euros).

### **1.3.2 Transformation de la Société de S.A.R.L. en S.A.S.**

Par décision unanime des associés en date du 10 janvier 2018, la S.A.R.L. DON'T NOD Entertainment a été transformée en société par actions simplifiée.

### **1.3.3 Emission d'Obligations Convertibles en Actions à Bons de Souscription d'Actions (OCABSA)**

Le 10 janvier 2018, les associés de la Société ont unanimement donné délégation au Président de la compétence de décider une émission en une ou plusieurs fois d'Obligations Convertibles en Actions (OCA dénommés) ordinaires pour un montant en principal maximum de l'emprunt obligataire de 4.800 milliers d'euros, par émission de 4.800.000 OC1 d'une valeur d'un euro, convertibles en actions ordinaires nouvelles de catégorie A d'une valeur nominale de 0,62 euro auxquelles sont attachés un Bon de Souscription d'Actions (BSA) pour deux OC1 souscrites, soit un maximum de 2.400.000 BSA.

Par une décision du Président en date du 10 janvier 2018 une première émission d'un montant nominal de 1.500 milliers d'euros, composée de 1.500.000 OC1 avec 750.000 BSA attachés, a été réalisée et souscrite en numéraire par l'investisseur CELY Finance SAS.

Par une décision du Président en date du 15 février 2018 une deuxième émission d'un montant nominal de 3.300 milliers d'euros composée de 3.300.000 OC1 avec 1.650.000 BSA attachés a été réalisée et souscrite par compensation de créances par l'investisseur Modern Vision Entertainment Ltd, société de droit maltais, contrôlée par l'actionnaire majoritaire de la Société, M. Kostadin YANEV.

Les obligations convertibles portent intérêt au taux de 6% l'an et sont émises pour une durée de 3 ans à compter de la première souscription.

En cas de non conversion des OC1, la Société sera redevable d'une prime de non conversion portant le taux de chaque OC1 à 12% rétroactivement depuis le 10 janvier 2018.

2.400.000 BSA ont été attachés aux OC1 et ainsi attribués aux souscripteurs, les 10 janvier et 15 février 2018. Ces BSA seront détachés des OC concomitamment à l'introduction en bourse. Ils ne seront pas cotés. Les 2.400.000 BSA donnent droit à leur titulaire de souscrire dans un délai de cinq ans (5) à compter de leur émission (10 janvier et 15 février 2018) à 2.400.000 euros au prix d'introduction.

### **1.3.4 Rachat des marques**

Par convention en date du 23 février 2018, M. Oskar GUILBERT, Président, a cédé les marques suivantes à la Société DON'T NOD Entertainment pour un montant de 20 milliers d'euros :

- Marque verbale « DON'T NOD Entertainment » ; et
- Marque figurative « DONTNOD ».

Par protocole préalable en date du 22 février 2018, il a été préalablement et expressément mis un terme aux effets de contrats de gage sur la marque DON'T NOD Entertainment.

### **1.3.5 Projet d'acquisition des titres de la société DONTNOD Eleven**

La société Don't Nod Eleven est un prestataire auquel la société DON'T NOD Entertainment sous-traite le développement de tout ou partie de certains jeux de manière récurrente. Or, les deux sociétés ont un actionnaire principal commun, associé majoritaire et soutien financier des deux sociétés, et un dirigeant commun, Président des deux sociétés.

Afin de prévenir tout conflit d'intérêt potentiel et dans le cadre d'une ouverture du capital de DONT NOD Entertainment, un projet de rapprochement entre les deux sociétés est à l'étude. Il est ainsi envisagé que la société DON'T NOD Entertainment acquière, sous réserve de la réalisation de certaines conditions suspensives, 100% du capital de Don't Nod Eleven à un prix de marché fixé sur la base d'une expertise indépendante de la valeur de Don't Nod Eleven.

## **2. PRINCIPES ET METHODES COMPTABLES**

## **2.1 PRINCIPES GENERAUX**

Tous les montants sont exprimés en milliers d'euros, sauf mention contraire.

Les conventions générales comptables ont été appliquées, dans le respect du principe de prudence, conformément aux hypothèses de base suivantes :

- continuité de l'exploitation,
- permanence des méthodes comptables,
- indépendance des exercices,

et conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes annuels.

La méthode de base retenue pour l'évaluation des éléments inscrits en comptabilité est la méthode des coûts historiques.

Les méthodes d'évaluation et de présentation retenues pour cet exercice n'ont pas été modifiées par rapport à l'exercice précédent à l'exception des corrections d'erreurs détaillées au paragraphe 1.2.2.

La préparation des états financiers requiert de la part de la direction, certaines estimations et hypothèses qui affectent les montants figurant dans les états financiers et les notes annexes. Les réalisations peuvent s'avérer différentes de ces estimations par la suite.

Des arrondis sont faits pour le calcul de certaines données financières et autres informations contenues dans ces comptes. En conséquence, les chiffres indiqués sous forme de totaux dans certains tableaux peuvent ne pas être la somme exacte des chiffres qui les précèdent.

## **2.2 METHODES COMPTABLES**

### **2.2.1 Immobilisations incorporelles**

#### **▪ Coûts de développement des jeux**

La Société a opté pour la méthode préférentielle de l'activation de ses coûts de développement (hors frais de recherche) répondant aux six critères d'activation prévus par le Plan Comptable Général :

- Faisabilité technique nécessaire à l'achèvement de l'immobilisation incorporelle en vue de sa mise en service ou de sa vente ;
- Intention d'achever l'immobilisation incorporelle et de l'utiliser ou de la vendre ;
- Capacité à utiliser ou à vendre l'immobilisation incorporelle ;
- Façon dont l'immobilisation incorporelle générera des avantages économiques futurs probables (existence d'un marché pour la production issue de l'immobilisation incorporelle ou pour l'immobilisation incorporelle elle-même ou, si celle-ci doit être utilisée en interne, son utilité) ;
- Disponibilité de ressources (techniques, financières et autres) appropriées pour achever le développement et utiliser ou vendre l'immobilisation incorporelle ;
- Capacité à évaluer de façon fiable les dépenses attribuables à l'immobilisation incorporelle au cours de son développement.

Les coûts de développement immobilisés correspondent aux coûts engagés par la Société dans le cadre de contrats de co-production de jeux pour lesquels elle détient tout ou partie des droits d'exploitation. Ces contrats prévoient que l'ensemble des coûts de développement des jeux sera engagé par la Société, l'éditeur prenant en charge une partie du financement de ces coûts.

Les coûts comprennent des frais de personnel, des charges de sous-traitance ainsi qu'une quote-part de charges indirectes après déduction des redevances forfaitaires perçues des éditeurs.

Ces coûts de développement sont comptabilisés au poste « immobilisations en cours » au fur et à mesure de l'avancement du développement. A dater de leur première commercialisation, ils sont transférés dans le poste « Coûts de développement » et amortis en fonction de la consommation estimée des avantages économiques futurs.

Par ailleurs, la Société effectue des tests de dépréciation à la clôture de chaque exercice, ou dès l'apparition d'indicateurs de perte de valeur.

Ces tests consistent à comparer la valeur nette comptable des actifs à leur valeur recouvrable qui correspond au montant le plus élevé entre la juste valeur diminuée des coûts de vente et leur valeur d'utilité, estimée par la valeur actuelle nette des flux de trésorerie futurs générés par leur utilisation.

Lorsque la juste valeur d'une immobilisation incorporelle s'apprécie au cours d'un exercice et que la valeur recouvrable excède la valeur comptable de l'actif, les éventuelles pertes de valeur constatées lors d'exercices précédents sont reprises en résultat.

#### ▪ ***Autres immobilisations incorporelles***

Les autres immobilisations incorporelles sont constituées de brevets, des coûts liés à l'acquisition des licences de logiciels. Ils sont amortis linéairement en fonction de la durée prévue d'utilisation.

L'amortissement est calculé selon le mode linéaire à compter de leur première mise en service sur la durée de consommation des avantages économiques futurs de 1 à 3 ans.

### **2.2.2 Immobilisations corporelles**

Les immobilisations corporelles sont inscrites au bilan à leur coût d'acquisition, c'est à dire au prix d'achat augmenté des frais accessoires.

L'amortissement est calculé selon le mode linéaire à compter de leur première mise en service sur la durée d'utilisation probable :

- |  |            |
|--|------------|
| ▪ Installations techniques, matériel et outillage industriel | 5 ans      |
| ▪ Installations générales, agencements divers                | 5 à 10 ans |
| ▪ Mobilier   | 3 à 8 ans  |
| ▪ Matériel de bureau et informatique                         | 3 ans      |
| ▪ Sites internet   | 3 ans      |

Les actifs immobilisés corporels font l'objet d'une dépréciation lorsque, du fait d'événements ou de circonstances intervenus au cours de l'exercice, leur valeur économique apparaît durablement inférieure à leur valeur nette comptable.

Il n'existe pas d'immobilisations significatives susceptibles de donner lieu à une approche par composants.

### **2.2.3 Immobilisations financières**

Les immobilisations financières correspondent à des dépôts de garantie comptabilisés à leur coût d'acquisition.

### **2.2.4 Avances remboursables**

La Société bénéficie d'un contrat d'aide, sous forme d'avances conditionnées remboursables, partiellement ou en totalité en fonction du succès technique, du Fonds d'Aide au Jeu Vidéo. En cas de réussite technique, ces avances sont remboursables à hauteur d'un montant variable (entre 50% à 90% du financement obtenu).

### **2.2.5 Créances**

Les créances sont valorisées à leur valeur nominale.

Une dépréciation est comptabilisée au cas par cas lorsque la valeur d'inventaire est inférieure à la valeur comptable.

### **2.2.6 Valeurs mobilières de placement**

Les valeurs mobilières de placement figurent au bilan pour leur valeur d'acquisition. Elles font, lorsque nécessaire, l'objet d'une provision calculée pour chaque ligne de titre d'une même nature, afin de ramener leur valeur au cours de bourse moyen du dernier mois, ou à leur valeur de négociation probable pour les titres non cotés.

Les plus ou moins-values de cession sont enregistrées selon la méthode PEPS (ou FIFO) – Premier Entré Premier Sorti. Les plus-values latentes sont réintégrées fiscalement.

### **2.2.7 Provisions**

Des provisions sont constituées pour faire face aux coûts relatifs aux risques et charges en cours. La politique de la Société en matière de provisions sur litiges et contentieux consiste à apprécier à la clôture de chaque exercice les risques financiers de chaque litige et des possibilités qui lui sont associées en fonction de l'avancée des procédures en cours.

### **2.2.8 Reconnaissance du chiffre d'affaires**

La Société contractualise avec des éditeurs des contrats par lesquels ces derniers lui sous-traitent le développement de certains jeux vidéo. La durée de production de ces jeux s'étale généralement sur plusieurs années. Les contrats prévoient des points d'étape technique (« milestone ») qui déclenchent par la Société, après validation par l'éditeur, une facturation.

Ces contrats sont considérés comme des contrats à long terme et le chiffre d'affaires est reconnu selon la méthode de l'avancement. Ainsi, la Société estime en début de contrat le résultat économique attendu de ce dernier comme la différence entre les paiements attendus de l'éditeur et les coûts prévisionnels de développement estimés après déduction du Crédit d'impôt Jeux Vidéo afférent à ces dépenses. Le taux de marge prévisionnel ainsi calculé est appliqué aux coûts de développement réellement encourus à chaque période pour déterminer le chiffre d'affaires à comptabiliser.

Dans le cas où le résultat économique du contrat, calculé tel que précisé précédemment, est déficitaire une provision pour perte à terminaison est comptabilisée. Par ailleurs, si le résultat économique du contrat ne peut être déterminé de façon fiable, aucun profit n'est comptabilisé, le chiffre d'affaires comptabilisé à la clôture étant égal aux montants des coûts encourus.

Le taux de marge prévisionnel est revu à chaque clôture en fonction des coûts réellement engagés, de la ré estimation de ceux restant à engager et des éventuels avenants signés avec les éditeurs. Le nouveau taux de marge prévisionnel ainsi déterminé est appliqué aux coûts de développement subséquents afin de déterminer le montant de chiffre d'affaires qui s'y rattache.

### **2.2.9 Résultat exceptionnel**

Les charges et produits exceptionnels sont constitués d'éléments qui en raison de leur nature, de leur caractère inhabituel et de leur non récurrence ne peuvent être considérés comme inhérents à l'activité opérationnelle de la Société.

### **2.2.10 Impôt sur les sociétés**

Le poste comprend le Crédit d'impôts Jeux Vidéo (CIJV) réclamés par la Société pour les jeux en cours de développement disposant d'un agrément provisoire délivré par le CNC (Centre National du Cinéma et de l'image animée).

Le CICE est comptabilisé en déduction des charges sociales.

### **2.2.11 Indemnités de fin de carrière**

Conformément aux dispositions de la loi française, la Société s'affranchit de ses obligations de financement des retraites du personnel en France par le versement aux organismes qui gèrent les programmes de retraite des cotisations calculées sur la base des salaires. Il n'y a pas d'autre engagement lié à ces contributions.

La loi française exige également, le cas échéant, le versement en une seule fois d'une indemnité de départ en retraite. Cette indemnité est déterminée en fonction de l'ancienneté et du niveau de rémunération au moment du départ. Les droits sont uniquement acquis aux salariés présents dans l'entreprise à l'âge de la retraite.

Les indemnités légales et conventionnelles sont évaluées pour chacun des salariés présents à la clôture en fonction de son ancienneté théorique le jour de son départ en retraite, conformément à la recommandation 2013-02 sur les engagements de retraite adoptée par l'ANC en novembre 2013.

Le montant des indemnités de fin de carrière ne fait pas l'objet d'une provision mais figure dans les engagements hors bilan.

### 3. NOTES RELATIVES AU BILAN ET AU COMPTE DE RESULTAT

#### NOTE 1 : IMMOBILISATIONS INCORPORELLES ET CORPORELLES

Les immobilisations brutes se présentent comme suit :

IMMOBILISATIONS BRUTES	31/12/2016	Acquisitions	Cessions / Diminution	31/12/2017
<b>Immobilisations incorporelles</b>				
Logiciels	480	21	-	500
Autres immobilisations incorporelles	10	-	-	10
Immobilisations incorporelles en cours	2 752	2 362	(778)	4 335
	<b>3 241</b>	<b>2 383</b>	<b>(778)</b>	<b>4 846</b>
<b>Immobilisations corporelles</b>				
Installations et agencements	347	-	-	347
Matériel et mobilier de bureau et informatique	601	80	-	681
	<b>947</b>	<b>80</b>	<b>-</b>	<b>1 027</b>
<b>TOTAL Brut</b>	<b>4 189</b>	<b>2 463</b>	<b>(778)</b>	<b>5 873</b>

Au cours de l'exercice 2017, la Société a porté en immobilisations incorporelles des frais de développement à hauteur de 2.362 milliers d'euros au titre des jeux pour lesquels cette dernière dispose de tout ou partie des droits de propriété et / ou d'exploitation. Parallèlement, elle a annulé 778 milliers d'euros de frais de développement constatés sur les exercices antérieurs et non justifiés (voir la note 1.2.2.3).

Les amortissements et dépréciations se présentent comme suit :

AMORTISSEMENTS ET DEPRECIATIONS	31/12/2016	Dotations	Diminutions	31/12/2017
<b>Immobilisations incorporelles</b>				
Logiciels	445	39	-	483
Autres immobilisations corporelles	10	-	-	10
Immobilisations incorporelles en cours	-	-	-	-
	<b>455</b>	<b>39</b>	<b>-</b>	<b>493</b>
<b>Immobilisations corporelles</b>				
Installations et agencements	272	65	-	338
Matériel et mobilier de bureau et informatique	474	96	-	570
	<b>747</b>	<b>161</b>	<b>-</b>	<b>908</b>
<b>TOTAL Amortissements et Dépréciations</b>	<b>1 201</b>	<b>200</b>	<b>-</b>	<b>1 401</b>

**NOTE 2 : IMMOBILISATIONS FINANCIERES**

IMMOBILISATIONS BRUTES	31/12/2016	Acquisitions	Cessions / Diminution	31/12/2017
<b>Immobilisations financières</b>				
Dépôts et cautionnements	90	1	-	91
<b>TOTAL Brut</b>	<b>90</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>91</b>

**NOTE 3 : STOCKS ET ENCOURS**

	Brut	Dépréciation	31/12/2017 Net	31/12/2016
Production en cours	-	-	-	2 359
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>2 359</b>

La Société comptabilisait à tort des encours de production relatifs aux temps de développement afférents à certains jeux. Comme mentionné en note 1.2.2.2 ces stocks ont été corrigés et donc annulés au 31 décembre 2017.

**NOTE 4 : TABLEAU DES DEPRECIATIONS**

	31/12/2016	Dotations	Reprises	31/12/2017
Immobilisations incorporelles	-	-	-	-
Immobilisations corporelles	-	-	-	-
Immobilisations financières	-	-	-	-
Stocks	1 859	83	(1 942)	-
Créances clients	-	-	-	-
Autres créances	-	-	-	-
Valeurs mobilières de placement	-	-	-	-
<b>TOTAL</b>	<b>1 859</b>	<b>83</b>	<b>(1 942)</b>	<b>-</b>
<i>dont exploitation</i>		83	-	
<i>dont financier</i>		-	-	
<i>dont exceptionnel</i>		-	(1 942)	

La reprise constatée au 31 décembre 2017 de 1.942 milliers d'euros est afférente à la correction d'erreur relative aux stocks et détaillée en note 1.2.2.6.

**NOTE 5 : ETAT DES CRÉANCES**

	Montant brut	A un an au plus	A plus d'un an
<i>De l'actif immobilisé</i>			
Autres immobilisations financières	91	-	91
Autres créances clients	1 816	1 816	-
Etat - Impôts sur les bénéfices	3 218	3 218	-
<i>De l'actif circulant</i>			
Etat - Taxe sur la valeur ajoutée	278	278	-
Etat - Autres impôts, taxes et versements assimilés	50	50	-
Débiteurs divers	56	56	-
Charges constatées d'avance	46	46	-
<b>TOTAL</b>	<b>5 555</b>	<b>5 464</b>	<b>91</b>

- Les autres immobilisations financières concernent des dépôts de garantie versés.
- La créance d'impôt sur les bénéfices se décompose comme suit :

Etat - Impôts sur les bénéfices	31/12/2017	31/12/2016
Crédit impôt Jeux Vidéos	3 057	1 460
CICE	161	100
<b>TOTAL</b>	<b>3 218</b>	<b>1 560</b>

**NOTE 6 : TRESORERIE NETTE**

La trésorerie nette se décompose comme suit :

	31/12/2017	31/12/2016
VMP	-	900
Comptes bancaires	692	834
<b>Total</b>	<b>692</b>	<b>1 734</b>

**NOTE 7 : CHARGES CONSTATEES D'AVANCE**

Les charges constatées d'avance ont toutes un caractère d'exploitation.

## NOTE 8 : CAPITAUX PROPRES

### □ EVOLUTION DES CAPITAUX PROPRES

		Capital	Prime d'émission	Réserve légale	Report à nouveau	Résultat	Subv. d'investis- sement	Prov. régl.	TOTAL
Capitaux propres au	31/12/16	23	20	2	504	746	112	2	1 409
Affectation du résultat de l'exercice N-1		-	-	-	746	(746)	-	-	-
Résultat de l'exercice N		-	-	-	-	(1 235)	-	-	(1 235)
Dotation amortissement dérogatoire		-	-	-	-	-	-	4	4
QP de subvention virée au résultat		-	-	-	-	-	(62)	-	(62)
Capitaux propres au	31/12/17	23	20	2	1 250	(1 235)	50	6	116

### □ CAPITAL SOCIAL

Le capital social s'élève à 23 milliers d'euros au 31 décembre 2017. Il est composé de 37.077 actions de 0,62 euro de valeur nominale chacune.

### □ CAPITAL POTENTIEL

Au 31 décembre 2017, il n'existe aucun instrument financier dilutif susceptible de donner accès au capital de la Société.

## NOTE 9 : PROVISIONS

	31/12/2016	Dotations	Reprises		31/12/2017
			Avec objet	Sans objet	
Provisions pour litiges	-	162	-	-	162
<b>Total provisions pour risques</b>	-	<b>162</b>	-	-	<b>162</b>
Autres provisions pour charges	-	170	-	-	170
<b>Total provisions pour charges</b>	-	<b>170</b>	-	-	<b>170</b>
<b>TOTAL</b>	-	<b>333</b>	-	-	<b>333</b>
<i>dont exploitation</i>		170	-	-	
<i>dont financier</i>		-	-	-	
<i>dont exceptionnel</i>		162	-	-	

Le mécanisme fiscal du CIJV couvre les coûts de développement d'un jeu lors des 36 mois qui précèdent sa commercialisation. La commercialisation du jeu Vampyr étant prévue pour juin 2018, la Société a provisionné le montant perçu de CIJV au titre des 6 premiers mois de l'année 2015 pour un montant de 162 milliers d'euros.

La Société a, par ailleurs, comptabilisé une provision de 170 milliers d'euros pour un risque social né en 2017 dont il est probable qu'il engendrera une sortie de ressources en 2018.

**NOTE 10 : ETAT DES DETTES**

	Montant brut	A 1 an au plus	A plus d'1 an et à 5 ans au plus	A plus de 5 ans
Avances conditionnées	507	142	42	324
Emprunts et dettes financières divers	4 962	3 612	1 350	-
<i>dont Groupe, partenaire et associés</i>	4 962	3 612	1 350	-
Fournisseurs et comptes rattachés	762	762	-	-
Personnel et comptes rattachés	423	423	-	-
Sécurité sociale et autres organismes sociaux	801	801	-	-
<i>Etats et autres collectivités publiques</i>				
Impôts sur les bénéfices	-	-	-	-
Taxe sur la valeur ajoutée	42	42	-	-
Autres impôts, taxes et assimilés	185	185	-	-
Autres dettes	87	87	-	-
Produits constatés d'avance	2 503	1 454	1 049	-
<b>TOTAL</b>	<b>10 271</b>	<b>7 507</b>	<b>2 441</b>	<b>324</b>

Un abandon de créance avec clause de retour à meilleure fortune avait été consenti par le partenaire financier à hauteur de 1.500 milliers d'euros. La convention a été signée le 30 octobre 2013, avec effet au 30 juin 2013.

Suite aux résultats de la Société au 31 décembre 2016, le retour à meilleure fortune a été constaté et la dette a été réintégrée dans les comptes de la Société à cette date.

En date du 13 avril 2017, la société MVE a donné son accord pour que cette dette de 1.500 milliers d'euros réintégrée au bilan de la Société ne soit pas éligible avant le remboursement intégral du plan de continuation.

Au 14 février 2018, la Société est sortie du plan de continuation et a procédé au règlement par anticipation de l'intégralité du passif considéré hors passif envers la société MVE (3,3 millions d'euros). Compte tenu de la sortie du plan de continuation, les dettes liées à ce plan au 31 décembre 2017 ont été considérées comme ayant une échéance inférieure à un an.

**NOTE 11 : PRODUITS CONSTATES D'AVANCE**

Les produits constatés d'avance correspondent à des produits d'exploitation.

Comme précisé dans la note 2.2.8, le chiffre d'affaires est comptabilisé selon la méthode de l'avancement. La part de la facturation non reconnue en résultat en application de cette méthode est comptabilisée en produit constaté d'avance.

**NOTE 12 : CHARGES A PAYER ET PRODUITS A RECEVOIR**

Les charges à payer s'analysent comme suit :

CHARGES A PAYER	31/12/2017	31/12/2016
<b>Emprunts et dettes financières diverses</b>		
Intérêts courus	87	683
<b>Fournisseurs et comptes rattachés</b>		
Factures non parvenues	111	89
<b>Dettes fiscales et sociales</b>		
Indemnités de congés payés / RTT	418	281
Charges sociales à payer / Congés payés / RTT	193	131
Impôts et taxes à payer	185	213
<b>TOTAL</b>	<b>994</b>	<b>1 397</b>

Les produits à recevoir se décomposent comme suit :

PRODUITS A RECEVOIR	31/12/2017	31/12/2016
<b>Créances clients</b>		
Factures à établir	1 557	983
<b>TOTAL</b>	<b>1 587</b>	<b>983</b>

**NOTE 13 : PRESENTATION D'UN RESULTAT D'EXPLOITATION ECONOMIQUE**

Le CIJV fait partie intégrante du modèle économique des studios de jeux vidéo. Aussi, bien qu'il soit comptabilisé dans le poste « Impôts sur les bénéfices », le tableau ci-dessous présente un résultat d'exploitation économique qui en tient compte, ainsi que du résultat retraité des corrections d'erreurs détaillées dans la note 1.2.2

	2017			2016		
	Comptes	Retraitements	Comptes retraités	Comptes	Retraitements	Comptes retraités
Résultat d'exploitation comptable	(4 650)	4 045	(605)	856	106	962
CIJV	3 057	-	3 057	1 460	-	1 460
<b>RESULTAT D'EXPLOITATION ECONOMIQUE</b>	<b>(1 593)</b>	<b>4 045</b>	<b>2 452</b>	<b>2 316</b>	<b>106</b>	<b>2 422</b>

**NOTE 14 : VENTILATION DU CHIFFRE D'AFFAIRES**

Le chiffre d'affaires est réalisé sur un seul secteur d'activité, celui du développement des jeux vidéo. La répartition du chiffre d'affaires par zone géographique se présente comme suit :

	France	Export	31/12/2017	31/12/2016
			Total	Total
Prestations de services	3 099	4 708	7 806	6 733
Royalties	-	1 084	1 084	1 107
<b>TOTAL</b>	<b>3 099</b>	<b>5 792</b>	<b>8 891</b>	<b>7 840</b>

**NOTE 15 : DOTATIONS ET REPRISES AUX AMORTISSEMENTS, DEPRECIATIONS ET PROVISIONS**

	31/12/2016	Dotations	Reprises	31/12/2017
Dépréciations	1 859	83	(1 942)	-
Provisions réglementées	2	4	-	6
Provisions pour risques et charges	-	333	-	333
<b>Sous-Total</b>		<b>420</b>	<b>(1 942)</b>	
Amortissements		200		
<b>TOTAL</b>		<b>619</b>	<b>(1 942)</b>	
<i>dont exploitation</i>		453	-	
<i>dont financier</i>		-	-	
<i>dont exceptionnel</i>		166	(1 942)	

**NOTE 16 : RESULTAT FINANCIER**

Le résultat financier est essentiellement constitué de charges d'intérêts liées au financement de l'activité.

**NOTE 17 : RESULTAT EXCEPTIONNEL**

	2017	2016
<b>Produits exceptionnels</b>		
Quote part de subvention virée au résultat	52	137
Reprise sur dépréciations	1 942	-
Produits liés à une provision sociale	85	9
Reprise sur amortissements dérogatoires	-	-
Divers	14	-
	<b>2 092</b>	<b>146</b>
<b>Charges exceptionnelles</b>		
Régularisation FAJV Life is Strange	150	-
Réclamation AGS	53	-
Dotation aux provisions	162	-
Dotation aux amortissements dérogatoires	4	2
Correction d'erreurs sur stock	1 942	-
Divers	12	-
	<b>2 323</b>	<b>2</b>
<b>Total</b>	<b>(231)</b>	<b>143</b>

**NOTE 18 : IMPOTS SUR LES SOCIETES**

	2017	2016
Impôt sur les sociétés	-	-
CIJV	(3 057)	(1 460)
CIR	-	46
<b>Total</b>	<b>(3 057)</b>	<b>(1 414)</b>

**NOTE 19 : FISCALITÉ LATENTE**

Au 31 décembre 2017, le montant des déficits fiscaux reportables s'élève à 9.061 milliers d'euros.

**4. AUTRES INFORMATIONS****NOTE 20 : ENGAGEMENTS HORS BILAN** **TABLEAU DE SYNTHÈSE DES ENGAGEMENTS DONNES**

Engagements donnés	31/12/2017	31/12/2016
<b>Engagements financiers</b>		
Nantissements, hypothèques et sûretés réelles	-	-
Avals, cautions et garanties données	-	-
<b>Dettes garanties par des sûretés réelles</b>	-	-
<b>Autres engagements</b>	-	-
Engagements en matière d'indemnités de fin de carrière	267	185
Engagements de paiements futurs	394	758
<b>TOTAL</b>	<b>661</b>	<b>943</b>

❑ **ENGAGEMENTS EN MATIERE D'INDEMNITES DE FIN DE CARRIERE (IFC)**

Les différentes hypothèses retenues sont les suivantes :

	31/12/2017	31/12/2016
Taux d'actualisation (source : lboxx 10+)	1,27%	1,23%
Age de départ à la retraite	63	63
Modalités de départs	Départ volontaire	Départ volontaire
Taux d'inflation	2%	2%
Taux de charges sociales	45%	45%
Taux de progression des salaires	3%	3%
Taux de rotation	Taux moyen de 7% lissé par classe d'âge en fonction d'une courbe décroissante	Taux moyen de 7% lissé par classe d'âge en fonction d'une courbe décroissante
Tables de mortalité	INSEE 2011-2013	INSEE 2011-2013

❑ **ENGAGEMENTS DE LOCATION SIMPLE**

La Société a signé un bail commercial pour ses locaux situés au 134-140 rue d'Aubervilliers à Paris (19<sup>ème</sup>) pour une durée de 9 années consécutives (dont 6 fermes) à compter du 1<sup>er</sup> février 2013 jusqu'au 31 janvier 2022, pour un loyer annuel H.T. de 364 milliers d'euros. Au 31 décembre 2017, la durée résiduelle de l'engagement ferme court jusqu'au 31 janvier 2019.

	Total	Paiements dus par période		
		A 1 an au plus	A plus d'1 an et à 5 ans au plus	A plus de 5 ans
Contrats de location immobilière simple	394	364	30	-

❑ **AUTRES ENGAGEMENTS FINANCIERS**

A la connaissance de la Société, il n'existe pas d'autres engagements financiers hors bilan.

**NOTE 21 : EFFECTIF MOYEN**

L'effectif moyen de la Société s'est élevé à 103 salariés au cours de l'exercice 2017 contre 83 au cours de l'exercice précédent.

**NOTE 22 : TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES**

Les transactions réalisées avec les parties liées ont été conclues aux conditions normales de marché. Au 31 décembre 2017, les principales transactions sont les suivantes :

- La société DON'T NOD Eleven (associé commun avec DON'T NOD Entertainment) a facturé à la Société 3.261 milliers d'euros au titre de prestation de sous-traitance ;
- Le montant en principal du prêt octroyé à la Société par Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV le 3 mai 2017 s'élève à 300 milliers d'euros. La charge d'intérêt comptabilisée sur l'exercice s'élève à 12 milliers d'euros ;
- L'avance en compte courant consentie à la Société par la société MVE s'élève à la clôture à 4.650 milliers d'euros. La charge d'intérêt relative à cette avance s'élève à 87 milliers d'euros.

**NOTE 23 : REMUNERATIONS ALLOUEES AUX MEMBRES DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION**

Au cours de l'exercice 2017, M. Oskar GUILBERT, a perçu en sa qualité de Gérant 112 milliers d'euros.

**NOTE 24 : HONORAIRES DES COMMISSAIRES AUX COMPTES**

	Becouze	Clavel Audit-Associés
Certification des comptes annuels	30	29
Services autres que la certification des comptes	-	-
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>29</b>

## 20.1.2 COMPTES RELATIFS A L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2016

ACTIF	Exercice clos le 31/12/2016 (12 mois)			Exercice précédent 31/12/2015 (12 mois)		
	Brut	Amort. & Provi	Net	%	Net	%
Capital souscrit non appelé (0)						
<b>Actif immobilisé</b>						
Frais d'établissement						
Recherche et développement						
Concessions, brevets, marques, logiciels et droits similaires	479 660	444 960	34 700	0,34	36 374	0,47
Fonds commercial						
Autres immobilisations incorporelles	10 000	10 000				
Avances & acomptes sur immobilisations incorporelles						
Terrains						
Constructions						
Installations techniques, matériel & outillage industriels						
Autres immobilisations corporelles	847 355	740 829	106 526	1,42	251 700	2,36
Immobilisations en cours	2 751 679		2 751 679	24,55		
Avances & acomptes						
Participations évaluées selon mise en équivalence						
Autres Participations						
Créances rattachées à des participations						
Autres titres immobilisés						
Prêts						
Autres immobilisations financières	88 905		88 905	0,77	88 905	0,81
<b>TOTAL (I)</b>	<b>4 278 669</b>	<b>1 201 497</b>	<b>3 077 072</b>	<b>29,46</b>	<b>350 689</b>	<b>3,47</b>
<b>Actif circulant</b>						
Matières premières, approvisionnements						
En cours de production de biens	4 218 338	1 856 818	2 361 520	22,70	4 251 010	40,29
En cours de production de services						
Produits intermédiaires et finis						
Marchandises						
Avances & acomptes versés sur commandes						
Clients et comptes rattachés	1 179 882		1 179 882	11,36	1 768 605	16,91
Autres créances						
. Fournisseurs débiteurs	22 105		22 105	0,21	20 888	0,20
. Personnel	111 083		111 083	1,07	113 507	1,09
. Organismes sociaux						
. Etat, impôts sur les bénéfices	1 560 117		1 560 117	14,82	1 028 020	10,04
. Etat, taxes sur le chiffre d'affaires	105 905		105 905	1,01	99 155	0,95
. Autres	49 000		49 000	0,46	46 000	0,44
Capital souscrit et appelé, non versé						
Valeurs mobilières de placement	600 148		600 148	5,76		
Instruments de trésorerie						
Disponibilités	833 928		833 928	7,94	343 027	3,32
Charges constatées d'avance	168 852		168 852	1,61	141 466	1,37
<b>TOTAL (II)</b>	<b>9 150 190</b>	<b>1 858 918</b>	<b>7 291 272</b>	<b>70,53</b>	<b>7 781 713</b>	<b>76,53</b>
Charges à répartir sur plusieurs exercices (III)						
Primes de remboursement des obligations (IV)						
Ecart de conversion actif (V)						
<b>TOTAL ACTIF (0 à V)</b>	<b>13 428 759</b>	<b>3 080 415</b>	<b>10 348 344</b>	<b>100,00</b>	<b>8 131 782</b>	<b>80,40</b>

<b>PASSIF</b>	Exercice clos le 31/12/2016 (12 mois)		Exercice précédent 31/12/2015 (12 mois)	
<b>Capitaux propres</b>				
Capital social ou individuel ( dont versé : 22 988 )	22 988	0,22	22 988	0,28
Primes d'émission, de fusion, d'apport ...	19 690	0,19	19 690	0,24
Ecarts de réévaluation				
Réserve légale	2 300	0,02	2 300	0,03
Réserves statutaires ou contractuelles				
Réserves réglementées				
Autres réserves				
Report à nouveau	504 203	4,88	486 991	5,99
<b>Résultat de l'exercice</b>	<b>745 549</b>	<b>7,19</b>	<b>17 212</b>	<b>0,21</b>
Subventions d'investissement	112 226	1,08		
Provisions réglementées	2 314	0,02		
<b>TOTAL (I)</b>	<b>1 409 269</b>	<b>13,59</b>	<b>549 180</b>	<b>5,75</b>
Produits des émissions de titres participatifs				
Avances conditionnées	390 000	3,78	440 000	5,41
<b>TOTAL (II)</b>	<b>390 000</b>	<b>3,78</b>	<b>440 000</b>	<b>5,41</b>
<b>Provisions pour risques et charges</b>				
Provisions pour risques				
Provisions pour charges				
<b>TOTAL (III)</b>				
<b>Emprunts et dettes</b>				
Emprunts obligataires convertibles				
Autres Emprunts obligataires				
Emprunts et dettes auprès des établissements de crédit				
. Emprunts				
. Découverts, concours bancaires			785	0,01
Emprunts et dettes financières diverses				
. Divers				
. Associés	4 803 788	46,33	3 303 788	40,83
Avances & acomptes reçus sur commandes en cours				
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	763 057	7,36	722 473	8,88
Dettes fiscales et sociales				
. Personnel	285 879	2,78	205 734	2,53
. Organismes sociaux	878 969	8,48	1 003 111	12,34
. Etat, impôts sur les bénéfices				
. Etat, taxes sur le chiffre d'affaires	76 073	0,73	274 643	3,38
. Etat, obligations cautionnées				
. Autres impôts, taxes et assimilés	213 043	2,08	176 457	2,17
Dettes sur immobilisations et comptes rattachés				
Autres dettes	682 602	6,58	637 609	7,84
Instruments de trésorerie				
Produits constatés d'avance	865 664	8,38	818 000	10,06
<b>TOTAL (IV)</b>	<b>8 569 075</b>	<b>82,65</b>	<b>7 142 601</b>	<b>87,84</b>
Ecart de conversion passif (V)				
<b>TOTAL PASSIF (I à V)</b>	<b>10 368 344</b>	<b>100,00</b>	<b>8 131 782</b>	<b>100,00</b>

## COMPTE DE RESULTAT

COMPTE DE RÉSULTAT		Exercice clos le 31/12/2016 (12 mois)	Exercice précédent 31/12/2015 (12 mois)	Variation absolue (12 / 12)	%			
	France	Exportation	Total	%	Total	%	Variation	%
Ventes de marchandises								
Production vendue biens								
Production vendue services	5 374 022	2 465 731	7 839 753	100,00	5 262 321	100,00	2 577 432	-48,98
<b>Chiffres d'Affaires Nets</b>	<b>5 374 022</b>	<b>2 465 731</b>	<b>7 839 753</b>	<b>100,00</b>	<b>5 262 321</b>	<b>100,00</b>	<b>2 577 432</b>	<b>-48,98</b>
Production stockée			-1 319 374	-16,82	-212 654	-4,03	-1 106 720	-80,42
Production immobilisée			2 751 579	35,10			2 751 579	NS
Subventions d'exploitation					1 249	0,02	-1 249	-100,00
Reprises sur amortis. et prov., transfert de charges			5 748	0,07	22 358	0,42	-16 610	-74,28
Autres produits			61	0,00	102	0,00	-41	-40,19
<b>Total des produits d'exploitation (I)</b>			<b>9 277 767</b>	<b>118,34</b>	<b>5 073 376</b>	<b>96,41</b>	<b>4 204 391</b>	<b>82,67</b>
Achats de marchandises (y compris droits de douane)								
Variation de stock (marchandises)								
Achats de matières premières et autres approvisionnements			1 883	0,02	130	0,00	1 753	NS
Variation de stock (matières premières et autres approv.)								
Autres achats et charges externes			3 008 317	38,37	2 044 990	38,88	963 327	47,11
Impôts, taxes et versements assimilés			102 179	1,30	91 627	1,74	10 552	11,82
Salaires et traitements			3 108 563	39,68	2 373 657	45,11	734 896	30,96
Charges sociales			1 426 120	18,19	1 032 798	19,60	393 322	38,08
Dotations aux amortissements sur immobilisations			200 506	2,56	143 348	2,72	57 158	39,87
Dotations aux provisions sur immobilisations								
Dotations aux provisions sur actif circulant			572 224	7,30	166 360	3,18	405 864	243,97
Dotations aux provisions pour risques et charges								
Autres charges			1 498	0,02	2 514	0,08	-1 016	-40,40
<b>Total des charges d'exploitation (II)</b>			<b>8 421 290</b>	<b>107,42</b>	<b>5 855 433</b>	<b>111,27</b>	<b>2 585 857</b>	<b>-43,82</b>
<b>RÉSULTAT D'EXPLOITATION (I-II)</b>			<b>856 476</b>	<b>10,92</b>	<b>-782 057</b>	<b>-14,86</b>	<b>1 638 533</b>	<b>209,52</b>
<b>Quotes-parts de résultat sur opérations faites en commun</b>								
Bénéfice attribué ou perte transférée (III)								
Perte supportée ou bénéfice transféré (IV)								
Produits financiers de participations								
Produits des autres valeurs mobilières et créances								
Autres intérêts et produits assimilés			34 421	0,44	63 749	1,21	-29 328	-46,00
Reprises sur provisions et transferts de charges								
Différences positives de change								
Produits nets sur cessions valeurs mobilières placement								
<b>Total des produits financiers (V)</b>			<b>34 421</b>	<b>0,44</b>	<b>63 749</b>	<b>1,21</b>	<b>-29 328</b>	<b>-46,00</b>
Dotations financières aux amortissements et provisions								
Intérêts et charges assimilées			1 702 642	21,72	206 981	3,93	1 495 661	722,61
Différences négatives de change								
Charges nettes sur cessions valeurs mobilières placements								
<b>Total des charges financières (VI)</b>			<b>1 702 642</b>	<b>21,72</b>	<b>206 981</b>	<b>3,93</b>	<b>1 495 661</b>	<b>722,61</b>
<b>RÉSULTAT FINANCIER (V-VI)</b>			<b>-1 668 221</b>	<b>-21,27</b>	<b>-143 232</b>	<b>-2,71</b>	<b>-1 524 989</b>	<b>NS</b>
<b>RÉSULTAT COURANT AVANT IMPÔTS (I-II+III-IV+V-VI)</b>			<b>-811 744</b>	<b>-10,34</b>	<b>-925 289</b>	<b>-17,57</b>	<b>113 545</b>	<b>12,27</b>

COMPTE DE RÉSULTAT ( suite )	Exercice clos le 31/12/2016 (12 mois)		Exercice précédent 31/12/2015 (12 mois)		Variation absolue (12 / 12)	%
Produits exceptionnels sur opérations de gestion	9 056	0,12			9 056	N/S
Produits exceptionnels sur opérations en capital	136 775	1,74			136 775	N/S
Reprises sur provisions et transferts de charges						
<b>Total des produits exceptionnels (VII)</b>	<b>145 831</b>	<b>1,86</b>			<b>145 831</b>	<b>N/S</b>
Charges exceptionnelles sur opérations de gestion			42 615	0,81	-42 615	-100,00
Charges exceptionnelles sur opérations en capital			15 000	0,20	-15 000	-100,00
Dotations exceptionnelles aux amortissements et provisions	2 314	0,03			2 314	N/S
<b>Total des charges exceptionnelles (VIII)</b>	<b>2 314</b>	<b>0,03</b>	<b>57 615</b>	<b>1,00</b>	<b>-55 301</b>	<b>-96,97</b>
<b>RÉSULTAT EXCEPTIONNEL (VII-VIII)</b>	<b>143 516</b>	<b>1,83</b>	<b>-57 615</b>	<b>-1,00</b>	<b>201 131</b>	<b>349,09</b>
Participation des salariés (IX)						
Impôts sur les bénéfices (X)	-1 413 777	-18,02	-1 000 116	-19,00	-413 661	-41,26
<b>Total des Produits (I+III+V+VII)</b>	<b>9 458 019</b>	<b>120,64</b>	<b>5 137 125</b>	<b>97,62</b>	<b>4 320 894</b>	<b>84,11</b>
<b>Total des Charges (II+IV+VI+VIII+IX+X)</b>	<b>8 712 470</b>	<b>111,13</b>	<b>5 119 913</b>	<b>97,29</b>	<b>3 592 557</b>	<b>70,17</b>
<b>RÉSULTAT NET</b>	<b>745 549</b>	<b>9,51</b>	<b>17 212</b>	<b>0,33</b>	<b>728 337</b>	<b>N/S</b>
	<i>Bénéfice</i>		<i>Bénéfice</i>			
Dont Crédit-bail mobilier	2 396	0,03	3 944	0,07	-1 548	-39,24
Dont Crédit-bail immobilier						

## ANNEXE AUX COMPTES POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 DECEMBRE 2016

### PREAMBULE

La société DON'T NOD ENTERTAINMENT (DNE), créée en 2008, est un studio de création de jeux vidéo. Basé à Paris, DNE accueille un effectif moyen de 83 personnes (au 31/12/2016), réparties sur la production simultanée de plusieurs jeux vidéo.

#### **Historique et prévisions des évènements marquants de DNE :**

**2008 : Création de Don't Nod Entertainment**

**2013 :** Sortie officielle de **PROJET 1 : *Remember Me*** (éditeur : CAPCOM – Japon)

**2015 :** Jugement d'entrée en **plan de redressement** par voie de continuation

**2015 :** Sortie officielle de **PROJET 2 : *Life is Strange*** (*\*ÉDITEUR CONFIDENTIEL\** – Japon)

**2017 :** Sortie prévue de **PROJET 3 - *Vampyr*** (éditeur : FOCUS HOME INTERACTIVE – France)

**2018 :** Sortie prévue de **PROJET 4** (*\*ÉDITEUR CONFIDENTIEL\**)

**2018 :** Sortie prévue de **PROJET 5** (*\*ÉDITEUR CONFIDENTIEL\**)

Compte tenu de ces productions, DNE a sollicité différentes aides et accédé à certains statuts dans le but de soutenir son processus de création.

#### **1. Sollicitation d'aides en matière d'innovation**

- JEI (Statut de Jeune Entreprise Innovante)

Le statut J.E.I. (pour Jeune Entreprise Innovante) est un statut accessible à toute entreprise créée avant le 31 décembre 2016 réalisant plus de 15% de ses dépenses dans la recherche et le développement. L'accès à ce statut donne droit à certaines exonérations fiscales, comme une réduction des cotisations d'URSSAF plafonnée ; une période d'exonération d'impôt sur les sociétés durant les premiers exercices, suivie d'une réduction d'impôt sur les sociétés.

DNE a bénéficié du statut J.E.I. jusqu'à l'exercice 2015.

- CIR (Crédit d'Impôt Recherche)

Le CIR (Crédit d'Impôt Recherche) est un dispositif fiscal de soutien aux activités de recherche et développement (R&D). Le CIR a notamment été sollicité par DNE pour soutenir des outils supports de jeux et des outils d'adaptation aux consoles de jeux nouvelle génération.

Le CIR n'a pas été sollicité par DNE au titre de l'exercice 2016.

- INNOV' 2008

DNE a procédé en 2008 à l'instruction d'une demande de subvention appelée INNOV' 2008, acquise sur l'exercice 2008 pour un montant total de 45 000 euros.

#### **2. Sollicitation d'aides en matière de production de jeux vidéo**

- Sollicitation d'agrèments auprès du C.N.C. (Centre national du cinéma et de l'image animée) dans le cadre du C.I.J.V. (Crédit d'Impôt Jeux Vidéo)

Toute entreprise de création de jeux vidéo peut bénéficier, sous réserve de l'agrément de ses jeux en cours de production, d'un crédit d'impôt calculé sur l'assiette des charges de production des différents projets. Ce crédit d'impôt, porté à 20% sur l'exercice 2016, a été sollicité pour trois jeux produits par DNE :

NOM DU PROJET	REMEMBER ME	LIFE IS STRANGE	VAMPYR	PROJET 4	PROJET 5
AGREMENT PROVISIOIRE	08/01/2009	12/12/2013	05/01/2015	17/12/2015	07/07/2016
AGREMENT DEFINITIF	06/01/2012	09/12/2016	-	-	-
MONTANT DU C.I.J.V.2016	-	-	917 134,00 €	414 576,00 €	128 067,00 €

Pour mémoire, il faut noter que ces divers crédits n'entrent pas dans le calcul du seuil dit "de minimis" fixé par la communauté européenne à 200 KE sur trois ans glissants, à la différence des exonérations de charges sociales "JEI" et divers avantages (incidence réductions "ISF" ou quote-part de subventions et avances)

### 3. Autres informations spécifiques

Le plan de Redressement par voie de continuation homologué par le Tribunal de Commerce de Paris le 6 mai 2015 prévoit que DON'T NOD ENTERTAINEMENT doit régler les autres créances privilégiées et chirographaires (hors créance MVE) qui s'élèvent à la somme de 652 491,69 euros à hauteur de 100 % en 9 annuités progressives. Le passif MVE (3 300 K euros) doit de son côté être réglé sur 7 ans à partir de 2019.

Les comptes sont donc présentés en valeurs non liquidatives.

Un abandon de créance avec clause de retour à meilleure fortune a été consenti par le partenaire financier associé à hauteur de 1 500 000 euros sur l'avance financière accordée en 2011. La convention a été signée le 30 octobre 2013, avec effet au 30/06/2013. Suite aux résultats de Don't Nod Entertainment au 31/12/2016, nous avons réintégré la créance dans la dette de la société.

L'exercice social clos le 31/12/2016 a une durée de 12 mois.

L'exercice précédent clos le 31/12/2015 avait une durée de 12 mois.

Le total du bilan de l'exercice avant affectation du résultat est de 10 368 344,00 euros.

Le résultat net comptable est un bénéfice de 745 548,72 euros.

Les informations communiquées ci-après font partie intégrante des comptes annuels qui ont été établis le 28/02/2017 par le dirigeant.

### 4. Evènements postérieurs à la clôture

En date du 13 avril 2017, la société MVE a donné son accord pour que la dette de 1,5 M€ réintégré ne soit pas éligible avant le remboursement du plan de continuation.

## REGLES ET METHODES COMPTABLES

Les états financiers ont été établis en conformité avec le règlement de l'Autorité des Normes Comptables N°2014-03 du 5 juin 2014 relatif au Plan Comptable Général et en application des principes fondamentaux :

**Image fidèle**  
**Comparabilité**  
**Continuité d'activité**  
**Régularité**  
**Sincérité**  
**Prudence**  
**Permanence des méthodes**

La méthode de base retenue pour l'évaluation des éléments inscrits en comptabilité est la méthode des coûts historiques.

Les principales méthodes utilisées sont les suivantes :

- Amortissements de l'actif immobilisé : les biens susceptibles de subir une dépréciation sont amortis selon le mode linéaire ou dégressif sur la base de leur durée de vie économique.
- Provisions pour dépréciation d'actif : elles sont constituées pour tenir compte des risques d'irrecouvrabilité relatifs à l'actif existant à la date de clôture des comptes.
- En cours de production de biens : ils sont valorisés au coût de revient de production.

Les immobilisations corporelles sont évaluées à leur coût d'acquisition ou de production, compte tenu des frais nécessaires à la mise en état d'utilisation de ces biens, et après déduction des rabais commerciaux, remises, escomptes de règlements obtenus.

- Les décisions suivantes ont été prises au niveau de la présentation des comptes annuels :
- immobilisations décomposables : l'entreprise n'a pas été en mesure de définir les immobilisations décomposables ou la décomposition de celles-ci ne présente pas d'impact significatif,
  - immobilisations non décomposables : bénéficiant des mesures de tolérance, l'entreprise a opté pour le maintien des durées d'usage pour l'amortissement des biens non décomposés.
  - Passif à long terme : l'entreprise a fait le choix de reclasser le passif à long terme dans les dettes à long terme en fonction de leur nature

## **AUTRES ELEMENTS SIGNIFICATIFS DE L'EXERCICE**

### **COMPTABILISATION, PRESENTATION DU CICE**

Le CICE est comptabilisé au rythme de l'engagement, il est à prendre en compte au fur et à mesure de l'engagement des charges de rémunérations correspondantes, que la clôture coïncide ou non avec l'année civile, pour les comptes annuels comme pour les comptes intérimaires ou consolidés, en normes françaises comme en IFRS.

En outre, compte tenu des conditions de fiabilité et de probabilité d'obtention du CICE, sa prise en compte pour des éléments de rémunération différés à long terme devrait être rare.

La comptabilisation du CICE a été réalisée par l'option d'une diminution des charges de personnel, crédit d'un sous compte 64 (ANC, note d'information du 28 février 2013).

Les impacts de la prise en compte du CICE sur les états financiers, sont les suivants :

Au titre de l'année 2016 : 100 341 €

## NOTES SUR LE BILAN ACTIF

### *Actif immobilisé*

- **Immobilisations incorporelles**

Les frais de développement de jeux vidéo sont comptabilisés en immobilisation incorporelles uniquement si l'ensemble des critères suivants est satisfait :

- a) Faisabilité technique nécessaire à l'achèvement du projet de développement,
- b) Intention de la Société d'achever le projet et de le mettre en service,
- c) Capacité à mettre en service l'immobilisation incorporelle,
- d) Démonstration de la probabilité d'avantages économiques futurs attachés à l'actif,
- e) Disponibilité de ressources techniques, financières et autres afin d'achever le projet et
- f) Evaluation fiable des dépenses de développement.

Les frais de développement immobilisés correspondent ainsi :

- Pour les contrats de sous-traitance : aux coûts de développements engagés en amont des contrats et non financés par le donneur d'ordre dès lors que, les prévisions de ventes du jeu, permettent d'envisager des royalties futures. La valeur finale du coût du jeu et donc du coût non financé n'étant pas encore déterminés, ces dépenses sont comptabilisées pour l'instant en stock et en cours.

- Pour les jeux en co-développement avec un éditeur : à la quote-part des développements portés par DON'T NOD en tant qu'éditeur

Ces coûts de développement sont comptabilisés au poste « développements en cours de production » au fur et à mesure de l'avancement du développement.

À dater de leur première commercialisation, ils sont transférés dans les comptes « développements extérieurs en cours de commercialisation ».

Les autres immobilisations incorporelles sont constituées des brevets, des coûts liés à l'acquisition des licences de logiciels. Ils sont amortis linéairement en fonction de la durée prévue d'utilisation.

#### **Règles d'amortissement et de dépréciation**

DON'T NOD effectue des tests de dépréciation à la clôture de chaque exercice, ou dès l'apparition d'indicateurs de perte de valeur.

Ces tests consistent à comparer la valeur nette comptable des actifs à leur valeur recouvrable qui correspond au montant le plus élevé entre la juste valeur diminuée des coûts de vente et leur valeur d'utilité, estimée par la valeur actuelle nette des flux de trésorerie futurs générés par leur utilisation.

Lorsque la juste valeur d'une immobilisation incorporelle s'apprécie au cours d'un exercice et que la valeur recouvrable excède la valeur comptable de l'actif, les éventuelles pertes de valeur constatées lors d'exercices précédents sont reprises en résultat.

- **Immobilisations corporelles**

Les immobilisations corporelles sont enregistrées à leur coût d'acquisition ou, le cas échéant, à leur coût de production. Les amortissements sont calculés selon le mode linéaire en fonction des durées d'utilisation estimées des biens.

Les mouvements de l'exercice sont détaillés dans les tableaux ci-dessous :

Immobilisations brutes = 4 278 569 Euros

Actif immobilisé	A l'ouverture	Augmentation	Diminution	A la clôture
Immobilisations incorporelles	433 763	2 807 476		3 241 239
Immobilisations corporelles	857 302	90 033		947 335
Immobilisations financières	89 995			89 995
<b>TOTAL</b>	<b>1 381 059</b>	<b>2 897 509</b>		<b>4 278 569</b>

Amortissements et provisions d'actif = 1 201 497 Euros

Amortissements et provisions	A l'ouverture	Augmentation	Diminution	A la clôture
Immobilisations incorporelles	395 389	59 279		454 668
Immobilisations corporelles	605 601	141 227		746 829
Titres mis en équivalence				
Autres Immobilisations financières				
<b>TOTAL</b>	<b>1 000 990</b>	<b>200 506</b>		<b>1 201 497</b>

Détail des immobilisations et amortissements en fin de période

Nature des biens immobilisés	Montant	Amortis.	Valeur nette	Durée
Concessions et droits similaire	23 244	23 244	0	1 an
Logiciels	369 019	365 805	3 214	1 an
Logiciel wise	37 397	24 112	13 285	1 an
Licence simplygon	50 000	31 507	18 493	1 an
Autres immobilisat. incorporel	10 000	10 000	0	3 ans
Installations generales	346 516	272 442	74 074	5 ans
Materiel de bureau et info.	270 496	220 807	49 690	3 ans
Mat riel informatique	228 371	179 593	48 778	3 ans
Mobilier	90 952	71 967	18 984	3 ans
Site internet	11 000	2 019	8 981	3 ans
Immobilisation en cours	2 751 579	0	2 751 579	
<b>TOTAL</b>	<b>4 188 574</b>	<b>1 201 497</b>	<b>2 987 077</b>	

Etat des créances = 3 287 778 Euros

Etat des créances	Montant brut	A un an	A plus d'un an
Actif immobilisé	89 995		89 995
Actif circulant & charges d'avance	3 197 783	3 197 783	
<b>TOTAL</b>	<b>3 287 778</b>	<b>3 197 783</b>	<b>89 995</b>

Provisions pour dépréciation = 1 858 918 Euros

Nature des provisions	A l'ouverture	Augmentation	utilisées	non utilisées	A la clôture
Stocks et en-cours	1 286 694	572 224			1 858 918
Comptes de tiers					
Comptes financiers					
<b>TOTAL</b>	<b>1 286 694</b>	<b>572 224</b>			<b>1 858 918</b>

***Produits à recevoir par postes du bilan = 982 744 Euros***

Les produits à recevoir (facturation à établir) sont répartis de la manière suivante :

<b>TOTAL Factures à établir :</b>	
Square - Royalties Q4 2016	361 091,00 €
PROJET 4 - Milestone 13-2 (25%)	66 507,70 €
PROJET 4 - Milestone 14 (prorata)	267 226,02 €
VAMPYR - Milestone 23 (prorata)	125 419,35 €
PROJET 5 Milestone 2 Prehprod 5 (prorata)	162 500,00 €
<b>TOTAL factures à établir =</b>	<b>982 744,08 €</b>

***Charges constatées d'avance = 168 852 Euros***

Les charges constatées d'avance ne sont composées que de charges ordinaires dont la répercussion sur le résultat est reportée à un exercice ultérieur.

### *Informations complémentaires sur le bilan actif*

#### **PRODUCTION STOCK ET TRAVAUX EN COURS / IMMOBILISATIONS INCORPORELLES EN COURS :**

3.6.1 / La société a démarré sur l'exercice la pré-production d'en cours et d'ébauches de jeux et a instruit diverses demandes d'agrément au CNC et demandes spécifiques d'aides ou de subventions ; en parallèle, elle a lancé la recherche de partenaires Editeur.

Les stocks d'en cours au 31/12/2016 sont constitutifs des frais et dépenses réelles directes engagées sur la période, pour la production des supports jeux R&D et jeux vidéo eux-mêmes.

La majeure partie des charges est donc remontée en stock hors frais improductifs tels que :

- Salaires et charges Staff et Administratif
- Frais de prospection
- Provision sur R&D ancienne génération réutilisée sur période (amortissement sur 5 ans soit 166 K euros/an)

Les intérêts de l'avance financière MVE ont été portés en stock du jeu 3 pour 205 K euros.

Le business modèle du studio de créations de jeux vidéo répond à une logique de production d'en cours de pré-production et d'ébauches de jeux, nécessitant des besoins de financement relativement importants avant présentation et signature avec un éventuel éditeur.

Ainsi, le maintien durable de ressources de financements et/ou la signature d'accords avec des partenaires Editeurs, pour le préfinancement des développements en cours, sont vitaux pour garder la capacité de l'entreprise à poursuivre ses développements, et par là même la poursuite de ses activités.

3.6.1.1/ En cours de produit R&D sur la gestion des fluides développés pour le jeu REMEMBER ME " Fluidz "

Valeur brute : 628 K euros

Valeur nette : 0 K euro

Provision : 628 K euros, dont dotation au cours de l'exercice : 0 K euros

Process en sommeil

3.6.1.2/ En cours de produit R&D utilisé sur le jeu " REMEMBER ME " :

Valeur brute : 831 K euros

Valeur nette : 83 K euros

Provision : 748 K euros, dont dotation au cours de l'exercice : 166 K euros

Projets et process réactivables sur jeux saisons 2

3.6.1.3/ En cours de produit R&D sur le jeu PROJET 4

Valeur brute : 178 K euros

Valeur nette : 0 K euro

Provision : 178 K euros, dont dotation au cours de l'exercice : 178 K euros

3.6.1.4/ En cours de jeux PROJET 5 : valorisation des temps passés et frais directs affectés aux nouveaux jeux

en cours de production :

Valeur brute : 1.986 K euros

Valeur nette : 1.986 K euros

Provision : 0 K euro

La signature avec l'Editeur a été réalisée tardivement, et après une période significative de dépenses et coûts de développements assumés par DN, concernant notamment la pré-production et les prototypes du jeu.

Corrélativement, les conditions financières du contrat très favorables permettront à DN un retour sur investissement rapide, (royalties dès la première copie et pourcentages plus élevés que les usages).

La société considère donc que ces premiers coûts de développements sont porteurs d'avantages économiques futurs, sur la base des royalties attendus sur le jeu, en lien avec le plan d'affaire prévisionnel de l'Editeur ; une fois la quote-part non financée déterminée, ces coûts seront reclassés en immobilisations incorporelles.

A la sortie du jeu, ils seront amortis selon les usages et en lien avec les recettes attendues.

Un test de dépréciation sera réalisé au fur et à mesure de l'avancement du jeu et lors de sa mise en distribution.

3.6.1.5/ jeux VAMPYR : valorisation des temps passés et frais directs affectés aux nouveaux jeux en cours de production :

L'analyse des termes du contrat et avenants avec l'Editeur fait ressortir que la société DN est en co-production, et reste ainsi titulaire de droits d'exploitations du jeu, en échange d'assumer une partie du budget des frais de développements du jeu en cours de fabrication ; au cours de l'exercice, la société a donc décidé de reclasser les coûts de développements du jeu assumés directement par DN en immobilisations incorporelles en cours. Le montant s'élève à 2.751.578 €

A la sortie du jeu, ils seront amortis selon les usages et en lien avec les plans d'affaires.

3.6.1.6/ En cours de jeux Autres projets : valorisation des temps passés et frais directs affectés aux nouveaux jeux en cours de production :

Valeur brute : 594 K euros

Valeur nette : 291 K euros

Provision : 304 K euros, dont dotation au cours de l'exercice : 228 K euros

## **AVANCES REMBOURSABLES**

La société bénéficie d'un contrat d'aide, sous forme d'avances conditionnées remboursables. (avance remboursable du Fonds d'Aide au Jeu Vidéo pour 390 K€).

L'aide reçue sous la forme d'avances conditionnées, qui est une avance remboursable en totalité ou en partie sur la base de la reconnaissance par le bailleur de fonds d'un succès technique ou commercial du projet connexe par l'entité de financement.

## NOTES SUR LE BILAN PASSIF

*Capital social = 22 988 Euros*

Mouvements des titres	Nombre	Val. nominale	Capital social
Titres en début d'exercice	37077	0,62	22 988
Titres émis			
Titres remboursés ou annulés			
<b>Titres en fin d'exercice</b>	<b>37077</b>	<b>0,62</b>	<b>22 988</b>

*Tableau de Passage des Capitaux Propres :*

	Capital	Prime d'émission	Réserves	Report à nouveau	Résultat de l'exercice	Total capitaux propres
Situation à l'ouverture de l'exercice	22 988	19 690	2 300	486 991	17 212	549 181
Affectation du résultat N-1				17 212	- 17 212	-
Résultat de l'exercice						-
Situation à la clôture	22 988	19 690	2 300	504 203	-	549 181

*Provisions = 2 314 Euros*

Nature des provisions	A l'ouverture	Augmentation	Utilisées	Non utilisées	A la clôture
Provisions		2 314			2 314
Provisions pour risques					
<b>TOTAL</b>		<b>2 314</b>			<b>2 314</b>

*Etat des dettes = 8 569 075 Euros*

Etat des dettes	Montant total	De 0 à 1 an	De 1 à 5 ans	Plus de 5 ans
Etablissements de crédit	4 803 788	1 503 771	1 414 293	1 885 725
Dettes financières diverses	763 057	358 076	182 678	222 302
Fournisseurs	1 453 964	1 233 245	125 184	95 535
Dettes fiscales & sociales	682 602	682 602		
Dettes sur immobilisations	865 664	865 664		
Autres dettes				
Produits constatés d'avance				
<b>TOTAL</b>	<b>8 569 075</b>	<b>4 643 358</b>	<b>1 722 155</b>	<b>2 203 562</b>

La dette MVE de 1,5 M€ reconstituée ne sera exigible qu'après la sortie du plan de continuation

*Charges à payer par postes du bilan = 714 308 Euros*

Charges à payer	Montant
Emp. & dettes établ. de crédit	
Emp. & dettes financières div.	
Fournisseurs	88 679
Dettes fiscales & sociales	625 629
Autres dettes	
<b>TOTAL</b>	<b>714 308</b>

## **Produits constatés d'avance = 865 664 Euros**

Les produits constatés d'avance sont répartis de la manière suivante :

<b>TOTAL Produits constatés d'avance :</b>	
Editeur confidentiel	103 561,64 €
Editeur confidentiel	260 393,84 €
Editeur confidentiel	479 517,00 €
Licence Simplygon	22 192,00 €
<b>TOTAL produits constatés d'avance</b> =	<b>865 664,48 €</b>

Les principaux postes de produits constatés d'avance ont été décidés de la manière suivante :

### **1. \*ÉDITEUR CONFIDENTIEL\* (PROJET 4)**

Le calendrier de production a été décalé par rapport au contrat éditeur. En effet, si la première Milestone de production a été livrée dans les délais imposés par l'éditeur, la dernière Milestone de pré-production n'a pas été validée entièrement. 50% ont été livrés le 02/12/2016, 25% ont été livrés le 13/01/2017, et les derniers 25% ont été livrés le 24/02/2017.

Après entretien avec les équipes de production, il est donc acté que la période de pré-production s'est étalée jusqu'au 24 février 2017. Il convient donc d'étaler l'avance à la pré-production de 420 000 € reçue en juillet 2015 du 17/06/2016 (date de début de la pré-production) jusqu'au 24 février 2017.

Compte tenu des différents éléments, il a été décidé de répartir le produit constaté d'avance de la manière suivante :

<b>PCA étalé sur la période de pré-production :</b>		
Exercice 2016 (du 15/07/2016 au 31/12/2016)	165	316 438,36 €
Exercice 2017 (du 01/01/2017 au 24/02/2017) - PCA	54	103 561,64 €
<b>Total :</b>	<b>219</b>	<b>420 000,00 €</b>

Soit un produit constaté d'avance total de **103,561,64 €**.

### **2. FOCUS HOME INTERACTIVE (VAMPYR)**

FOCUS HOME INTERACTIVE et Don't Nod Entertainment ont signé leur contrat de co-production Vampyr en Février 2015. Le premier contrat fixait une valeur de budget FOCUS HOME INTERACTIVE de 3 100 000 €. L'avenant 6 fixe une valeur de 6 612 000 €, pour un jeu dont le budget total calculé en jours / hommes ressort à **10 598 000 €**.

Le contrat doit durer **36 mois**. Celui-ci a démarré en novembre 2014, pour une date de sortie prévue courant novembre 2017.

Le jeu est en co-production, ce qui explique que DNE doit prendre une partie du coût global à sa charge ; en contrepartie, les espérances de royalties (ou redevance complémentaire) et seuils de déclenchements sont plus favorables que sur les premiers contrats.

#### **Répartition des produits constatés d'avance :**

Don't Nod Entertainment a bénéficié de deux avances forfaitaires exceptionnelles de 300 000 € en mai et juillet 2016, indexées sur les Milestones de Production #4 et #6. Ces avances ne correspondant pas dans la réalité à des livrables, il a donc été décidé de les étaler sur la période contractuelle de production, soit jusqu'au 20/01/2017, d'après les travaux effectués avec les équipes de production de Vampyr.

La phase de production convenue contractuellement avec l'éditeur s'achève le 20/01/2017. En revanche, il convient d'étaler l'avance exceptionnelle de paiement de sa date de facturation jusqu'au 28/05/2017, soit la date réelle de fin de la phase de production, en accord avec les producteurs de Vampyr.

**Compte tenu de ces différents éléments, il a été convenu de répartir les produits constatés d'avance de la manière suivante :**

Projet	Milestone	Date facture	Montant H.T.
VAMPYR Milestone Production #4	Complément 15	23/05/2016	300 000,00 €
VAMPYR Milestone Production #6	Complément 17	08/07/2016	300 000,00 €

VAMPYR Avance #1 :		
Exercice 2016 (du 23/05/2016 au 31/12/2016)	217	178 356,16 €
Exercice 2017 (du 01/01/2017 au 28/05/2017) - PCA	148	121 643,84 €
<b>Total :</b>	<b>365</b>	<b>300 000,00 €</b>

VAMPYR Avance #2 :		
Exercice 2016 (du 08/07/2016 au 31/12/2016)	172	161 250,00 €
Exercice 2017 (du 01/01/2017 au 28/05/2017) - PCA	148	138 750,00 €
<b>Total :</b>	<b>320</b>	<b>300 000,00 €</b>

Soit un produit constaté d'avance total de 121 643,84 € + 138 750 € = **260 393,84 €**

### 3. \*ÉDITEUR CONFIDENTIEL\* (PROJET 5)

En décembre 2015, une redevance forfaitaire de 1 000 000 € a été facturée et versée à Don't Nod. Il s'agit d'un paiement upfront versé à la signature du contrat, à lisser sur les 29 mois de production.

Au jour de ce rapport, la production du PROJET 5 débute sa phase de production, et a validé avec succès sa FPP (première tranche verticale). Cette étape cruciale dans le développement de jeu vidéo correspond à un livrable spécifique contenant toutes les fonctionnalités du jeu.

Projet	Milestone	Date éditeur	Montant H.T.
Upfront signature payment	-	23/12/2015	1 000 000,00 €

PROJET 5 Paiement upfront à la signature du contrat		
Exercice 2015 (en mois)	1	182 000,00 €
Reprise exercice 2016 (en mois)	12	338 483,00 €
Reprise exercice 2017 (en mois) - PCA	12	338 483,00 €
Reprise exercice 2018 (en mois) - PCA	4	141 034,00 €

<b>Total :</b>	29	1 000 000,00 €
----------------	----	----------------

Soit un produit constaté d'avance total de 338 483 € + 141 034 € = **479 517 €**.

## NOTES SUR LE COMPTE DE RESULTAT

### *Ventilation du chiffre d'affaires = 7 839 753 Euros*

Les honoraires de développement sont reconnus selon la "Méthode de l'achèvement». L'éventuelle marge dégagée sur les honoraires de développement impacte l'exercice au cours duquel les développements liés au projet sont achevés. Ainsi, au cours de la phase de développement :

- Lorsque les honoraires de développement excèdent les coûts de développement : la marge est neutralisée par une écriture de stock ou de produit constaté d'avance.
- Dans le cas contraire : la perte estimée est intégralement provisionnée dès qu'elle est anticipée.

Il n'est pas tenu compte des royalties pour apprécier le résultat à l'achèvement dans la mesure où le producteur n'est pas tenu de commercialiser le jeu.

Les royalties constituent un produit de l'exercice au cours duquel ils sont nés (i.e. : dès lors que les seuils les déclenchant sont atteints).

Le chiffre d'affaires de l'exercice se décompose de la manière suivante :

<b>Nature du chiffre d'affaires</b>	<b>Montant HT</b>	<b>Taux</b>
Prestations de services	6 691 490	85,35 %
Produits des activités annexes	1 148 263	14,65 %
<b>TOTAL</b>	<b>7 839 753</b>	<b>100.00 %</b>

### *Ventilation de l'impôt sur les bénéfices = -1 413 777 Euros*

<b>Niveau de résultat</b>	<b>Avant impôt</b>	<b>Impôt</b>	<b>Après impôt</b>
Résultat d'exploitation	856 476		856 476
Résultat financier	-1 668 221		-1 668 221
Résultat exceptionnel	143 516	-1 413 777	1 557 293
Participation des salariés			
<b>TOTAL</b>	<b>-668 228</b>	<b>-1 413 777</b>	<b>745 549</b>

### *Autres informations relatives au compte de résultat*

Les postes de charges et produits composant le résultat de l'exercice figurent au compte de résultat des états financiers.

On pourra s'y reporter ainsi qu'à la plaquette financière annuelle, documents qui fournissent une information plus détaillée.

Incidence des crédits d'impôts sur l'exercice :

Crédit d'impôt Jeux Vidéo : 1 459 777 euros

Crédit d'impôt recherche : - 46 000 euros

Crédit d'impôt Compétitivité Emploi : 100 341 euros

## AUTRES INFORMATIONS

### *Rémunération des dirigeants*

Cette information n'est pas mentionnée dans la présente Annexe, car elle conduirait indirectement à donner une rémunération individuelle.

### *Engagements relatifs aux Indemnités de départ à la retraite*

Compte tenu de l'âge moyen du personnel et de l'ancienneté de l'effectif, l'engagement n'est pas significatif

### *Effectif moyen*

<b>Catégories de salariés</b>	<b>Salariés</b>	<b>En régie</b>
Cadres	50	
Agents de maîtrise & techniciens	33	
Employés		
Ouvriers		
Apprentis sous contrat		
<b>TOTAL</b>	<b>83</b>	<b>0</b>

### *Montant des honoraires versés aux commissaires aux comptes*

Le montant des honoraires des Commissaires aux comptes comptabilisés en charges au cours de l'exercice 2016 s'élève à 18.000 Euros.

## DETAIL DES POSTES CONCERNES PAR LE CHEVAUCHEMENT D'EXERCICE

Les comptes détaillés dans les tableaux suivants concernent les écritures comptables relatives à l'indépendance des exercices.

*Charges constatées d'avance = 168 852 Euros*

<b>Charges constatées d'avance</b>	<b>Montant</b>
Charges constatées d'avance( 48600000 )	168 852
<b>TOTAL</b>	<b>168 852</b>

*Charges à payer = 714 308 Euros*

<b>Dettes fournisseurs et comptes rattachés</b>	<b>Montant</b>
Frs. fact.non parvenues( 40810000 )	88 679
<b>TOTAL</b>	<b>88 679</b>

<b>Dettes fiscales et sociales</b>	<b>Montant</b>
Dettes provis. pr congés à payer( 42820000 )	239 005
Autres charges à payer( 42860000 )	42 109
Charges sociales s/congés à payer( 43820000 )	107 553
Org.sociaux-autre charges à payer( 43860000 )	23 919
Charges fiscales s/congés à payer( 44820000 )	6 324
Etat-charges à payer( 44860000 )	206 719
<b>TOTAL</b>	<b>625 629</b>

## **20.2 INFORMATIONS FINANCIERES PROFORMA**

Non applicable.

## **20.3 VERIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES ANNUELLES**

### **20.3.1 Rapport d'audit des commissaires aux comptes sur les comptes pour l'exercice clos le 31 décembre 2017**

Aux associés,

#### **OPINION**

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos soins et votre Assemblée Générale, nous avons effectué l'audit des comptes annuels de la Société DON'T NOD ENTERTAINMENT relatifs à l'exercice clos le 31 décembre 2017, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Nous certifions que les comptes annuels sont, au regard des règles et principes comptables français, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine de la Société à la fin de cet exercice.

#### **FONDEMENT DE L'OPINION**

##### *Référentiel d'audit*

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Les responsabilités qui nous incombent en vertu de ces normes sont indiquées dans la partie "Responsabilités des Commissaires aux Comptes relatives à l'audit des comptes annuels" du présent rapport.

##### *Indépendance*

Nous avons réalisé notre mission d'audit dans le respect des règles d'indépendance qui nous sont applicables, sur la période du 1<sup>er</sup> janvier 2017 à la date d'émission de notre rapport, et notamment nous n'avons pas fourni de services interdits par le Code de déontologie de la profession de Commissaire aux Comptes.

#### **OBSERVATION**

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur le point exposé dans la note 1.2.2 "Retraitement des corrections d'erreurs" de l'annexe des comptes annuels qui précise que :

- A la suite de la mise en place de nouveaux outils de gestion, il est apparu que la manière dont étaient appréhendés antérieurement les contrats signés par la Société avec les éditeurs était erronée et ne reposait pas sur des principes comptables admis par le PCG.
- La Société a comptabilisé au titre de l'ensemble des corrections d'erreurs identifiées sur l'exercice clos au 31 décembre 2017 une charge nette de 3 368 K€.

- Afin d'améliorer la lisibilité de ses comptes, la Société a présenté pour les périodes closes aux 31 décembre 2017 et 2016, un compte de résultat, un bilan et un tableau de flux de trésorerie retraités de ces anomalies afin que le lecteur puisse apprécier la performance intrinsèque de la Société.

## **JUSTIFICATION DES APPRECIATIONS**

En application des dispositions des articles L. 823-9 et R. 823-7 du Code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les appréciations suivantes qui, selon notre jugement professionnel, ont été les plus importantes pour l'audit des comptes annuels de l'exercice.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le contexte de l'audit des comptes annuels pris dans leur ensemble et de la formation de notre opinion exprimée ci-avant. Nous n'exprimons pas d'opinion sur des éléments de ces comptes annuels pris isolément.

- La note 1.2.2 "Retraitement des corrections d'erreurs" de l'annexe des comptes annuels expose les raisons qui ont conduit la Société à comptabiliser, au 31 décembre 2017, un certain nombre de corrections d'erreurs.

Dans le cadre de notre appréciation des principes comptables suivis par votre Société, nous avons examiné les modalités de détermination des montants de ces corrections d'erreurs, nous avons vérifié le caractère approprié des méthodes comptables retenues et nous avons pu nous assurer que la note 1.2.2 "Retraitement des corrections d'erreurs" de l'annexe des comptes annuels fournit une information appropriée.

- La note 2.2.8 "Reconnaissance du chiffre d'affaires" de l'annexe des comptes annuels expose les règles et méthodes comptables relatives à la reconnaissance du chiffre d'affaires selon la méthode dite "à l'avancement". Le résultat comptabilisé sur chaque contrat est dépendant des estimations des coûts restant à encourir et, par conséquent, du taux de marge prévisionnel du contrat réalisées par les chargés de projet et la Direction financière.

Dans le cadre de notre appréciation des principes comptables suivis par votre Société, nous avons examiné, sur la base des informations qui nous ont été communiquées, les données et les hypothèses sur lesquelles se fondent ces estimations, nous avons revu les calculs effectués par la Société et nous avons pu nous assurer que la note 2.2.8 "Reconnaissance du chiffre d'affaires" de l'annexe des comptes annuels fournit une information appropriée.

- La note 2.2.1 "Immobilisations incorporelles" de l'annexe des comptes annuels expose les règles et méthodes comptables relatives à la comptabilisation des coûts engagés par la Société dans le cadre de contrats de co-production de jeux pour lesquels elle détient tout ou partie des droits d'exploitation.

Dans le cadre de notre appréciation des principes comptables suivis par votre Société, nous avons examiné les modalités de l'inscription à l'actif des coûts de développement de jeux vidéo ainsi que celles retenues pour la vérification de leur valeur actuelle et nous avons pu nous assurer que les notes 2.2.1 "Immobilisations incorporelles" et 3.1 "Immobilisations incorporelles et corporelles" de l'annexe des comptes annuels fournissent une information appropriée.

## **VERIFICATION DU RAPPORT DE GESTION ET DES AUTRES DOCUMENTS ADRESSES AUX ASSOCIES**

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par la loi.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur la sincérité et la concordance avec les comptes annuels des informations données dans le rapport de gestion du Président et dans les autres documents adressés aux associés sur la situation financière et les comptes annuels.

## **INFORMATIONS RESULTANT D'AUTRES OBLIGATIONS LEGALES ET REGLEMENTAIRES**

### ***Responsabilités de la Direction et des personnes constituant le gouvernement d'entreprise relatives aux comptes annuels***

Il appartient à la Direction d'établir des comptes annuels présentant une image fidèle, conformément aux règles et principes comptables français, ainsi que de mettre en place le contrôle interne qu'elle estime nécessaire à l'établissement de comptes annuels ne comportant pas d'anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs.

Lors de l'établissement des comptes annuels, il incombe à la Direction d'évaluer la capacité de la Société à poursuivre son exploitation, de présenter dans ces comptes, le cas échéant, les informations nécessaires relatives à la continuité d'exploitation et d'appliquer la convention comptable de continuité d'exploitation, sauf s'il est prévu de liquider la Société ou de cesser son activité.

Les comptes annuels ont été arrêtés par le Président.

## ***Responsabilités des Commissaires aux Comptes relatives à l'audit des comptes annuels***

Il nous appartient d'établir un rapport sur les comptes annuels. Notre objectif est d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes annuels pris dans leur ensemble ne comportent pas d'anomalies significatives. L'assurance raisonnable correspond à un niveau élevé d'assurance, sans toutefois garantir qu'un audit réalisé conformément aux normes d'exercice professionnel permet de systématiquement détecter toute anomalie significative. Les anomalies peuvent provenir de fraudes ou résulter d'erreurs et sont considérées comme significatives lorsque l'on peut raisonnablement s'attendre à ce qu'elles puissent, prises individuellement ou en cumulé, influencer les décisions économiques que les utilisateurs des comptes prennent en se fondant sur ceux-ci.

Comme précisé par l'article L. 823-10-1 du Code de commerce, notre mission de certification des comptes ne consiste pas à garantir la viabilité ou la qualité de la gestion de votre Société.

Dans le cadre d'un audit réalisé conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, les Commissaires aux Comptes exercent leur jugement professionnel tout au long de cet audit. En outre :

- Ils identifient et évaluent les risques que les comptes annuels comportent des anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs, définissent et mettent en œuvre des procédures d'audit face à ces risques, et recueillent des éléments qu'ils estiment suffisants et appropriés pour fonder leur opinion. Le risque de non-détection d'une anomalie significative provenant d'une fraude est plus élevé que celui d'une anomalie significative résultant d'une erreur, car la fraude peut impliquer la collusion, la falsification, les omissions volontaires, les fausses déclarations ou le contournement du contrôle interne.
- Ils prennent connaissance du contrôle interne pertinent pour l'audit afin de définir des procédures d'audit appropriées en la circonstance, et non dans le but d'exprimer une opinion sur l'efficacité du contrôle interne.
- Ils apprécient le caractère approprié des méthodes comptables retenues et le caractère raisonnable des estimations comptables faites par la Direction, ainsi que les informations les concernant fournies dans les comptes annuels.
- Ils apprécient le caractère approprié de l'application par la Direction de la convention comptable de continuité d'exploitation et, selon les éléments collectés, l'existence ou non d'une incertitude significative liée à des événements ou à des circonstances susceptibles de mettre en cause la capacité de la Société à poursuivre son exploitation. Cette appréciation s'appuie sur les éléments collectés jusqu'à la date de leur rapport, étant toutefois rappelé que des circonstances ou événements ultérieurs pourraient mettre en cause la continuité d'exploitation. S'ils concluent à l'existence d'une incertitude significative, ils attirent l'attention des lecteurs de leur rapport sur les informations fournies dans les comptes annuels au sujet de cette incertitude ou, si ces informations ne sont pas fournies ou ne sont pas pertinentes, ils formulent une certification avec réserve ou un refus de certifier.

- Ils apprécient la présentation d'ensemble des comptes annuels et évaluent si les comptes annuels reflètent les opérations et événements sous-jacents de manière à en donner une image fidèle.

Fait à PARIS et TOULOUSE, le 14 mars 2018

Les Commissaires aux Comptes

BECOUBE

CLAVEL AUDIT-ASSOCIES

Fabien BROVEDANI

Pierre-Emile CLAVEL

### **20.3.2 Rapport du commissaire aux comptes sur les comptes pour l'exercice clos le 31 décembre 2016**

Mesdames, Messieurs,

En l'exécution de la mission qui m'a été confié par l'assemblée générale de votre société, nous vous présentons notre rapport relatif à l'exercice clos le **31/12/2016**, sur :

- ❑ Le contrôle des comptes annuels de la société DON'T NOD, tels qu'ils sont annexés au présent rapport,
- ❑ la justification de nos appréciations,
- ❑ Les vérifications et informations spécifiques prévues par la loi.

Les comptes annuels ont été arrêtés par votre gérant. Il nous appartient, sur la base de notre audit, d'exprimer une opinion sur ces comptes.

#### **I – OPINION SUR LES COMPTES ANNUELS :**

Ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences permettant d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes annuels ne comportent pas d'anomalies significatives. Un audit consiste à vérifier, par sondages ou au moyen d'autres méthodes de sélection, les éléments justifiant des montants et informations figurant dans les comptes annuels. Il consiste également à apprécier les principes comptables suivis, les estimations significatives retenues et la présentation d'ensemble des comptes. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Nous certifions que les comptes annuels sont, au regard des règles et principes comptables français, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine de la société à la fin de cet exercice.

Sans remettre en cause notre opinion, nous attirons votre attention sur les points suivants :

- Les notes de l'annexe pages 6 et 9, qui exposent les spécificités, les détails et les traitements comptables opérés sur les coûts de développements des jeux, en lien avec les contrats Editeurs et le business-modèle de l'activité. Il s'agit en particulier des coûts de développements portés en stocks et en cours, et des frais de développements immobilisables.
- Les notes de l'annexe page 3, qui relate par ailleurs le Plan de redressement en cours de règlement, dument homologué en date du 6 mai 2015, pour un passif global de 3.969 K€, dont 652 K€ réglé progressivement sur 9 ans et 3.300 K€ sur 7 ans à partir de 2019.
- Dans notre rapport du 8 juin 2016 relatif aux comptes de l'exercice 2015, nous avons formulé une réserve sur une incertitude quant à la continuité de l'exploitation de l'entité liée aux besoins de financements d'exploitation et aux exigences du plan à court ou moyen terme. Les plans d'affaires et les projets de recapitalisations en cours permettent de lever cette réserve. Les comptes ont été établis en valeur non liquidative.

## **2- JUSTIFICATION DE NOS APPRECIATIONS**

En application des dispositions de l'article L.823-9 du Code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous vous informons que les appréciations auxquelles nous avons procédé ont porté sur le caractère approprié des principes comptables appliqués.

### **Valorisation des stocks et en-cours et immobilisations incorporelles en cours**

Comme mentionné dans la note de l'annexe, la société est conduite à effectuer une valorisation des en-cours de production de jeux vidéo et supports R&D de jeux vidéo, qui affectent certains composants des comptes annuels. Dans le cadre de nos appréciations, nous nous sommes assurés de la correcte application des méthodes de valorisations. Nos travaux n'ont pas révélé d'élément significatif susceptible de remettre en cause la méthode conduisant à la valeur comptable des stocks et en cours ou immobilisations retenue par la société.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le cadre de notre démarche d'audit des comptes annuels, pris dans leur ensemble, et ont donc contribué à la formation de notre opinion sans réserve, exprimée dans la première partie de ce rapport.

### **Etat de dettes et Evènements postérieurs à la clôture :**

Comme mentionné dans la note de l'annexe page 3, la société a réintégré une dette significative concernant un partenaire financier historique, pour la somme de 1.500 K€. Dans le cadre de nos appréciations, nous nous sommes assurés de la correcte documentation juridique validant l'opération et les conditions d'exigibilités. Nos travaux n'ont pas révélé d'élément significatif susceptible de remettre en cause l'opération et la présentation retenues par la société.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le cadre de notre démarche d'audit des comptes annuels, pris dans leur ensemble, et ont donc contribué à la formation de notre opinion sans réserve, exprimée dans la première partie de ce rapport.

## **II – VERIFICATIONS SPECIFIQUES :**

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par la loi.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur la sincérité et la concordance avec les comptes annuels des informations données dans le rapport de gestion du gérant et dans les documents adressés aux associés sur la situation financière et les comptes annuels.

**Fait à Toulouse, le 13/04/2017**

Le Commissaire aux Comptes

**Pierre-Emile CLAVEL**

### **20.3.3 Autres informations vérifiées par les contrôleurs légaux**

Néant

### **20.4 DATE DES DERNIERES INFORMATIONS FINANCIERES**

31 décembre 2017.

### **20.5 INFORMATIONS FINANCIERES INTERMEDIAIRES**

Néant

### **20.6 POLITIQUE DE DISTRIBUTION DE DIVIDENDES**

#### **20.6.1 Dividendes versés au cours des trois derniers exercices**

Néant

#### **20.6.2 Politique de distribution de dividendes**

Il n'est pas prévu d'initier une politique de versement de dividendes à court terme.

### **20.7 PROCEDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE**

A la date d'enregistrement du Document de Base, il n'existe pas de procédure administrative, gouvernementale, judiciaire ou d'arbitrage, y compris toute procédure dont la Société a connaissance, qui est en suspens ou dont elle est menacée, susceptible d'avoir ou ayant eu au cours des 12 derniers mois des effets significatifs sur la situation financière, l'activité ou les résultats de la Société et/ou de sa future filiale.

### **20.8 CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIERE OU COMMERCIALE**

Il n'y a pas eu, à la connaissance de la Société, de changement significatif de la situation financière ou commerciale de la Société depuis le 31 décembre 2017.

## 21 INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

*Le descriptif ci-dessous tient compte de certaines modifications statutaires décidées par l'Assemblée Générale Mixte du 30 mars 2018, pour certaines sous condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché Euronext Growth à Paris.*

### 21.1 CAPITAL SOCIAL

#### 21.1.1 Montant du capital social

Le capital de la Société s'élève à 55 615,50 € divisé en 2 780 775 actions ordinaires de 0,02 € de valeur nominale chacune, entièrement libérées.

#### 21.1.2 Titres non représentatifs du capital

Néant.

#### 21.1.3 Acquisition par la Société de ses propres actions.

À la date du présent Document de Base, la Société ne détient aucune de ses actions.

L'assemblée générale mixte des actionnaires de la Société du 30 mars 2018 a autorisé le conseil d'administration à mettre en œuvre, pour une durée de dix-huit mois à compter de l'assemblée, un programme de rachat des actions de la Société dans le cadre des dispositions des articles L. 225-209 et suivants du code de commerce et des pratiques de marché admises par l'Autorité des marchés financiers, sous la condition suspensive non rétroactive de la première cotation des actions de la Société sur le marché Euronext Growth à Paris au plus tard le 31 décembre 2018. Les principaux termes de cette autorisation sont les suivants :

- nombre maximum d'actions pouvant être achetées : 10% du nombre total d'actions, à quelque moment que ce soit, étant précisé que, lorsque les actions sont acquises dans le but de favoriser la liquidité des actions de la Société, le nombre d'actions pris en compte pour le calcul de cette limite correspond au nombre d'actions achetées déduction faite du nombre d'actions revendues pendant la durée de l'autorisation et lorsqu'elles le sont en vue de leur conservation et de leur remise ultérieure en paiement ou en échange dans le cadre d'une opération de fusion, de scission ou d'apport, le nombre d'actions acquises ne peut excéder 5% du nombre total d'actions ;
- objectifs des rachats d'actions :
  - assurer la liquidité des actions de la Société dans le cadre d'un contrat de liquidité à conclure le cas échéant avec un prestataire de services d'investissement, conforme à la charte de déontologie reconnue par l'AMF, émise par l'Association française des marchés financiers (AMAFI) du 8 mars 2011 ;
  - honorer des obligations liées à des programmes d'options d'acquisition d'actions, d'attributions gratuites d'actions, d'épargne salariale ou autres allocations d'actions aux salariés et dirigeants de la Société ou des sociétés qui lui sont liées ;
  - remettre des actions à l'occasion de l'exercice de droits attachés à des valeurs mobilières donnant accès au capital ;
  - annuler tout ou partie des actions ainsi rachetées.
- prix d'achat maximum (hors frais et commission) : 300% du prix par action qui sera retenu pour l'introduction en bourse des actions de la Société ;
- montant maximum global des achats : 2 000 000 euros.

### 21.1.4 Valeurs mobilières ouvrant droit à une quote-part de capital

Les seuls titres donnant accès au capital émis par la Société sont des obligations convertibles en actions avec bons de souscription d'actions attachés (OCABSA) dont les caractéristiques sont décrites ci-dessous.

#### OCABSA

L'assemblée générale du 10 janvier 2018 a délégué au Président de la Société la faculté de procéder à des émissions d'obligations convertibles en actions et l'attribution de BSA pour un montant maximum de 4 800 K€ à personnes dénommées. Il a été fait usage de cette délégation à deux reprises. :

- Par une décision du Président en date du 10 janvier 2018 une première émission d'un montant nominal de 1 500 K€, composée de 1.500.000 OC1 avec 750.000 BSA attachés, a été réalisée et souscrite en numéraire par l'investisseur Cely Finance SAS.
- Par une décision du Président en date du 15 février 2018 une deuxième émission d'un montant nominal de 3 300 K€ composée de 3.300.000 OC1 avec 1.650.000 BSA attachés a été réalisée et souscrite par compensation de créances par la société Modern Vision Entertainment Ltd, société de droit maltais, contrôlée par l'actionnaire majoritaire de la Société, M. Kostadin Yanev.

#### ▪ **Détail des obligataires**

Leur répartition ainsi que les montants nominaux sont les suivants :

	Nb OCA souscrites	Montant en €
Cely Finance (1)	1 500 000	1 500 000
Modern Vision Entertainment Ltd (2)	3 300 000	3 300 000
<b>TOTAL</b>	<b>4 800 000</b>	<b>4 800 000</b>

(1) société contrôlée par un investisseur tiers, sans lien avec le Groupe, les dirigeants et les actionnaires actuels

(2) société contrôlée par M. Kostadin Yanev

#### ▪ **Caractéristiques des obligations convertibles (OCABSA)**

**Montant nominal total des deux emprunts** : 4 800 000 euros

A l'exception de leur montant nominal émis, ces deux emprunts ont les mêmes caractéristiques.

**Taux d'intérêt** : 6% par an, payables annuellement

**Durée** : 3 ans à compter de la première souscription des OC1, soit le 10 janvier 2021

**Prime de non conversion** : en cas de non conversion des OC1, la Société sera redevable d'une prime de non conversion portant le taux de chaque OC1 à 12% rétroactivement depuis le 10 janvier 2018

**BSA attachés à l'obligation convertible OCABSA** : 2.400.000 BSA ont été attachés aux OC1. Ces BSA ont été détachés des OC1 concomitamment à l'émission et ne feront pas l'objet d'une demande d'admission à la cote. Les 2.400.000 BSA donnent droit à leur titulaire de souscrire dans un délai de cinq ans (5) à compter de leur émission (10 janvier 2018) à un nombre d'actions représentant une contrevaleur de 2 400 000 euros à un prix égal au prix définitif (sans décote) qui sera retenu dans le cadre de l'augmentation de capital à intervenir au moment de l'introduction en bourse.

▪ **Conditions de conversion des OCABSA**

En cas d'admission sur le marché Euronext Growth Paris le contrat prévoit une conversion automatique des OC1 en actions de la Société. Le nombre d'actions issus de cette conversion ( $N_{\text{Actions}}$ ) sera calculé comme suit avec effet immédiatement avant l'introduction en bourse sous réserve de sa réalisation effective :

$$N_{\text{Actions}} = \frac{M}{\text{Prix IPO}} \text{ où}$$

"**M**" est égal au montant total en euros dû par la Société au titre d'une OC1 convertie, en principal et intérêts à la date de conversion ; et

"**Prix<sub>IPO</sub>**" est égal au prix par action ordinaire de la Société retenu dans le cadre de l'introduction en bourse diminué d'une décote de trente pour cent (30%) si l'IPO est réalisée avant le 29 décembre 2018 (inclus).

Le nombre d'actions nouvelles revenant à chacun des obligataires en contrepartie de sa souscription dépendra du Prix d'Introduction tel qu'il sera arrêté par le Conseil d'administration à l'issue de la période de placement. Aussi, la dilution susceptible de résulter de la conversion de l'intégralité des OC1 sera indiquée dans la prochaine note d'opération dans la mesure où elle sera fonction du futur Prix d'Introduction. Un tableau de dilution sera également présenté dans cette même note d'opération.

## 21.1.5 Capital autorisé

Les résolutions d'émission en cours de validité au jour de l'enregistrement du Document de Base sont synthétisées ci-dessous :

n°	Résolutions approuvées par l'AG du 30 mars 2018	Durée	Plafond	Modalités de fixation du prix
17	Délégation de compétence consentie au conseil d'administration en vue d'augmenter le capital avec suppression du droit préférentiel de souscription d'actions ou de valeurs mobilières donnant accès à terme au capital (offre au public)	26 mois	500 000 € en nominal et 10 M€ pour la partie "Titres de créances" (sous réserve du plafond global)	Moyenne pondérée par les volumes des cours des 3 dernières séances de bourse avant fixation diminuée le cas échéant d'une décote maximale de 30%
18	Délégation de compétence consentie au conseil d'administration en vue d'augmenter le capital avec maintien du droit préférentiel de souscription d'actions ou de valeurs mobilières donnant accès à terme au capital	26 mois	500 000 € en nominal et 10 M€ pour la partie "Titres de créances" (sous réserve du plafond global)	
19	Délégation de compétence consentie au conseil d'administration en vue d'augmenter le capital immédiatement ou à terme par émission d'actions ordinaires ou de toutes valeurs mobilières donnant accès au capital, dans la limite de 20 % du capital social par an, avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires, par une offre visée au paragraphe II de l'article L. 411-2 du code monétaire et financier (placement privé)	26 mois	500 000 € en nominal et 20% du capital par an ; 10 M€ pour la partie "Titres de créances" (sous réserve du plafond global)	Moyenne pondérée par les volumes des cours des 3 dernières séances de bourse avant fixation diminuée le cas échéant d'une décote maximale de 30%
20	Délégation de compétence consentie au conseil d'administration en vue d'augmenter le capital immédiatement ou à terme par émission d'actions ordinaires ou de titres de créance donnant accès au capital avec suppression du droit préférentiel de souscription au profit de la catégorie de bénéficiaires suivante : - des sociétés d'investissement et fonds d'investissement de droit français ou de droit étranger investissant ou ayant investi au cours des cinq (5) dernières années dans le secteur des jeux vidéo ou des produits multimédia ; - des sociétés membres d'un groupe industriel de droit français ou étranger ayant une activité (i) similaire à celle de la Société (studio de création et développement de jeux vidéo) ou (ii) complémentaire à celle de la Société dans les domaines de la production, de l'édition et de la distribution intégrée ou non des jeux vidéo ou des produits multimédia.	18 mois	500 000 € en nominal et 10 M€ pour la partie "Titres de créances" (sous réserve du plafond global)	Moyenne pondérée par les volumes des cours des 3 dernières séances de bourse avant fixation diminuée le cas échéant d'une décote maximale de 30%
21	Délégation de compétence consentie au conseil d'administration en vue d'augmenter le montant des émissions réalisées avec maintien ou suppression du droit préférentiel de souscription en cas de demande excédentaire	26 mois	15% de l'émission initiale maximum	
22	Limitation globale du montant des émissions effectuées		en vertu des 17 <sup>ème</sup> à 21 <sup>ème</sup> résolutions : 500 000 € en nominal et 10 M€ pour la partie "Titres de créances" en vertu des vingt-quatrième à vingt-septième résolutions : 10% du	
23	Autorisation consentie au conseil d'administration en vue de réduire le capital par voie d'annulation des titres auto-détenus dans la cadre du programme de rachat d'actions	18 mois	10% du capital de la Société	
24	Autorisation consentie au conseil d'administration en vue d'attribuer des bons de souscriptions d'actions (BSA) avec suppression du droit préférentiel de souscription au profit d'une catégorie de personnes	18 mois	5% du capital (sous réserve du plafond global)	Prix de souscription d'une action, majoré du prix de souscription d'un BSA ne pourra être inférieur (i) à la moyenne pondérée des volumes des cours des 3 dernières séances de bourse avant fixation diminuée le cas échéant d'une décote maximale de 20% (ii) au prix d'émission des actions ordinaires retenu dans le cadre d'une augmentation de capital réalisée dans les 6 mois précédant l'attribution des BSA ou (iii) au prix minimum prévu, le cas échéant, par les lois et règlements en vigueur
25	Autorisation consentie au conseil d'administration en vue d'attribuer des options de souscription ou d'achat d'actions de la Société au profit des salariés et/ou mandataires sociaux	38 mois	5% du capital (sous réserve du plafond global)	80% minimum de la moyenne des 20 séances de bourse avant fixation ou 80% du prix d'achat
26	Autorisation consentie au conseil d'administration en vue d'attribuer gratuitement des actions existantes ou à émettre au profit des salariés et dirigeants de la Société	38 mois	5% du capital (sous réserve du plafond global)	
27	Autorisation consentie au conseil d'administration en vue d'attribuer des bons de parts de créateurs d'entreprise aux salariés ou dirigeants sociaux soumis au régime fiscal des salariés de la Société dans les conditions prévues à l'article 163 bis G du Code Général des Impôts (BSPCE)	26 mois	5% du capital (sous réserve du plafond global)	Prix de l'action égal à la plus élevée de (i) la moyenne pondérée des cours de l'action de la Société pendant les 3 dernières séances de bourse précédant la date de l'attribution et (ii) si une ou plusieurs augmentations de capital éta(en)t réalisée(s) moins de six mois avant l'attribution des BSPCE, le prix de souscription d'une action retenu dans le cadre de la plus récente des dites augmentations de capital appréciée à la date d'attribution de chaque BSPCE.

### 21.1.6 Informations sur le capital de tout membre de la Société faisant l'objet d'une option ou d'un accord conditionnel ou inconditionnel prévoyant de le placer sous option

A la connaissance de la Société, il n'existe pas d'option d'achat ou de vente ou d'autres engagements au profit des actionnaires de la Société ou consentis par ces derniers portant sur des actions de la Société.

### 21.1.7 Historique du capital social

#### 21.1.7.1 Evolution du capital depuis la création de la Société

Date	Nature des opérations	Capital	Prime d'émission	Nombre actions créées	Nombre d'actions composant le capital	Valeur nominale	Capital social
02-juin-08	Constitution en SARL	6 200,00 €		10 000	10 000	0,62 €	6 200,00 €
06-juin-08	apports en numéraire	310,00 €	19 690,00 €	500	10 500	0,62 €	6 510,00 €
05-déc-08	apports en numéraire	16 477,74 €	-	26 577	37 077	0,62 €	22 987,74 €
30-mars-18	incorporation de réserves au capital et division du nominal	32 627,76 €	-	2 743 698	2 780 775	0,02 €	55 615,50 €

#### 21.1.7.2 Evolution de la répartition du capital depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2015

Le tableau ci-dessous retrace l'évolution de la répartition du capital au cours depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2015.

Actionnaires	31-déc-15	31-déc-16	31-déc-17
	% en capital et en droits de vote	% en capital et en droits de vote	% en capital et en droits de vote
Loskent (1)	13,92%	13,92%	13,92%
Kostadin Yanev	47,00%	47,00%	84,08%
Douglas Hawes	2,00%	2,00%	2,00%
Alexis Briclot	9,27%	9,27%	-
Alain Raymond	9,27%	9,27%	-
Hervé Bonin	9,27%	9,27%	-
Jean-Maxime Moris	9,27%	9,27%	-
<b>TOTAL</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

(1) société contrôlée par M. Oskar Guilbert, Président de Don't Nod

Au cours des trois dernières années, les seuls mouvements dans la répartition du capital concernent des cessions de parts sociales réalisées le 14 décembre 2017 par quatre associés au profit de l'actionnaire majoritaire de la Société.

L'accord de cession des 1 031 100 actions correspondantes (après transformation de la Société en société par actions et prise en compte de la division du nominal) prévoit, en cas de cession ultérieure par l'acquéreur de tout ou partie de ces actions dans les 10 ans de la signature de l'accord, le versement aux cédants, à titre de complément de prix, d'une partie de la plus-value de cession éventuelle réalisée par M. Yanev.

#### 21.1.7.3 Répartition du capital et des droits de vote au 31 mars 2017

La répartition actuelle du capital et des droits de vote figure au chapitre 18 du présent Document de Base.

## 21.2 ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS

*Le descriptif ci-joint tient compte de certaines modifications statutaires décidées par l'Assemblée Générale Mixte du 30 mars 2018, pour certaines sous condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché Euronext Growth à Paris.*

### 21.2.1 Objet social

La Société a pour objet social, en France et à l'étranger :

- La conception et le développement multimédia et jeux vidéo, le développement de technologies pour le jeu vidéo, la prestation de services et formations pour le multimédia, le jeu vidéo et la technologie pour le jeu vidéo ;
- Et, plus généralement, toutes opérations industrielles, commerciales, financières, mobilières ou immobilières, se rattachant directement ou indirectement à l'objet social ou à tout autre objet similaire, connexe ou susceptible d'en faciliter la réalisation.

### 21.2.2 Dispositions statutaires ou autres relatives aux membres des organes de direction et de surveillance

#### 21.2.2.1 Le conseil d'administration (article 16)

#### Composition

Un Conseil d'administration administre et dirige la Société.

Le Conseil d'administration est composé de trois (3) membres au moins et de dix-huit (18) membres au plus, sous réserve des dérogations prévues par la loi et notamment de la dérogation légale prévue en cas de fusion.

Les administrateurs sont nommés ou renouvelés dans leurs fonctions par l'assemblée générale ordinaire des actionnaires qui peut les révoquer à tout moment.

Toutefois, en cas de fusion ou de scission, la nomination des administrateurs peut être faite par l'assemblée générale extraordinaire.

Les administrateurs peuvent être des personnes physiques ou des personnes morales. Les administrateurs personnes morales sont tenus lors de leur nomination de désigner un représentant permanent qui est soumis aux mêmes conditions et obligations et qui encourt les mêmes responsabilités civiles et pénales que s'il était administrateur en son nom propre, sans préjudice de la responsabilité solidaire de la personne morale qu'il représente. Ce mandat de représentant permanent lui est donné pour la durée de celui de la personne morale qu'il représente ; il doit être renouvelé à chaque renouvellement de mandat de celle-ci.

Lorsque la personne morale révoque son représentant, elle est tenue de notifier cette révocation à la société, sans délai, par lettre recommandée et de désigner selon les mêmes modalités un nouveau représentant permanent ; il en est de même en cas de décès ou de démission du représentant permanent.

Un administrateur personne physique ne peut appartenir simultanément à plus de cinq conseils d'administration ou conseils de surveillance de sociétés anonymes ayant leur siège sur le territoire français, sauf les exceptions prévues par les dispositions de l'article L. 225-21 du Code de commerce.

Chaque mandataire social de la société déclare en prenant ses fonctions ne pas être en situation de cumul des mandats.

Cette déclaration prend la forme d'une attestation.

Sauf exception prévue par la loi, l'exercice de fonctions à titre de représentant permanent d'une personne morale administrateur est inclus dans le calcul du nombre de mandats exercés par cette personne physique.

Tout administrateur personne physique qui, lorsqu'il accède à un nouveau mandat, se trouve en infraction avec les dispositions de l'alinéa précédent, doit, dans les trois (3) mois de sa nomination, se démettre de l'un de ses mandats. A défaut, il est réputé s'être démis de son nouveau mandat.

Le nombre des administrateurs liés à la société par un contrat de travail ne peut dépasser le tiers des administrateurs en fonctions.

Nul ne peut être nommé administrateur si, ayant dépassé l'âge de quatre-vingt-dix (90) ans, sa nomination a pour effet de porter à plus du tiers (1/3) du nombre total d'administrateurs le nombre des membres du Conseil d'administration ayant dépassé cet âge.

Le nombre des administrateurs ayant dépassé l'âge de quatre-vingt-dix (90) ans ne peut donc excéder le tiers (1/3) du nombre total des membres du Conseil d'administration.

Si cette limite est atteinte, l'administrateur le plus âgé est réputé démissionnaire.

La durée des fonctions des administrateurs est de cinq (5) années ; elle expire à l'issue de l'assemblée qui statue sur les comptes de l'exercice écoulé et tenue dans l'année au cours de laquelle expire leur mandat.

Les administrateurs sont toujours rééligibles.

En cas de vacance par décès ou démission d'un ou plusieurs sièges d'administrateur, le Conseil d'administration peut, entre deux assemblées générales, procéder à des nominations à titre provisoire.

Toutefois, s'il ne reste plus qu'un seul ou que deux administrateurs en fonctions, celui-ci ou ceux-ci, ou à défaut le ou les commissaires aux comptes, doivent convoquer immédiatement l'assemblée générale ordinaire des actionnaires à l'effet de compléter l'effectif du Conseil d'administration.

Les nominations provisoires effectuées par le Conseil d'administration sont soumises à la ratification de la plus prochaine assemblée générale ordinaire. A défaut de ratification, les délibérations prises et les actes accomplis antérieurement par le Conseil d'administration n'en demeurent pas moins valables.

L'administrateur nommé en remplacement d'un autre ne demeure en fonctions que pendant le temps restant à courir du mandat de son prédécesseur.

#### ***21.2.2.2 La présidence (article 17)***

Le Conseil d'administration élit, parmi ses membres personnes physiques, un Président dont il fixe la durée des fonctions sans qu'elle puisse excéder la durée de son mandat d'administrateur. Il est rééligible.

Le Conseil d'administration peut le révoquer à tout moment.

Le Président ne doit pas être âgé de plus de quatre-vingt-dix (90) ans. S'il vient à dépasser cet âge, il est réputé démissionnaire d'office. Le Conseil d'administration peut nommer, à chaque séance, un secrétaire, même en dehors de ses membres.

En cas d'empêchement temporaire, de décès ou de révocation du Président, le Conseil d'administration peut déléguer un administrateur dans les fonctions de Président. En cas d'empêchement temporaire, cette délégation est donnée pour une durée limitée et renouvelable. En cas de décès, elle vaut jusqu'à l'élection

du nouveau Président.

Le Président du Conseil d'administration organise et dirige les travaux de celui-ci dont il rend compte à l'assemblée générale. Il veille au bon fonctionnement des organes de la société et s'assure, en particulier, que les administrateurs sont bien en mesure de remplir leurs fonctions.

Le Président du Conseil d'administration rend compte, dans un rapport à l'assemblée générale joint au rapport annuel sur les comptes de l'exercice et, le cas échéant, au rapport sur la gestion du groupe, des conditions de préparation et d'organisation des travaux du conseil ainsi que des procédures de contrôle interne mises en place par la Société.

Sans préjudice des dispositions de l'article L. 225-56 du Code de commerce, le rapport indique en outre les éventuelles limitations que le conseil d'administration apporte aux pouvoirs du directeur général.

Quelle que soit la durée pour laquelle elles lui sont conférées, les fonctions du Président prennent fin de plein droit au plus tard à l'issue de la première assemblée générale ordinaire tenue après la date à laquelle il a atteint l'âge de quatre-vingt-dix (90) ans révolus.

#### *21.2.2.3 Les délibérations du conseil (article 18)*

Le Conseil d'administration se réunit aussi souvent que l'intérêt de la société l'exige sur la convocation de son Président.

Toutefois, des administrateurs constituant au moins la moitié des membres du Conseil d'administration, peuvent demander au Président de convoquer le Conseil d'administration sur un ordre du jour déterminé, après mise en demeure restée sans effet dans un délai de quinze (15) jours.

Le Directeur Général peut également demander au président de convoquer le Conseil d'administration sur un ordre du jour déterminé.

Le Président est lié par les demandes qui lui sont adressées.

La réunion a lieu soit au siège social, soit en tout autre endroit indiqué dans la convocation.

Les convocations sont faites par tout moyen, même verbalement. Sauf en cas d'urgence, la convocation doit être délivrée au moins deux (2) jours avant la réunion. En cas d'urgence, la convocation doit être délivrée au plus tard la veille de la réunion, par tout moyen. En toute hypothèse, la convocation peut être verbale et sans délai si tous les membres du Conseil d'administration y consentent.

Il est tenu un registre de présence qui est signé par les administrateurs participant à la séance du Conseil d'administration.

Les délibérations sont prises aux conditions de quorum et de majorité prévues par la loi. En cas de partage la voix du Président est prépondérante.

La participation des administrateurs au Conseil d'administration par voie de visioconférence est organisée, conformément à l'article L. 225-37 du Code de commerce, par un règlement intérieur. Ce règlement est établi et peut être modifié par le Conseil d'administration statuant aux conditions de quorum et de majorité de droit commun.

Les dispositions des présents statuts ne peuvent être interprétées comme s'opposant aux droits et prérogatives du Conseil d'administration tels qu'ils résultent de l'alinéa précédent et du règlement intérieur.

Le vote par visioconférence est toutefois interdit pour les résolutions portant sur l'arrêté des comptes sociaux ou des comptes consolidés, sur la nomination, la révocation et la rémunération du Président du

Conseil d'administration, du Directeur Général et des Directeurs Généraux Délégués.

Les délibérations du Conseil d'administration sont constatées dans des procès-verbaux établis conformément aux dispositions légales en vigueur et signés du président de séance et d'au moins un (1) administrateur. En cas d'empêchement du président de séance, il est signé par deux (2) administrateurs au moins.

Les copies ou extraits de ces procès-verbaux sont certifiés par le Président du conseil d'administration, le directeur général, l'administrateur délégué temporairement dans les fonctions de président ou un fondé de pouvoirs habilité à cet effet.

Les administrateurs, ainsi que toute personne appelée à assister aux réunions du Conseil d'administration, sont tenus à une obligation de confidentialité à l'égard des informations présentant un caractère confidentiel et données comme telles par le président du Conseil d'administration.

#### *21.2.2.4 Les délibérations du conseil (article 19)*

Le Conseil d'administration détermine les orientations de l'activité de la Société et veille à leur mise en oeuvre. Sous réserve des pouvoirs expressément attribués aux assemblées d'actionnaires et dans la limite de l'objet social, il se saisit de toute question intéressant la bonne marche de la société et règle par ses délibérations les affaires qui la concernent.

Dans les rapports avec les tiers, la Société est engagée même par les actes du Conseil d'administration qui ne relèvent pas de l'objet social, à moins qu'elle ne prouve que le tiers savait que l'acte dépassait cet objet ou qu'il ne pouvait l'ignorer compte tenu des circonstances, étant exclu que la seule publication des statuts suffise à constituer cette preuve.

Le Conseil d'administration procède aux contrôles et vérifications qu'il juge opportuns.

Le Président ou le Directeur Général de la société est tenu de communiquer à chaque administrateur tous les documents et informations nécessaires à l'accomplissement de sa mission.

A titre complémentaire et en fonction de ses compétences, chaque administrateur doit requérir du Directeur Général ou du président les informations qu'il estime nécessaires pour prendre ses décisions.

Le Conseil d'administration peut consentir à tous mandataires de son choix toutes délégations de pouvoirs dans la limite de ceux qui lui sont conférés par la Loi et par les présents statuts.

Il peut décider la création de comités chargés d'étudier les questions que lui-même ou son Président soumet pour avis à leur examen. Il fixe la composition et les attributions de ces comités qui exercent leur activité sous sa responsabilité. Il fixe l'éventuelle rémunération des personnes le composant.

#### *21.2.2.5 Collège de censeurs (article 20)*

L'assemblée générale ordinaire peut nommer des censeurs. Le Conseil d'administration peut également en nommer directement, sous réserve de ratification par la prochaine assemblée générale.

Ils sont nommés pour une durée de cinq (5) années prenant fin à l'issue de l'assemblée générale ordinaire des actionnaires ayant statué sur les comptes de l'exercice écoulé et tenue dans l'année au cours de laquelle expire le mandat. Les censeurs sont rééligibles.

Le collège de censeurs étudie les questions que le Conseil d'administration ou son Président soumet, pour avis, à son examen. Les censeurs assistent aux séances du Conseil d'administration et prennent part aux délibérations avec voix consultative seulement, sans que toutefois leur absence puisse affecter la validité des délibérations.

Ils sont convoqués aux séances du Conseil d'administration dans les mêmes conditions que les membres du Conseil d'administration.

Le Conseil d'administration peut rémunérer les censeurs par prélèvement sur le montant des jetons de présence alloué par l'assemblée générale aux membres du Conseil d'administration.

#### **21.2.2.6 Direction générale (article 21)**

La direction générale de la Société est assumée, sous sa responsabilité, soit par le Président du Conseil d'administration qui porte alors également le titre de Directeur Général et exerce les fonctions de Directeur Général, soit, sur option, par une autre personne physique nommée par le Conseil d'administration et portant le titre de Directeur Général.

Le Conseil d'administration choisit entre les deux modalités d'exercice de la direction générale visées au paragraphe précédent et, le cas échéant, procède à la nomination du Directeur Général.

Les actionnaires et les tiers sont avisés de ce choix dans les conditions prévues par la loi et les règlements.

L'option retenue par le Conseil d'administration doit être prise pour la durée des fonctions du directeur général. A l'expiration de ce délai, le Conseil d'administration doit délibérer sur les modalités d'exercice de la direction générale, étant entendu que la nomination d'un nouveau directeur général ou la reconduction du directeur général sortant dans ses fonctions vaut choix de la modalité d'exercice dissocié. Le changement de modalité d'exercice de la direction générale n'entraîne pas une modification des statuts.

Lorsque la direction générale est assumée par le Président du Conseil d'administration, l'ensemble des dispositions suivantes, relatives au directeur général, lui sont applicables.

Le Conseil d'administration détermine la durée des fonctions du Directeur Général, étant précisé que lorsque le Directeur Général est également président du Conseil d'administration, la durée de ses fonctions de directeur général ne peut excéder la durée de son mandat de président.

Le Directeur Général est révocable à tout moment par le Conseil d'administration. Si la révocation est décidée sans juste motif, elle peut donner lieu à dommages-intérêts, sauf lorsque le directeur général assume les fonctions de Président du Conseil d'administration.

Nul ne peut exercer simultanément plus d'un (1) mandat de directeur général de sociétés anonymes ayant leur siège sur le territoire français sous réserve des exceptions prévues par la Loi.

Nul ne peut être nommé Directeur Général s'il est âgé de plus de quatre-vingt-dix (90) ans. Lorsqu'un directeur général en fonction vient à dépasser cet âge, il est réputé démissionnaire d'office.

Quelle que soit la durée pour laquelle elles lui sont conférées, les fonctions du Directeur Général prennent fin de plein droit au plus tard à l'issue du premier conseil d'administration tenu après la date à laquelle il a atteint l'âge de quatre-vingt-dix (90) ans révolus.

En cas d'empêchement temporaire ou de décès du Directeur Général, le Conseil d'administration peut déléguer un administrateur dans les fonctions de Directeur Général.

En cas d'empêchement, cette délégation est de durée limitée et renouvelable. En cas de décès, elle vaut jusqu'à l'élection du nouveau Directeur Général.

Le Directeur Général est investi des pouvoirs les plus étendus, pour agir en toute circonstance au nom de la société.

Il exerce ses pouvoirs dans la limite de l'objet social et, sous réserve de ceux que la loi attribue expressément aux assemblées générales d'actionnaires et au Conseil d'administration.

Il représente la Société dans ses rapports avec les tiers et engage la société même par les actes qui ne relèvent pas de l'objet social, à moins qu'elle ne prouve que le tiers savait que l'acte dépassait cet objet ou qu'il ne pouvait l'ignorer compte tenu des circonstances, étant exclu que la seule publication des statuts suffise à constituer cette preuve.

Le Directeur Général a la faculté de déléguer partiellement et spécialement ses pouvoirs à autant de mandataires qu'il le jugera nécessaire.

Sur la proposition du Directeur Général, le Conseil d'administration peut nommer une ou plusieurs personnes physiques chargées d'assister le directeur général avec le titre de Directeur Général Délégué.

Le nombre de Directeurs Généraux Délégués maximum est celui fixé par la loi.

Lorsqu'un Directeur Général Délégué est administrateur, la durée de ses fonctions ne peut excéder celle de son mandat.

Les Directeurs Généraux Délégués sont révocables à tout moment par le Conseil d'administration, sur proposition du Directeur Général ; en cas de décès, démission ou révocation de celui-ci, ils conservent, sauf décision contraire du conseil d'administration, leurs fonctions et leurs attributions jusqu'à la nomination du nouveau Directeur Général.

Nul ne peut être nommé Directeur Général Délégué s'il est âgé de plus de quatre-vingt-dix (90) ans.

Si un Directeur Général Délégué en fonction vient à dépasser cet âge, il est réputé démissionnaire d'office à l'issue de la plus prochaine réunion du Conseil d'administration.

L'étendue et la durée des pouvoirs conférés aux Directeurs Généraux Délégués sont déterminées par le Conseil d'administration en accord avec le directeur général.

Les Directeurs Généraux délégués disposent, à l'égard des tiers, des mêmes pouvoirs que le Directeur Général.

Le Conseil d'administration détermine la rémunération des directeurs généraux délégués.

### **21.2.3 Droits, privilèges et restrictions attachés aux actions de la Société**

#### **21.2.3.1 Droits de vote (article 11.2 des statuts)**

A compter de l'introduction en bourse, un droit de vote double est attribué à toutes les actions nominatives et entièrement libérées, inscrites au nom du même titulaire depuis deux ans au moins, délai commençant à courir antérieurement à l'introduction en bourse et à l'instauration de ces droits de vote double, soit le 10 janvier 2018.

Le droit de vote double cesse de plein droit pour toute action ayant fait l'objet d'une conversion au porteur ou d'un transfert de propriété sous réserve des exceptions prévues par la loi.

Les actions gratuites provenant d'une augmentation de capital par incorporation de réserves, bénéfiques ou primes bénéficieront du droit de vote double dès leur émission dans la mesure où elles sont attribuées à raison d'actions bénéficiant déjà de ce droit.

### **21.2.3.2 Droits aux dividendes et profits**

Chaque action donne droit dans les bénéfices et dans la propriété de l'actif social à une part proportionnelle à la quotité du capital qu'elle représente.

### **21.2.3.3 Délai de prescription de dividendes**

Les dividendes non réclamés dans un délai de 5 ans à compter de la date de mise en paiement seront prescrits au profit de l'État (Article L 1126-1 du Code Général de la propriété des personnes publiques).

### **21.2.3.4 Droit au boni de liquidation**

Chaque action donne droit dans le boni de liquidation à une quotité proportionnelle au nombre des actions existantes, compte tenu du montant nominal des actions et des droits des actions de catégories différentes.

### **21.2.3.5 Droit préférentiel de souscription**

Les actions de la Société comportent toutes un droit préférentiel de souscription aux augmentations de capital.

### **21.2.3.6 Limitation des droits de vote**

Néant.

### **21.2.3.7 Titres au porteur identifiables**

Les actions entièrement libérées sont nominatives ou au porteur au choix de l'actionnaire, sauf dans les cas où la forme nominative est imposée par les dispositions législatives et réglementaires.

Elles donnent lieu à une inscription à un compte individuel au nom de l'actionnaire dans les conditions et selon les modalités prévues par la loi et les règlements en vigueur.

En vue de l'identification des détenteurs de titres au porteur, la Société est en droit de demander à tout moment, dans les conditions fixées par la réglementation en vigueur et contre rémunération à sa charge, au dépositaire central qui assure la tenue du compte émission de ses titres, selon le cas, le nom ou la dénomination, la nationalité, l'année de naissance ou l'année de constitution et l'adresse des détenteurs de titres conférant, immédiatement ou à terme, le droit de vote dans ses assemblées générales d'actionnaires, ainsi que la quantité de titres détenue par chacun d'eux et, le cas échéant, les restrictions dont les titres peuvent être frappés.

### **21.2.3.8 Rachat par la Société de ses propres actions.**

Se référer au paragraphe 21.1.3.

## **21.2.4 Modalités de modification des droits des actionnaires**

Les droits des actionnaires tels que figurant dans les statuts de la Société ne peuvent être modifiés que par l'assemblée générale extraordinaire des actionnaires de la Société.

## **21.2.5 Assemblées générales d'actionnaires**

1 - Les assemblées générales sont convoquées et délibèrent dans les conditions prévues par la loi. Elles sont réunies au siège social ou en tout autre lieu précisé dans l'avis de convocation.

Lorsque la société souhaite recourir à la convocation par télécommunication électronique au lieu et place d'un envoi postal, elle doit préalablement recueillir l'accord des actionnaires intéressés qui indiqueront leur adresse électronique.

2 - Le droit de participer aux assemblées est régi par les dispositions légales et réglementaires en vigueur et est notamment subordonné à l'enregistrement comptable des titres au nom de l'actionnaire ou de l'intermédiaire inscrit pour son compte au deuxième jour ouvré précédant l'assemblée à zéro heure, heure de Paris, soit dans les comptes de titres nominatifs tenus par la Société, soit dans les comptes de titres au porteur tenus par l'intermédiaire habilité.

Même s'il est privé du droit de vote, le nu-proprétaire d'actions a toujours le droit de participer aux assemblées générales.

3 - Un actionnaire peut se faire représenter par un autre actionnaire ou par son conjoint ou au partenaire avec lequel il a conclu un pacte civil de solidarité ou encore à toute personne de son choix, voter à distance ou adresser une procuration à la société sans indication de mandat, dans les conditions prévues par la loi et les règlements.

En cas de vote à distance au moyen d'un formulaire de vote électronique, ou d'un vote par procuration donné par signature électronique, celui-ci s'exerce dans les conditions prévues par la réglementation en vigueur, soit sous la forme d'une signature électronique sécurisée au sens du décret 2001-272 du 30 mars 2001, soit sous la forme d'un procédé fiable d'identification garantissant son lien avec l'acte auquel elle se rattache.

4. Tout actionnaire peut également participer aux assemblées générales par visioconférence ou par tous moyens de télécommunication dans les conditions fixées par les lois et règlements et qui seront mentionnés dans l'avis de convocation.

5 - Les assemblées sont présidées par le Président du Conseil de Surveillance ou, en son absence, par le membre du Conseil de surveillance le plus ancien présent à cette assemblée.

A défaut, l'assemblée élit elle-même son Président.

6 - Le droit de vote attaché aux actions est proportionnel à la quotité du capital qu'elles représentent, sauf en cas de droit de vote double.

Chaque action donne droit à une voix et deux voix en cas de vote double. Toutefois, la Société ne peut valablement exercer le droit de vote attaché aux actions propres qu'elle pourrait détenir.

Il en est de même, dans le cas, des actions non libérées des versements exigibles, qui sont, de ce fait, privées du droit de vote (C. com. art. L 228-29).

7 - La compétence respective des assemblées ordinaires, extraordinaires et spéciales est celle prévue par la loi.

8 - L'assemblée générale ordinaire ne délibère valablement sur première convocation que si les actionnaires présents, représentés ou ayant voté par correspondance, possèdent au moins un cinquième des actions ayant droit de vote. Sur deuxième convocation, aucun quorum n'est requis.

9 - L'assemblée générale extraordinaire ne délibère valablement que si les actionnaires présents, représentés ou ayant voté par correspondance, possèdent au moins un quart des actions ayant droit de vote sur première convocation, et au moins un cinquième des actions ayant droit de vote sur deuxième convocation.

10 - Les assemblées spéciales ne délibèrent valablement que si les actionnaires présents, représentés ou ayant voté par correspondance, possèdent au moins le tiers des actions ayant droit de vote sur première convocation, et au moins un cinquième des actions ayant droit de vote sur deuxième convocation.

11 - L'assemblée générale ordinaire statue à la majorité des voix dont disposent les actionnaires présents, représentés ou ayant voté par correspondance.

12 - L'assemblée générale extraordinaire et l'assemblée spéciale statuent à la majorité des deux tiers des voix dont disposent les actionnaires présents, représentés ou ayant voté par correspondance.

13 - Par dérogation, l'augmentation de capital réalisée par incorporation de réserves, bénéfices ou primes d'émission est valablement adoptée aux conditions de quorum et de majorité requises pour les décisions ordinaires.

14 - Certaines décisions nécessitent l'unanimité et notamment, les augmentations de capital par élévation de la valeur nominale des titres réalisées autrement que par incorporation de réserves, bénéfices ou primes d'émission.

#### **21.2.6 Dispositifs permettant de retarder, différer ou empêcher un changement de contrôle**

Les statuts de la Société ne contiennent pas de dispositifs permettant de retarder, différer ou empêcher un changement de contrôle.

#### **21.2.7 Franchissements de seuils statutaires**

Néant.

#### **21.2.8 Stipulations particulières régissant les modifications du capital**

Il n'existe aucune stipulation particulière dans les statuts de la Société régissant les modifications de son capital.

## **22 CONTRATS IMPORTANTS**

Néant.

## 23 INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS, DÉCLARATIONS D'EXPERTS ET DÉCLARATIONS D'INTERETS

Concernant l'opération de transfert des actions de Don't Nod 11 (« DN11 »), Don't Nod Entertainment (« DNE ») a fait appel à Duff & Phelps, qui est intervenu en qualité d'expert indépendant, afin d'estimer la valeur de marché des capitaux propres de DN11, au 31 décembre 2017.

En synthèse, l'expert a estimé que celle-ci était comprise entre 2 890 k€ et 3 340 k€, avec une valeur centrale à 3 090 k€. Ses conclusions reposent sur une analyse effectuée sur les fondements suivants.

### 1. Valeur de marché

L'analyse se réfère à l'estimation d'une valeur de marché définie comme suit : « le montant pour lequel un actif pourrait être échangé ou un passif éteint, entre parties bien informées, consentantes agissant dans des conditions de concurrence normales ».

### 2. Approche méthodologique

Conformément aux pratiques de marché, l'expert s'est attaché à mettre en œuvre une approche multicritère. Toutefois, certaines méthodes usuellement appliquées en matière d'évaluation de sociétés ont dû être écartées :

- La méthode analogique par multiples implicites issus de sociétés cotées ou de transactions comparables n'a pas été retenue, en raison des spécificités de DN 11 et de l'absence de comparables de marché pertinents. En effet, l'activité de DN11 se définit comme une prestation de services de développement de jeux vidéo pour un client unique, en modèle contractuel « cost plus », et les données de marché relatives à des acteurs comparables n'ont pu être identifiées. Cette approche a toutefois été mise en œuvre, à titre indicatif, sur la base d'un échantillon de sociétés cotées actives dans le secteur des jeux vidéo et présentes sur toute la chaîne de valeurs. Elle a permis de mettre en exergue le manque de comparabilité en termes d'activité, de modèle économique, de rentabilité, de taille, etc.
- L'approche par l'actif net réévalué n'a pas été mise en œuvre, car elle n'est pas adaptée pour l'évaluation d'une société de services en continuité d'exploitation.

En conséquence, seule l'approche intrinsèque par l'actualisation des flux de trésorerie opérationnels a pu être mise en œuvre.

### 3. Définition de l'approche intrinsèque

L'estimation de la valeur des fonds propres de DN11 est fondée sur la mise en œuvre de l'approche par actualisation de flux de trésorerie opérationnels (« Discounted cash flows » – « DCF »).

Cette approche intrinsèque consiste à estimer la valeur d'un actif à partir des flux de trésorerie futurs que cet actif pourrait générer au cours de sa durée de vie résiduelle. Ces flux de trésorerie sont actualisés à un taux de rendement reflétant le risque associé à l'exploitation de l'actif.

Cette approche permet d'intégrer les composantes stratégiques, économiques et financières de l'actif en question, ses perspectives de développement, ses niveaux de rentabilité prévisionnels, ainsi que l'exigence de rentabilité de ses apporteurs de fonds, compte tenu des risques sectoriels et spécifiques attendus.

La valeur des fonds propres de la société est estimée sur la base de la valeur d'entreprise diminuée de la dette financière nette.

La valeur d'entreprise est estimée comme la somme de la valeur actualisée :

- des flux de trésorerie futurs tels que projetés sur la période du plan d'affaires et de sa période d'extrapolation.
- de la valeur terminale calculée au terme de la période d'extrapolation.

La valeur terminale est déterminée selon une formule de capitalisation à l'infini, en fonction d'un taux de croissance perpétuelle.

#### 4. Plan d'affaires utilisé pour le DCF

Pour ce qui concerne plus spécifiquement l'évaluation de DN11, l'approche intrinsèque s'est fondée sur le plan d'affaires 2018 – 2020 préparé par la société sur la base des principales hypothèses conceptuelles suivantes :

- Exploitation de l'activité régie par les conditions du contrat de services, en vigueur à la date d'évaluation (modèle « cost plus » à 5%), avec hypothèse de maintien, dans le futur, des conditions actuelles.
- Niveau d'activité en ligne avec les anticipations de DN11, à savoir équipe exclusivement affectée au développement des jeux de DNE (sur les projets déjà en cours de production à la date d'évaluation ou sur des projets futurs déjà identifiés par DNE).

L'estimation de la valeur de marché de DN11 a nécessité d'apprécier si ce plan d'affaires reflétait les anticipations hypothétiques d'autres acheteurs potentiels, qualifiables de parties non liées au vendeur (« Market Participant »). L'expert a considéré que les scénarii de plan d'affaires qui auraient pu être établis par ceux-ci (soient des acteurs du secteur développant leurs propres jeux, des acteurs développant des jeux pour compte de tiers ou encore des acteurs non présents dans l'activité de jeux vidéo) sont nombreux et qu'une évaluation fondée sur ces plans hypothétiques aurait introduit un degré de subjectivité très élevé.

Quels que soient les cas envisagés, l'expert a été amené à considérer que l'acquéreur Market Participant n'aurait pas pu, dans son plan d'affaires, s'affranchir de la réalité contractuelle prévalant à la date d'acquisition, tout en ayant la possibilité de l'ajuster, à terme, en fonction des objectifs propres poursuivis dans le cadre de l'acquisition. Il est entendu que les contrats « cost plus » sont généralement observés dans les cas de relations contractuelles entre parties liées. Mais l'expert a noté qu'en substance, ces contrats sont économiquement analogues à des contrats de services à tarification horaire équivalente entre parties non liées.

Par conséquent, sur ces bases et après analyses de conditions du contrat de service, l'expert a retenu le plan d'affaires préparé par la société, considérant que ces hypothèses reflétaient, par nature, les meilleures estimations possibles quant aux performances futures attendues et réellement atteignables par DN11, en continuation d'exploitation selon le fonctionnement et courant d'affaires existant à la date d'évaluation.

#### 5. Conditions financières du contrat de services

L'expert a cherché à apprécier si les conditions de « cost plus » à 5% reflétaient les conditions de marché, à savoir le taux qui pourrait hypothétiquement être considéré pour une prestation identique dans le cadre d'un contrat conclu entre deux parties indépendantes.

L'expert précise que de manière générale, ce type d'analyse se fonde sur des données de marché qui reprennent les conditions observées pour des prestations analogues convenues entre parties non liées.

A l'instar de la problématique rencontrée pour l'approche analogique par multiples boursiers ou de transactions, les informations d'accès public permettant une analyse fine de ces aspects étaient peu nombreuses. L'échantillon de comparables a, par conséquent, été élargi aux sociétés européennes spécialisées dans la prestation de services de développement informatique. L'analyse s'est ensuite focalisée sur les marges sur coûts opérationnels conceptuellement comparables à une rémunération de contrat de services « cost plus ».

Il apparaît que les marges extériorisées par l'échantillon étaient de l'ordre de 10% pour la moyenne de l'échantillon, soit un niveau significativement supérieur aux conditions du contrat de services en vigueur, et de l'ordre de 5%, pour les observations du 1<sup>er</sup> quartile, soit en ligne avec le contrat de services.

Sur la base de ces observations, combinées avec celles généralement observées en matière de prix de transfert dans ce secteur et celui d'activités analogues, l'expert a retenu la grille d'analyse suivante par référence au taux du contrat de services :

- Inférieur à 5% (soit inférieur aux observations du 1<sup>er</sup> quartile de l'échantillon) : taux vraisemblablement inférieur aux conditions de marché.
- Entre 5% et 8% : taux raisonnable, en ligne avec les conditions de marché.
- Supérieur à 8% (soit supérieur à la médiane de l'échantillon) : taux appelant certaines réserves quant au caractère raisonnable du taux par rapport aux conditions de marché.

### 3. Mise en œuvre et paramètres d'évaluation

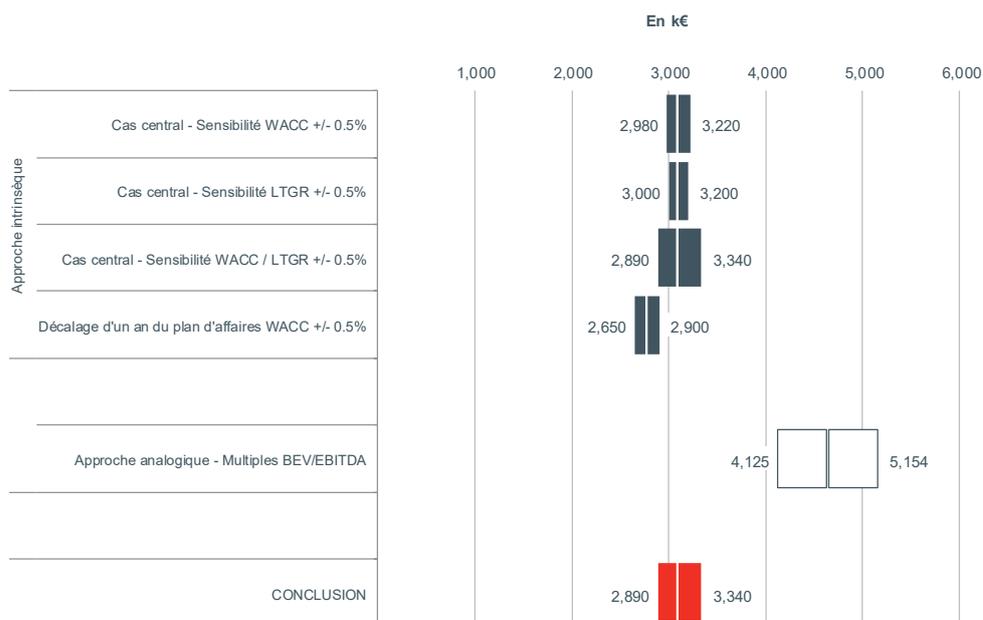
Les principales hypothèses sous-jacentes aux travaux d'évaluation sont les suivantes :

- Le plan d'affaires : 2018-2020 préparé par la société, extrapolé sur la période 2021-2026 afin d'intégrer la modélisation des économies d'impôt liées aux pertes fiscales récupérables, soit 1 352k€ au 31 décembre 2017.
- Dette financière nette : situation de trésorerie nette, soit 43k€ au 31 décembre 2017.
- Paramètres d'évaluation :
  - Coût moyen pondéré du capital à 11,5%.
  - Taux de croissance à long terme à 2,0%.
- Autres hypothèses structurantes :
  - Prise en compte de l'augmentation de capital par incorporation de créance postérieure à la date de clôture des comptes au 31 décembre 2017.
  - Reconduction du contrat de prestation de services entre DN11 et DNE aux mêmes conditions que celles en vigueur au 31 décembre 2017 ou de toute autre forme de contrat avec des tiers, qui par substitution, présenterait des conditions de rémunération analogues.

Par ailleurs, des analyses de sensibilité ont été effectuées sur les principaux paramètres suivants :

- Coût moyen pondéré du capital : +/- 0,5%.
- Taux de croissance à long terme : +/- 0,5%.
- Décalage d'un an dans le lancement des jeux (excluant le dernier jeu DNE).

Figure : Synthèse des valeurs



Les résultats issus de l'approche analogique par multiples boursiers ont été écartés. En effet, ceux-ci n'ont pas été jugés pertinents en raison de l'absence de comparabilité de DN11 avec les sociétés de l'échantillon, tant en termes d'activité, que de modèle économique, de rentabilité, ainsi que de taille (cf supra).

Sur ces bases et eu égard au contexte de l'évaluation, la valeur des fonds propres de DN11 au 31 décembre 2017 est estimée entre 2 890 k€ et 3 340 k€, avec une valeur centrale à 3 090 k€.

### 4. Limites

Les conclusions de l'expert s'entendent avec les limites professionnelles suivantes.

Les informations sur lesquelles se sont fondés ses travaux, notamment les états financiers et les projections financières à moyen terme qui lui ont été communiqués, n'ont fait l'objet d'aucun audit ou contrôle de cohérence.

Il a été considéré qu'elles étaient fiables et présentaient une image fidèle de l'ensemble des données économiques et financières en possession du Management à la date des travaux. L'expert a également supposé qu'aucune information connue du Management n'était en conflit avec ces données et l'utilisation de ces données. Il précise que ses conclusions pourraient être significativement différentes si ces informations étaient erronées ou sujettes à changement ou révision. Par nature, les données prospectives sont incertaines et les résultats qui seront effectivement réalisés pendant la période de projection du plan d'affaires pourraient présenter des écarts significatifs. L'expert n'accepte aucune responsabilité pour ces données prévisionnelles.

L'expert précise notamment que ses conclusions de valeurs sont conditionnées à la reconduction du contrat de services à des conditions analogues ou de toute autre forme de contrat avec des tiers, qui par substitution, présenterait des conditions de rémunération analogues. En l'absence de reconduction effective ou de la mise en place d'un contrat de prestation de services présentant des conditions différentes, la valeur de DN11 pourrait être significativement différente de celle présentée dans les conclusions.

L'expert précise que ses travaux d'analyse ont été conduit de façon indépendante et il est précisé qu'aucun des collaborateurs de Duff & Phelps qui ont travaillé sur cette mission n'ont d'intérêt financier connu dans la conclusion de cette analyse. Par ailleurs, les honoraires relatifs à cette mission ne sont ni basés sur, ni contingents à, l'analyse réalisée.

Les résultats des travaux de l'expert s'inscrivent exclusivement dans le contexte de la mission telle qu'elle lui a été confiée, étant précisé qu'ils ne devraient pas être utilisés pour tout autre motif. L'expert précise qu'il n'acceptera aucune responsabilité vis-à-vis de tiers extérieurs à la mission.

## 24 DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC

Des exemplaires du présent Document de Base sont disponibles sans frais auprès de la Société ainsi que sur le site Internet de la Société ([www.dont-nod.com](http://www.dont-nod.com)) et sur le site Internet de l'Autorité des Marchés Financiers ([www.amf-france.org](http://www.amf-france.org)).

L'ensemble des documents juridiques et financiers relatifs à la Société et devant être mis à la disposition des actionnaires conformément à la réglementation en vigueur peuvent être consultés au siège de la Société.

A ce titre, pendant la durée de validité du Document de Base, les documents suivants (ou copie de ces documents) peuvent, le cas échéant, être consultés :

- les statuts de la Société ;
- tous rapports, courriers et autres documents, informations financières historiques, évaluations et déclarations établis par un expert à la demande de l'émetteur, dont une partie est incluse ou visée dans le Document de Base ;
- les informations financières historiques de l'émetteur pour chacun des deux exercices précédant la publication du Document de Base.

Les documents ci-dessus peuvent être consultés sur support physique au siège de la Société.

Il est précisé que le présent Document de Base a été rédigé sur la base de l'annexe XXV du règlement délégué (UE) N°486/2012 de mars 2012 (schéma allégé PME).

## **25 INFORMATIONS SUR LES PARTICIPATIONS**

Néant