



## Avancées du projet de réorganisation de DON'T NOD et perspectives

- | Accord collectif majoritaire validé à la suite de la procédure d'information et de consultation
- | Mise en œuvre d'une nouvelle organisation

**Paris, 26 février 2025** - DON'T NOD, éditeur et studio indépendant de création et de développement de jeux vidéo, fait le point sur son projet de réorganisation annoncé le [16 octobre 2024](#).

Après plusieurs semaines de dialogue constructif dans le cadre de la procédure d'information et de consultation des instances représentatives du personnel ainsi que de négociations avec l'organisation syndicale représentative au sein de l'entreprise, un accord collectif majoritaire a été conclu avec celle-ci portant notamment sur le Plan de Sauvegarde de l'Emploi (PSE), assorti d'un Plan de Départs Volontaires. Cet accord a été validé par l'administration du travail.

Confronté à des résultats financiers dégradés dans une industrie devenue beaucoup plus compétitive et sélective, DON'T NOD a dans ce prolongement décidé d'adopter et de mettre en œuvre ce projet de réorganisation à travers différentes mesures conjoncturelles :

- | Une rationalisation du nombre de lignes de production en France sur les projets à plus forte valeur ajoutée (P10 et P14 dont les sorties sont programmées avant fin 2027) ;
- | Un redimensionnement des équipes au travers en premier lieu d'un Plan de Départs Volontaires, dans le cadre d'un Plan de Sauvegarde de l'Emploi. A terme, et sous réserve des départs volontaires effectifs, 58 licenciements pour motif économique pourraient être prononcés (10 départs non remplacés intervenus depuis l'annonce).

Ce projet, indispensable pour assurer la compétitivité et la pérennité de DON'T NOD, devrait permettre de générer une réduction des charges opérationnelles de l'ordre de 5 M€ en année pleine et de ne pas avoir à engager environ 5 M€ de coûts externes.

Par ailleurs, les coûts exceptionnels de réorganisation attendus sont estimés à ~2,6 M€ dont +90% sera provisionné dans les comptes au 31/12/2024.

DON'T NOD est désormais concentré sur la mise en œuvre de ce plan de réorganisation qui intègre des mesures d'accompagnement individuel de qualité.

## Un projet d'entreprise adapté aux évolutions du marché

Dans un contexte de fortes évolutions du marché du jeu vidéo, DON'T NOD s'engage ainsi dans la mise en place d'une nouvelle organisation pour faire face aux difficultés économiques tout en se dotant des moyens structurels et organisationnels nécessaires à la sauvegarde de sa compétitivité et à la préparation de son avenir.



Ce projet d'entreprise, cohérent avec les réalités du marché, repose sur des orientations clés :

- | Un renforcement du rôle du comité éditorial pour une meilleure prise en compte des attentes des joueurs et du marché ;
- | Un alignement des technologies au soutien d'un plus grand partage des compétences et connaissances et d'une meilleure appropriation des outils du marché pour gagner en efficacité ;
- | Une optimisation du pilotage des projets, avec un encadrement plus resserré ;
- | Une sécurisation des financements des productions sur la base d'un modèle économique mixte. La société pourrait également envisager des collaborations externes sur des Propriétés Intellectuelles existantes à succès détenues par des partenaires et dont les produits économiques seraient sécurisés.

DON'T NOD entend ainsi retrouver plus d'agilité organisationnelle tout en conservant son identité à forte composante narrative et saluée par la critique.

**Oskar Guilbert, Président Directeur Général de DON'T NOD déclare :** *« Je remercie toutes les parties prenantes qui ont contribué à ce projet nécessaire, aussi exigeant soit-il. Notre responsabilité est double : accompagner nos collaborateurs concernés avec dignité et respect en privilégiant les départs volontaires, tout en nous engageant pleinement à construire un avenir durable pour notre entreprise.*

*Nous sommes convaincus que nous relèverons ce défi ensemble. Une nouvelle étape de l'histoire de DON'T NOD est en train de s'écrire et nous comptons sur le professionnalisme et la détermination de nos équipes pour y être engagées. »*

### À propos de DON'T NOD

DON'T NOD est un éditeur et développeur de jeux vidéo français indépendant qui possède des studios à Paris et à Montréal. Spécialisé dans la création d'expériences originales dans les genres aventure (Life is Strange™, Tell Me Why™, Twin Mirror™), RPG (Vampyr™, Banishers: Ghosts of New Eden™) et action (Remember Me™), DON'T NOD est internationalement reconnu pour ses expériences narratives uniques, mettant en avant des histoires fortes et des personnages attachants, et a travaillé avec d'importants éditeurs de l'industrie, tels que : Square Enix, Microsoft, Bandai Namco Entertainment, Focus Entertainment et Capcom. DON'T NOD crée et édite ses propres Propriétés Intellectuelles développées en interne, comme Harmony: The Fall of Reverie™, Jusant™ et Lost Records: Bloom & Rage™ mais partage également ses connaissances et son expérience pour collaborer avec des développeurs tiers dont la vision éditoriale résonne avec celle de la société.

Entrez dans l'univers immersif et novateur du studio sur le site [dont-nod.com](https://dont-nod.com)

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



**DON'T NOD**

Oskar GUILBERT  
Président Directeur Général

Agathe MONNERET  
Directrice Administrative et Financière  
[invest@dont-nod.com](mailto:invest@dont-nod.com)

**ACTUS finance & communication**

Corinne PUISSANT  
Relations Analystes/Investisseurs  
Tél. : 01 53 67 36 77 -  
[dontnod@actus.fr](mailto:dontnod@actus.fr)

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