



RAPPORT FINANCIER ANNUEL
31 DECEMBRE 2024

Rapport de Gestion du Conseil d'Administration **5**

1.	PRINCIPALES DONNÉES FINANCIÈRES CONSOLIDÉES.....	6
2.	ÉVÈNEMENTS IMPORTANTS SURVENUS AU COURS DE L'EXERCICE.....	7
3.	ÉVÈNEMENTS SURVENUS DEPUIS LE 1 ^{er} JANVIER 2025.....	9
4.	ÉVOLUTION PRÉVISIBLE ET PERSPECTIVES.....	10
5.	PRINCIPAUX RISQUES ET INCERTITUDES – INSTRUMENTS FINANCIERS.....	11
6.	PRÉSENTATION DES COMPTES CONSOLIDÉS.....	20
7.	PRÉSENTATION DES COMPTES SOCIAUX.....	27
8.	FILIALES ET SOCIÉTÉS CONTROLÉES.....	27
9.	INFORMATION RELATIVE AU CAPITAL SOCIAL.....	27
10.	INFORMATIONS RELATIVES AU PERSONNEL.....	31
11.	CONTRÔLE INTERNE ET GESTION DES RISQUES.....	36
12.	ACTIVITÉ EN MATIÈRE DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT.....	36
13.	PROGRÈS RÉALISÉS ET DIFFICULTÉS RENCONTRÉES EN 2024.....	36
14.	PRÉSENTATION DES COMPTES.....	37
15.	AFFECTATION DU RÉSULTAT.....	37
16.	DÉPENSES NON-DÉDUCTIBLES DES BÉNÉFICES.....	37
17.	AUTRES INFORMATIONS.....	37
18.	ANNEXES.....	40

Rapport sur le Gouvernement d'Entreprise **43**

1.	MODALITÉ D'EXERCICE DE LA DIRECTION GÉNÉRALE.....	43
2.	ATTRIBUTION DE LA DIRECTION GÉNÉRALE – COMPOSITION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION.....	43
3.	LISTE DES MANDATS SOCIAUX.....	45
4.	NOMINATION ET REMPLACEMENT DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION.....	45
5.	TRAVAUX DU CONSEIL D'ADMINISTRATION.....	45
6.	MODALITÉS DE PARTICIPATION DES ACTIONNAIRES AUX ASSEMBLÉES.....	46
7.	CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES.....	46
8.	AUTRES CONVENTIONS CONCLUES.....	46
9.	TABLEAU RÉCAPITULATIF DES AUTORISATIONS ET DÉLÉGATIONS.....	47
10.	STRUCTURE DU CAPITAL – INFORMATIONS SUR LES ACTIONS.....	50
11.	AUTRES INFORMATIONS.....	50

États financiers et rapports des Commissaires aux comptes **53**

1.	COMPTES CONSOLIDÉS CLOS LE 31 DÉCEMBRE 2024.....	54
2.	COMPTES ANNUELS 2024.....	80
3.	RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS.....	103
4.	RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES ANNUELS.....	107
5.	RAPPORT SPÉCIAL DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES.....	111

Rapport de la Responsabilité Sociétale d'Entreprise 2024 **113**

1.	L'AMBITION RSE CHEZ DON'T NOD.....	115
2.	MODELE D'AFFAIRES.....	120
3.	ÊTRE UN ACTEUR MAJEUR DU DIVERTISSEMENT PORTEUR DE SENS.....	125
4.	ÊTRE UN EMPLOYEUR RESPONSABLE.....	130
5.	LIMITER NOTRE IMPACT SOCIÉTAL ET ENVIRONNEMENTAL.....	141



DON'T NOD ENTERTAINMENT

Société anonyme au capital de 261 635,18 euros
Siège social : Parc du Pont de Flandre « Le Beauvaisis »
11 rue de Cambrai, 75019 Paris
504 161 902 RCS Paris

Attestation de la personne responsable :

J'atteste, à ma connaissance, que les comptes sont établis conformément aux normes comptables applicables et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière et du résultat de la Société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation, et que le rapport de gestion ci-après présente un tableau fidèle de l'évolution des affaires, des résultats et de la situation financière de la Société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation et qu'il décrit les principaux risques et incertitudes auxquels elles sont confrontées.

Paris, le 16 avril 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Oskar Guilbert', with a long, sweeping flourish extending to the right.

Oskar Guilbert
Président du Conseil d'Administration – Directeur Général



MESSAGE DU PDG FONDATEUR

Oskar GUILBERT

L'année 2024 a marqué une étape déterminante pour DON'T NOD.

Nous avons enrichi notre catalogue avec *Banishers: Ghosts of New Eden*, salué tant par la critique que par les joueurs pour sa profondeur émotionnelle et la portée de ses choix moraux. En parallèle, *Lost Records: Bloom and Rage*, développé par nos équipes de Montréal, est sorti en février 2025 et a également rencontré un excellent accueil critique, confirmant notre position de référence dans le domaine de l'Aventure Narrative.

Dans un contexte de marché toujours plus concurrentiel, et d'une industrie marquée par de nombreux plans sociaux, nous avons dû faire face aux conséquences de l'échec commercial de 3 de nos précédents jeux. Afin d'assurer la pérennité de notre entreprise, nous avons dû initier un projet de restructuration stratégique. Celui-ci a conduit à un recentrage de nos activités parisiennes autour de 2 lignes de production : l'action-RPG et l'action aventure.

Un Plan de Sauvegarde de l'Emploi a ainsi été mis en œuvre. Il a été conclu en 2025 dans le cadre d'un accord majoritaire avec la délégation syndicale et validé par l'administration du travail. Ce plan vise à privilégier les départs volontaires et prévoit 59 suppressions de poste, dont 12 départs non remplacés.

Ce plan d'adaptation permettra à terme une réduction des charges opérationnelles d'environ 5 M€ par an. Par ailleurs, plus de 90% des coûts exceptionnels associés, estimés à ~2,6 M€, ont été provisionnés sur l'exercice 2024. L'ensemble du processus, bien que difficile pour nos équipes, était indispensable pour garantir un développement durable de la Société.

À la fin de l'année 2024, notre catalogue comprend 11 jeux commercialisés (12 avec *Bloom and Rage*), illustrant notre volonté de nous concentrer sur nos trois genres d'excellence : l'Action-RPG, l'Aventure Narrative et l'Action-Aventure.

Forts de nos réussites créatives et d'une organisation adaptée, nous abordons 2025 avec détermination tout en restant fidèles à notre mission : proposer des expériences uniques, innovantes et émotionnellement fortes, au service des joueuses et joueurs du monde entier.

Je tiens à remercier chaleureusement nos équipes pour leur engagement exemplaire dans une période aussi complexe pour notre industrie. La qualité de nos productions en cours témoigne de leur talent et de leur résilience. Je remercie également nos partenaires et actionnaires de référence pour leur soutien et leur confiance renouvelée.





DON'T NOD ENTERTAINMENT

Société anonyme au capital de 261 635,18 euros
Siège social : Parc du Pont de Flandre « Le Beauvaisis »
11 rue de Cambrai, 75019 Paris
504 161 902 RCS Paris
(la « Société »)

**RAPPORT DE GESTION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION À L'ASSEMBLÉE
GÉNÉRALE ORDINAIRE ET EXTRAORDINAIRE ANNUELLE DU 10 JUIN 2025**

Exercice clos le 31 décembre 2024

Mesdames, Messieurs,

Nous vous avons réunis en Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire Annuelle, conformément aux dispositions de la Loi et des Statuts de notre Société, à l'effet de vous demander d'approuver les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2024.

Les convocations prescrites vous ont été régulièrement adressées et tous les documents et pièces prévus par la réglementation en vigueur ont été tenus à votre disposition dans les délais légaux.

1. PRINCIPALES DONNÉES FINANCIÈRES CONSOLIDÉES

COMPTE DE RÉSULTAT (en k€)	31/12/2024	31/12/2023
Produits d'exploitation	23 954	32 095
Charges d'exploitation	(34 912)	(37 071)
Dotations aux amortissements, dépréciations et provisions	(37 696)	(13 604)
Résultat d'exploitation	(48 654)	(18 580)
Résultat financier	963	954
Résultat exceptionnel	(19 043)	(3 535)
Impôts sur les bénéfices	2 417	6 333
Résultat net part du Groupe	(64 317)	(14 827)

BILAN (en k€)	31/12/2024	31/12/2023
Actif immobilisé	28 021	65 559
Actif circulant	40 359	67 045
<i>Dont trésorerie</i>	<i>32 875</i>	<i>54 798</i>
Total de l'actif	68 380	132 603
Capitaux propres	55 731	118 567
Provisions	4 923	4 474
Emprunts et dettes financières et fournisseurs et comptes rattachés	3 386	4 746
Autres dettes et comptes de régularisation	4 340	4 816
Total du passif	68 380	132 603

2. ÉVÈNEMENTS IMPORTANTS SURVENUS AU COURS DE L'EXERCICE

2.1. Sortie de Banishers: Ghost of New Eden

Fruit d'un nouveau partenariat de coproduction avec Focus Entertainment Publishing, Banishers est sorti le 13 février 2024 à un moment jugé plus propice pour optimiser son exposition. Banishers constitue, après le succès de Vampyr, une nouvelle pierre à l'édifice de DON'T NOD sur le segment porteur de l'Action-RPG.

2.2. Augmentation de capital par émission d'actions nouvelles résultant du plan d'attribution d'actions gratuites 2021

Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2024, faisant usage de la délégation de compétence donnée par l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la constatation de l'émission de la deuxième tranche de vesting du plan d'attribution d'actions gratuites à l'issue de la période d'acquisition qui s'étendait jusqu'au 25 mars 2024.

Conformément aux règlements relatifs au plan d'attribution des AGA et aux conditions fixées par le Conseil d'Administration du 4 février 2021, il a donc été décidé d'émettre 9 952 actions à destination d'un collègue de salariés de la Société d'une valeur nominale de deux centimes d'euros (0,02 €) par augmentation de capital d'un montant de 199,04 €. Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2024, le capital social a été porté de 261 399,58 € à 261 598,62 € et une réduction corrélative du poste « Autres réserves » pour un montant de 199,04 €, représentant la valeur nominale des 9 952 actions nouvelles a été effectuée. Dans ce même cadre, il a également été constaté la possibilité d'exercer, pour ce même collègue de bénéficiaires, 7 181 BSPCE au prix d'exercice de 18,00 € dans les conditions fixées lors du Conseil d'Administration du 4 février 2021.

2.3. Évolution de la gouvernance

Monsieur Samuel Jacques a souhaité démissionner de ses fonctions d'Administrateur, avec date d'effet au 22 avril 2024 afin de pouvoir se consacrer pleinement à ses fonctions de Directeur Général du Studio. Par ailleurs, cette démission permet de respecter l'obligation légale limitant à un tiers le nombre d'Administrateurs salariés.

Un processus est lancé visant à renforcer le Conseil d'Administration en recrutant un nouvel Administrateur indépendant. Ce nouvel Administrateur aura pour mission de contribuer à enrichir et renforcer la bonne dynamique du Conseil d'Administration.

Au 31 décembre 2024, le Conseil d'Administration de la Société se décompose désormais de la manière suivante :

Nom et fonction du membre	Nature du mandat au sein du Conseil d'Administration	Date de renouvellement / nomination ⁽¹⁾
Oskar GUILBERT Président Directeur Général	Président du Conseil d'Administration	Renouvellement le 8 juin 2023
Kostadin YANEV	Membre du Conseil d'Administration	Renouvellement le 8 juin 2023
Julie CHALMETTE	Membre du Conseil d'Administration	Nomination le 8 juin 2023
Julien BARES	Membre du Conseil d'Administration	Nomination le 8 juin 2021

(1) Durée du mandat : 5 années

2.4. Évolution de l'équipe de direction

Sur proposition d'Oskar Guilbert, Président Directeur Général de DON'T NOD, Julie Chalmette a été recrutée au poste de Directrice Générale Adjointe et a rejoint DON'T NOD le 22 avril 2024. Par ailleurs, Julie Chalmette reste Administratrice de DON'T NOD, mandat qu'elle exerce depuis le 8 juin 2023.

2.5. Décalage de sortie de Lost Records: Bloom and Rage

Après une évaluation approfondie des tendances et évolutions récentes de l'industrie, il a été décidé en juin 2024 d'optimiser la fenêtre de sortie pour Lost Records: Bloom & Rage afin de garantir le plus grand succès possible lors de son lancement. Initialement prévue fin 2024, cette nouvelle Propriété Intellectuelle a été dévoilée lors de la sortie du jeu début 2025.

2.6. Ventes inférieures aux attentes 2024

Sur l'exercice, le Groupe a :

- Déployé des plans marketing de soutien au jeu Jusant sorti le 31 octobre 2023,
- Sorti le jeu Banishers: Ghosts of New Eden le 13 février 2024, en coproduction avec Focus Entertainment Publishing qui en a assuré l'édition et le marketing,
- Poursuivi le pipe de production des jeux en cours de développement sur les studios de Paris et de Montréal.

Malgré un excellent accueil critique de Jusant et Banishers: Ghosts of new Eden, les ventes 2024 et la projection des flux de vente futurs ne devraient pas permettre de dégager des cash-flows suffisants pour recouvrir la valeur de ces deux jeux inscrite à l'actif du bilan.

Dans ce contexte de contre-performance, DON'T NOD a décidé de déprécier partiellement les actifs de Jusant et Banishers: Ghost of New Eden dans ses comptes consolidés au 31 décembre 2024 à hauteur de 25,3 M€, dépréciation déjà présente dans les comptes au 30 juin 2024 à hauteur de 24,0 M€.

2.7. Gel temporaire du développement de deux projets P12 et P13

Dans le contexte difficile que traverse toute l'industrie du jeu vidéo et en particulier les studios indépendants (multiplication de l'offre, diminution du temps de jeu moyen et concentration du secteur), et afin d'optimiser ses ressources, la Société a décidé de mettre temporairement en pause deux projets en phase de conception à Paris (P12 et P13), impliquant la comptabilisation, dans ses comptes consolidés au 31 décembre 2024, d'une dépréciation totale de ces deux actifs pour un montant de 7,6 M€, dépréciation déjà présente dans les comptes au 30 juin 2024. Cette décision permet de prioriser les ressources et de maximiser les chances de succès des titres actuellement les plus prometteurs.

2.8. Projet de réorganisation

Dans un contexte de résultats financiers dégradés pouvant amener à des difficultés économiques et malgré les actions déjà menées, la Société s'est retrouvée contrainte de devoir envisager un projet de réorganisation afin de sauvegarder sa compétitivité dans un écosystème concurrentiel toujours plus exigeant. 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, 59 licenciements pour motif économique pourraient être prononcés (12 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 préserver environ 5 M€ de coûts externes non engagés.

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

2.9. Revue des actifs

Dans un contexte d'incertitude de marché, DON'T NOD a entrepris une revue de son portefeuille d'actif. Cette revue a amené à une sortie d'actif totale pour le projet P10 ainsi qu'à la sortie d'actif de la part correspondant à la conception du projet P14.

Cette revue d'actif a un impact de 51,6 M€ pour les jeux :

- 7,6 M€ de dépréciation totale au titre des deux projets gelés P12 et P13
- 25,3 M€ au titre des dépréciations partielles sur Jusant et Bansihers : Ghost of New Eden
- 18,7 M€ au titre de la sortie de la production du projet P10 et de la conception du projet P14

DON'T NOD a aussi déduit 2,8 M€ de l'actif au titre de l'amortissement complet du goodwill et de la dépréciation d'un actif non utilisé à date.

3. ÉVÈNEMENTS SURVENUS DEPUIS LE 1^{er} JANVIER 2025

3.1. Lancement de Lost Records: Bloom & Rage

DON'T NOD a dévoilé les détails de la sortie de Lost Records: Bloom & Rage, la dernière aventure narrative des créateurs de Life is Strange, avec un lancement en 2 parties, la première le 18 février 2025 et la deuxième le 15 avril 2025. DON'T NOD a aussi dévoilé un partenariat avec Sony : le jeu est inclus dans le catalogue PlayStation Plus pour les membres PlayStation Plus Extra et Premium. Cette collaboration permet d'offrir à l'immense communauté des joueurs de PlayStation Plus Lost records: Bloom & Rage. Le jeu connaît un bon accueil critique, avec une note de 80 sur PC.

3.2. Signature de l'accord majoritaire collectif

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 le 25 février 2025 par l'autorité administrative Direction Régionale de l'Economie, de l'Emploi, du Travail et des Solidarités (DREETS).

3.3. Communication sur la sortie de Koira en 2025

DON'T NOD et Studio Tolima révèlent une sortie anticipée de Koira, au 1^{er} avril 2025. Le jeu est disponible sur PC et lancé simultanément sur PlayStation 5. Koira est un jeu d'aventure poétique qui suit les aventures d'un esprit de la forêt et de son nouveau compagnon, un chiot, alors qu'ils voyagent ensemble pour trouver refuge au cœur d'une forêt enchantée

3.4. Communication sur la sortie de The Lonesome Guild

DON'T NOD a dévoilé The Lonesome Guild, annoncé à l'ID@Xbox IGN FanFest. The Lonesome Guild est un action-RPG solo en vue du dessus, centré sur l'amitié et la connexion. Ce jeu est développé par Tiny Bull Studios et édité par DON'T NOD, et sera disponible sur PC (Steam), Xbox Series X|S, et PlayStation 5 à l'automne 2025.

3.5. Augmentation de capital par émission d'actions nouvelles résultant du plan d'attribution d'actions gratuites 2021

Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2025, faisant usage de la délégation de compétence donnée par l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la constatation de l'émission de la troisième tranche de vesting du plan d'attribution d'actions gratuites à l'issue de la période d'acquisition qui s'étendait jusqu'au 25 mars 2025. Conformément aux règlements relatifs au plan d'attribution des AGA et aux conditions fixées par le Conseil d'Administration du 4 février 2021, il a donc été décidé d'émettre 1 828 actions à destination d'un collège de salariés de la Société d'une valeur nominale de deux centimes d'euro (0,02 €) par augmentation de capital d'un montant de 36,56 €. Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2025, le capital social a été porté de 261 598,62 € à 261 635,18 € et une réduction corrélative du poste « Autres réserves » pour un montant de 36,56€, représentant la valeur nominale des 1 828 actions nouvelles a été effectuée. Dans ce même cadre, il a également été constaté la possibilité d'exercer, pour ce même collège de bénéficiaires, un montant de 1 164 BSPCE au prix d'exercice de 18,00 € dans les conditions fixées lors du Conseil d'Administration du 4 février 2021.

4. ÉVOLUTION PRÉVISIBLE ET PERSPECTIVES

4.1. Sorties prévues et poursuite du développement

Un pipeline de lancements riche sur 2025

Aujourd'hui, dans le cadre de sa stratégie d'adaptation et de recentrage sur les Propriétés Intellectuelles offrant le meilleur potentiel de retour sur investissement à court et moyen terme, les équipes de DON'T NOD sont mobilisées sur plusieurs sorties :

- **Koira** : Ce projet, développé par Studio Tolima et édité par DON'T NOD, est sorti le 1^{er} avril 2025 sur PlayStation 5 et PC, en avance sur le calendrier initial. Ce jeu promet une expérience émotionnelle et artistique marquante.
- **Lost Records: Bloom & Rage Tape 2** : La seconde partie, "Rage", est sortie le 15 avril 2025, poursuivant une histoire immersive qui explore l'amitié et les souvenirs enfouis. La première partie de cette aventure narrative, "Bloom", disponible depuis le 18 février 2025 sur PC, Xbox Series X|S et PlayStation 5, a reçu un accueil très positif de la part des joueurs et de la critique.
- **The Lonesome Guild** : Développé par Tiny Bull Studios et annoncé lors de l'ID@Xbox IGN FanFest, ce jeu d'aventure singulier est attendu pour la fin de l'année 2025.

Par ailleurs, DON'T NOD poursuit :

- La finalisation du **Projet 10** sur le segment Action-Aventure ;
- Le développement du **Projet 14**, sur le segment Action-RPG, en phase de pré-production ;
- Le projet de Montréal **Projet M2** qui devrait faire suite à **Lost Records : Bloom & Rage**.

4.2. Projet de réorganisation de la société et plan stratégique :

Face à un marché très concurrentiel et concentré et à des contre-performances commerciales de ses derniers jeux, pouvant amener à des difficultés économiques, DON'T NOD a décidé de mettre en place un projet de réorganisation de la Société.

Adopter un modèle économique avec une production plus réduite de jeux en simultané devient en effet nécessaire pour maîtriser davantage les ressources de la société au profit de ses productions. Ainsi, le plan stratégique prévoit une réduction du nombre de lignes de production avec deux lignes de production à Paris et une ligne de production à Montréal, et une optimisation des process technologiques et de suivi des projets.

Ce projet de réorganisation a pour ambition de :

- Rationaliser le nombre des lignes de production de la Société ; en passant de 4 lignes de production à Paris à 2 ;
- Renforcer le rôle du comité éditorial afin de répondre aux attentes du marché ;
- Retrouver plus d'agilité organisationnelle ;
- Aligner les technologies pour gagner en efficacité ;
- Mieux encadrer les projets de la Société ;
- Sécuriser les financements de la Société ; avec un modèle mixte et saisir les opportunités de partenariats sur des Propriétés Intellectuelles existantes à succès non détenues par le Groupe, pour diversifier les sources de revenus tout en limitant les risques ;
- Conserver l'identité de la Société à forte composante narrative et saluée par la critique.

Ce projet devra permettre de restituer confiance et flexibilité pour la Société pour les 3 années à venir. Sa réussite sera conditionnée aux résultats des jeux dans le pipe, à l'adhésion des talents, ainsi qu'aux discussions avec les parties prenantes du secteur.

5. PRINCIPAUX RISQUES ET INCERTITUDES - INSTRUMENTS FINANCIERS

5.1. RISQUES LIÉS À L'ACTIVITÉ

5.1.1 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 le département Publishing ou l'éditeur externe. 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 ;
- Dans le cadre d'une coproduction, 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 ;
- Dans le cadre d'un contrat auto-édité, les revenus liés aux ventes seraient décalés.

Afin d'anticiper et de prévenir tout risque de décalage dans le développement d'un jeu, la Société veille, dans le cadre de contrat de coproduction, à respecter un process de production rigoureux et déjà éprouvé par lequel l'éditeur est informé de toute difficulté rencontrée par les équipes de développement. La Société veille également à maintenir son haut niveau d'expertise dans la maîtrise du moteur de jeu utilisé par les équipes de développement. Dans le cadre de l'édition, les équipes de publishing assurent le suivi de production. Les équipes de publishing disposent ainsi d'une indépendance et d'une autonomie importante afin d'assurer sereinement leur mission.

5.1.2 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 joueuses et joueurs de sa communauté ainsi qu'au-delà pour élargir cette dernière. C'est pourquoi la Société s'est fixée l'objectif de respecter sa ligne éditoriale (Action RPG, Aventure Narrative et Action Aventure) en étant innovante à chaque nouvelle sortie de jeu. A cette fin, elle s'appuie sur son savoir-faire sur ces trois segments 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 Entertainment Publishing, 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, en coproduction ou en auto-édition. 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 cas de la coproduction et de l'auto-édition, où la Société porte à l'actif les montants engagés pour le développement du jeu, le montant des royautés à percevoir pourraient ne pas couvrir ces investissements. La Société serait ainsi amenée à déprécier les montants engagés et portés à l'actif.

5.1.3 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 ou 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 peut 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. Sur les 11 jeux commercialisés à ce jour six jeux ont été édités, avec 4 partenaires différents : Capcom pour *Remember Me*, Square Enix pour *Life is Strange*, Focus Entertainment Publishing pour *Vampyr* et *Banishers*, Microsoft Game Studios pour *Tell Me Why*, tous reconnus comme des acteurs majeurs dans le monde de l'édition de jeux vidéo.

Grâce au succès commerciaux rencontrés par les jeux *Life is Strange* et *Vampyr*, 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. La Société a par ailleurs signé son premier contrat d'exclusivité avec EPIC Games pour la distribution exclusive de *Twin Mirror* sur PC, commercialisé le 1^{er} décembre 2020 sur Epic Game Store et consoles, puis un an plus tard sur la plateforme Steam.

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.

Au regard du virage stratégique de la Société vers la coproduction et l'auto-édition depuis 2018, cette dépendance envers les éditeurs s'est progressivement réduite.

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

5.1.5 Risques liés à la gestion des talents

Si la Société ne conservait pas son équipe dirigeante et ses collaborateurs clés, elle pourrait ne pas être en mesure de soutenir son pipe de production 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 leurs domaines d'expertises respectifs.

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. 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.

5.1.6 Risques liés à la gestion des ressources interne de la Société

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

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.

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 :

- autonomie accordée dans le travail ;
- politique de rémunération attractive ;
- suivi de carrière individualisé ;
- recherche active de profils expérimentés avec les bases de données professionnelles ou réseaux ;
- accueil régulier de stagiaires des meilleures écoles (ingénieur, jeux vidéo, 3D...) ;
- multiplication d'événements de team building dans l'objectif de fédérer les équipes autour de projets communs, cadre de travail agréable et convivial, bibliothèque, ludothèque, décoration personnalisée par les employés, cours de langue, 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 a mis en place en mars 2019 un programme d'attribution d'actions gratuites et de bons de souscription d'actions. De nouveaux programmes ont été mis en place en mars et juillet 2021, portant sur une attribution gratuite d'actions et de BSPCE. L'ensemble des plans d'attributions sont détaillés à l'article 10.2 du présent rapport de gestion sur les comptes consolidés.

5.1.7 Risques liés au marché et à l'environnement concurrentiel

La forte augmentation de la demande pendant la période du COVID a généré en 2023 une augmentation des capacités de production de l'industrie du jeu vidéo, avec un nombre de sorties de jeux atteignant des scores inédits. 2023 a été une année avec de forte compétition, en termes de nombre de sorties de jeux, de qualité, avec un nombre de AA et AAA sur le deuxième semestre le plus haut jamais enregistré (+100 AAA ou AA jeux commercialisés et +25 jeux avec une note metacritic supérieure à 90).

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.

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 de la part de studios indépendants et de la part des éditeurs. 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 et des distributeurs (Epic, Sony, Microsoft...) de premier plan capables d'offrir la meilleure exposition aux jeux développés par la Société afin de maximiser les chances de succès commerciaux ;
- sécurise avec les distributeurs (Sony, Microsoft, Nintendo, Epic, Steam...) des minimums garantis et des partenariats marketing ;
- s'efforce de livrer ses productions dans les délais et de maîtriser les dépassements éventuels en les négociant en amont avec ses éditeurs ;
- concentre ses talents sur ce qui fait sa valeur ajoutée et son ADN ;
- gère ses ressources pour lui permettre de s'adapter aux risques de marché.

5.1.8 Risques liés à l'évolution technologique

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 a été réalisé par un studio tiers, sorti en décembre 2017 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.

5.1.9 Risques liés au non-respect des contraintes techniques des consociers

La Société développe des jeux pour les consociers 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 consocier est effectuée par l'éditeur (qu'il soit externe ou interne) En effet, le consocier, 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 consocier qui pourraient amener la production du jeu à prendre du retard voire à décaler la sortie du jeu. A ce jour, la Société n'a jamais rencontré de difficultés ou de refus de ses soumissions auprès des consociers.

5.2. RISQUES JURIDIQUES

5.2.1 Risques liés aux droits de propriété intellectuelle et de licences

La Société observe que les jeux vidéo deviennent de plus en plus sociaux avec des interactions entre joueuses et 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. La Société a créé en 2021 un pôle juridique, notamment responsable de l'accompagnement des équipes d'édition, l'encadrement des contrats, le respect de la politique RGPD et des bonnes pratiques de la Société.

5.2.2 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'écartier les risques de contrefaçon. D'autre part, les jeux de la Société pourraient être piratés, copiés ou transférés illégalement et sans bénéfice pour la société. Les plateformes de distribution tels que Steam (PC), Playstation Network 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.

5.3. RISQUES FINANCIERS

5.3.1 Risque lié à l'existence de dispositifs fiscaux avantageux comme le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV et CTMM)

La Société bénéficie du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) qui prévoit un mécanisme d'incitation fiscale permettant aux entreprises de création d'obtenir un crédit d'impôt sur la base d'une part des dépenses de production d'un jeu. Créé en 2008, le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo a connu une revalorisation très significative, s'appliquant à compter du 1^{er} janvier 2017, à travers :

- a) le relèvement du taux de 20 à 30% des dépenses de production ;
- b) le doublement du plafond de crédit d'impôt dont chaque entreprise peut bénéficier (de 3 à 6 M€ par an) ;
- c) l'augmentation des dépenses de sous-traitance européenne prises en compte dans le calcul du crédit d'impôt de 1 à 2 M€ par exercice et par projet.

Par ailleurs, dans le cadre de projets dont la durée de développement excéderait 36 mois et dont le budget est supérieur à 10 M€, la Société est amenée à reverser le montant perçu antérieurement à la période de 36 mois qui précède la date d'obtention de l'agrément définitif du projet en question.

Pour rappel, les dépenses de production éligibles sont composées des :

- dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf (les dotations aux amortissements des immeubles ne sont pas retenues) ;
- 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 ;
- 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 ;
- 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. Ces dépenses doivent concerner des fournisseurs européens.

Au titre de ses activités en France :

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 ses activités en France s'est élevée à 1,3 M€ au 31 décembre 2024 et 3,5 M€ hors remboursement, contre 5,2 M€ au titre de l'exercice 2023. Bien que les méthodes d'évaluation des crédits d'impôts fassent l'objet d'un audit semestriel, il ne peut être exclu que les services fiscaux remettent en cause les modes de calcul ou la nature 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 2020, 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.

Au titre de ses activités au Canada :

DON'T NOD a sollicité auprès des autorités Québécoises le CTMM (Crédit d'impôt pour les Titres MultiMédia), permettant aux sociétés, sous réserve de certaines conditions, de bénéficier d'un crédit

d'impôt pouvant aller jusqu'à 37,5% des charges salariales engagées sur les jeux en cours de développement. Le CTMM lié à l'exercice 2024 s'élève à 2,0 M de CAD (1,4 M€) contre 1,6 M de CAD (1,0 M€) au titre de l'exercice précédent. Il a été porté à la connaissance de DON'T NOD les nouvelles dispositions liées au CTMM. Compte tenu de la structure de la filiale de Montreal, le risque estimé est jugé non significatif.

5.3.2 Risque lié à de possibles besoins de financements ultérieurs

La croissance de DON'T NOD et sa transformation ont été rendus possible en particulier par deux levées de fonds majeures de 50 M€ en janvier 2021 et 45,9 M€ en février 2023, qui ont permis de financer et éditer souvent entièrement les projets et les lignes de production. Néanmoins, cette croissance combinée à des contre-performances commerciales des derniers jeux a consommé une part significative de la trésorerie. A fin décembre 2024, la trésorerie nette de PGE s'élève à 31,6 M€

La Société a engagé un projet de plan de réorganisation pour limiter ses investissements et sécuriser ses financements. Les financements, qu'ils soient réalisés par les performances des jeux, les financements de co-production ou d'autres types de financements (deals consolier, travail sur IP externe, autres) sont indispensables pour mener à bien nos lignes de production. L'absence de financement constituerait un risque majeur de défaillance.

5.3.3 Risque de taux

Pour rappel, la Société a sollicité auprès de l'un de ses établissements bancaires un Prêt Garanti par l'État (PGE), d'un montant de 3,6 M€, afin de se couvrir d'éventuels impacts de production suite à la crise du Covid-19. Au cours de l'exercice 2021, les modalités de remboursement du Prêt Garanti par l'État (PGE) consenti en avril 2020 ont été

définitivement fixées, avec une date d'échéance au 2 avril 2026, soit une période de remboursement de 5 années. Constituant à ce jour la seule dette financière de la Société, (hors dette relative au retraitement des contrats de crédit-bail et concours bancaires courants), le risque de taux est limité.

5.3.4 Risque de change

DON'T NOD exerce une partie de ses activités à l'international et est donc sujet au risque de change provenant de différentes expositions en devises autre que l'Euro, à savoir le dollar américain (USD) et le dollar canadien (CAD). A ce titre, DON'T NOD est amenée à se positionner ponctuellement sur des achats de devises afin de satisfaire aux besoins de sa filiale canadienne. Le studio est ainsi exposé à un risque de change sur les devises.

5.3.5 Risque relatif à l'existence d'instruments dilutifs

Instruments dilutifs en cours :

La Société a procédé à partir du 15 mars 2019 à l'attribution d'actions gratuites et à la mise en place de Bons de Souscription d'Actions (BSA) et de Bons de Souscription de Parts de Créateur d'Entreprise (BSPCE) dans le cadre, notamment, de sa politique de motivation de ses dirigeants et salariés. Il en résultera une dilution potentiellement significative à l'issue de la période d'acquisition et de non exerçabilité des différents plans.

Le capital dilué de l'ensemble des instruments dilutifs est le suivant :

Actionnaires	Capital et droits de vote au 31.03.2025				Capital dilué ⁽¹⁾ (actionariat salarié.es et managers)	
	Actions	%	DDV	% des DDV	Actions	%
Oskar GUILBERT ⁽²⁾	243 908	1,9%	485 616	3,0%	483 908	3,6%
Kostadin YANEV	2 662 694	20,4%	5 110 744	31,3%	2 662 694	19,6%
Modern Vision Entertainment ⁽³⁾	480 031	3,7%	875 062	5,4%	480 031	3,5%
DON'T NOD Entertainment	120 251	0,9%	120 251	0,7%	120 251	0,9%
Salarié.e.s et managers ⁽⁴⁾	169 666	1,3%	328 258	2,0%	432 721	3,2%
Tencent ⁽⁵⁾	5 475 000	41,9%	5 475 000	33,6%	5 475 000	40,3%
Flottant	3 930 209	30,0%	3 936 026	24,1%	3 930 209	28,9%
TOTAL	13 081 759	100%	16 330 957	100%	13 584 814	100%

(1) Dilution maximale théorique

(2) Détenu directement et indirectement par l'intermédiaire de la société affiliée "Loskent"

(3) Liée à M Kostadin YANEV

(4) Nominatif administré

(5) Détenu indirectement par l'intermédiaire d'une société affiliée

L'évolution du capital social depuis le 31 décembre 2019 s'est décomposé de la manière suivante :

Évolution du capital social	Date	Nombre d'actions	Capital social
31 décembre 2019		4 673 522	93 470,44 €
Augmentation de capital	7 juillet 2020	487 821	
31 décembre 2020		5 161 343	103 226,86 €
Augmentation de capital	1 février 2021	3 125 000	
Acquisition définitive d'actions gratuites	26 mars 2021	114 594	
31 décembre 2021		8 400 937	168 018,74 €
Acquisition définitive d'actions gratuites	28 mars 2022	41 739	
31 décembre 2022		8 442 676	168 853,52 €
Augmentation de capital	21 février 2023	4 592 048	
Acquisition définitive d'actions gratuites	27 mars 2023	34 507	
Acquisition définitive d'actions gratuites	18 septembre 2023	748	
31 décembre 2023		13 069 979	261 399,58 €
Acquisition définitive d'actions gratuites	25 mars 2024	9 952	
31 décembre 2024		13 079 931	261 598,62 €
Acquisition définitive d'actions gratuites	25 mars 2025	1 828	
31 mars 2025		13 081 759	261 635,18 €

6. PRÉSENTATION DES COMPTES CONSOLIDÉS

6.1. PÉRIMÈTRE DE CONSOLIDATION

Le Groupe est spécialisé dans le développement et l'édition de jeux vidéo sur PC et consoles. Les comptes consolidés du Groupe regroupent les comptes de la société mère et des filiales dans lesquelles la société mère exerce directement un contrôle exclusif ou une influence notable. Les sociétés intégrées dans le périmètre de consolidation sont les suivantes :

Nom de la Société	Méthode de consolidation	% de détention	% de contrôle	Pays d'activité	Siège social
DON'T NOD ENTERTAINMENT	Société mère	-	-	France	SIREN : 504 161 902 Parc du Pont de Flandre « Le Beauvaisis », 11 rue de Cambrai 75019 Paris
Studios DONTNOD Inc.	Intégration globale	100%	100%	Canada	NEQ : 1175458885 7240 rue Waverly - Bureau 115 - Montréal (Québec) H2R 2Y8 Canada

6.2. ACTIVITÉ DU GROUPE AU 31 DÉCEMBRE 2024 (montant en milliers d'euros)

	2024 (12 mois)	2023 (12 mois)
Chiffre d'affaires	3 315	5 240
Production immobilisée	20 623	26 825
Autres produits d'exploitation	16	31
Impôts et taxes	(463)	(518)
Charges de personnel	(24 824)	(26 004)
Dotations aux amortissements, dépréciations et provisions - Net	(36 311)	(13 290)
Autres charges d'exploitation	(9 624)	(10 549)
RESULTAT D'EXPLOITATION AVANT DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET DEPRECIATIONS DES ECARTS D'ACQUISITION	(47 269)	(18 266)
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	(1 385)	(314)
RESULTAT D'EXPLOITATION APRES DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET DEPRECIATIONS DES ECARTS D'ACQUISITION	(48 654)	(18 580)
Charges et produits financiers	963	954
Charges et produits exceptionnels	(19 043)	(3 535)
Impôts sur les résultats	2 417	6 333
RESULTAT NET - PART DU GROUPE	(64 317)	(14 827)

6.3. ANALYSE DU COMPTE DE RÉSULTAT (montant en milliers d'euros)

Pour rappel, conformément à la stratégie initiée lors de l'introduction en Bourse, le Groupe présente son activité en communiquant conjointement sur son chiffre d'affaires et sur sa production immobilisée afin d'illustrer la montée en puissance des jeux en coproduction ou en auto-édition. La décomposition du chiffre d'affaires par zone géographique n'est pas communiquée car elle pourrait conduire à divulguer des informations confidentielles.

Produits d'Exploitation Économiques (PEE)

Le total des produits d'exploitation économiques s'est élevé à 23,9 M€ au cours de l'exercice 2024, contre 32,1 M€ au cours de l'exercice précédent, soit une baisse de 25% :

	2024 (12 mois)	2023 (12 mois)
Développement	19	2 355
Ventes	3 295	2 885
TOTAL Chiffre d'affaires	3 315	5 240
Production immobilisée	20 623	26 825
Produits d'exploitation économiques (PEE)	23 937	32 065

Au cours de l'exercice écoulé, le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires de 3,3 M€ contre 5,2 M€ au titre de l'exercice précédent. Le chiffre d'affaires est composé d'une part des revenus éditeurs liés à la production des jeux sur les modèles classiques et de coproduction, et d'autre part des royalties perçues au titre des jeux commercialisés.

L'évolution des produits d'exploitation économiques reflète :

- Une progression des ventes de +1,2 M€, principalement portée par le back catalogue (Vampyr et la licence Life is Strange), la contribution de Jusant (sorti fin octobre 2023) et de Banishers: Ghosts of new Eden (sorti mi-février 2024) dont les performances ressortent très inférieures aux attentes ;
- Des revenus au titre du développement en retrait (2,0) M€, illustrant l'achèvement du développement de Banishers: Ghosts of new Eden et l'absence de nouveaux jeux en coproduction,
- Une baisse de la production immobilisée de (6,2) M€ qui matérialise essentiellement la non-activation des coûts de conception de P14 et de la production de P10 pour 6 M€. La production immobilisée 2024 s'élève à 20,6 M€ et matérialise les développements des lignes de production interne ainsi qu'externe.

Charges liées au développement :

Les charges de personnel se sont établies à (24,8) M€ au 31 décembre 2024, contre (26,0) M€ au titre de l'exercice précédent, soit une diminution de 5%. Cette baisse s'explique notamment par les départs de personnel en fin de production.

Rapport de Gestion sur les Comptes Consolidés au 31 décembre 2024

L'effectif moyen du Groupe s'élève à 312 personnes au 31 décembre 2024, contre 336 personnes au 31 décembre 2023, soit une diminution de 7%.

Les autres charges d'exploitation se sont établies à (9,6) M€, contre (10,5) M€ au titre de l'exercice précédent, soit une baisse de 9% et (0,9) M€. Cette évolution s'explique principalement par une diminution des charges de marketing et publishing dans le cadre de la commercialisation des projets (Banishers: Ghost of New Eden, étant édité par Focus Entertainment Publishing).

Crédits d'impôts :

Les crédits d'impôts se sont établis à 2,4 M€ au 31 décembre 2024 contre 6,7 M€ au titre de l'exercice précédent. Ils sont constitués, d'une part du CIJV en France (Crédit d'Impôt Jeu Vidéo), et d'autre part, des crédits d'impôts au Canada (notamment le CTMM - Crédits sur les Titres Multi Média). Cette baisse s'explique notamment par la montée en charge en 2024 de jeux en conception en France ne générant pas à ce stade de crédit CIJV, ainsi que par le remboursement d'une partie du Crédit d'impôt lié à Banishers en 2024 (effet cash, le remboursement ayant déjà été provisionné). Ainsi le montant hors remboursement du Crédit d'impôt s'élève à 4,6 M€

Présentation de l'EBITDA / EBIT économique :

	2024 (12 mois)	2023 (12 mois)
Résultat d'exploitation comptable hors dotations aux amortissements, dépréciations et provisions	(10 958)	(4 976)
+ Crédits d'impôts	2 430	6 654
EBITDA économique	(8 528)	1 679
+ Impôts exigibles	(53)	(211)
+ Impôts différés	40	(110)
+ Dotations aux amortissements, dépréciations et provisions	(36 311)	(13 290)
EBIT économique	(44 852)	(11 933)

L'EBITDA économique, incluant les crédits d'impôts, s'est établi à (8,5) M€ au 31 décembre 2024, contre 1,7 M€ au cours de l'exercice précédent, soit une baisse de (10,2) M€. Cette évolution est en lien avec la baisse du chiffre d'affaires, dans une période marquée par la contre-performance des ventes de Banishers: Ghosts of New Eden sorti en février 2024 et Jusant sorti en octobre 2023, une moindre contribution du CIJV liée au cycle de développement des jeux, et une moindre activation des productions.

Après déduction des impôts exigibles et différés et des dotations aux amortissements, dépréciations et provisions, l'EBIT économique s'est élevé à (44,9) M€ au 31 décembre 2024, contre (11,9) M€ au titre de l'exercice précédent soit une baisse de (33,0) M€, fortement impacté par les dépréciations des jeux pour 33,0 M€, sur Jusant, Banishers: Ghost of New Eden ainsi que sur les 2 projets gelés P12 et P13.

Dotations aux amortissements, dépréciations et provisions :

Le montant des dotations aux amortissements, dépréciations et provisions s'élève à (36,3) M€ au 31 décembre 2024 contre (13,3) M€ au titre de l'exercice précédent.

Cette variation s'explique essentiellement :

- par la dépréciation de deux actifs en cours de conception, P12 et P13, correspondant au gel du développement de ces titres, en phase avec la stratégie du studio de recentrer ses lignes de production avec un impact comptable de 7,6 M€,
- par la dépréciation partielle des actifs liés aux titres Jusant et Banishers: Ghosts of New Eden dont les ventes futures estimées, dans un marché particulièrement saturé, ne devraient pas permettre de générer un chiffre d'affaires suffisant pour couvrir les frais de développement encore à l'actif avec un impact comptable de 25,4 M€.

Résultat exceptionnel :

Au cours de l'exercice écoulé, le résultat exceptionnel du Groupe s'est élevé à (19,0) M€ contre (3,5) M€ au titre de l'exercice précédent.

Ce résultat exceptionnel reflète :

- La décision, dans le cadre de la revue des actifs comptables au 31 décembre 2024 de sortir des actifs incorporels la production de P10 ainsi que la conception de P14, avec un impact de (18,7) M€;
- La provision pour restructuration à hauteur de 2,2 M€;
- Une reprise de provisions pour remboursement CIJV avec un montant net de (1,9) M€.

Le résultat net part du Groupe s'est élevé à (64,3) M€ au 31 décembre 2024, contre (14,8) M€ au titre de l'exercice précédent.

6.4. ANALYSE DU BILAN

L'examen du bilan appelle les constatations suivantes :

6.4.1. À L'ACTIF

(Montants en milliers d'euros)

ACTIF	Brut	Amort. & Dép.	31/12/24	31/12/23
			Net	Net
Immobilisations incorporelles	91 573	(65 199)	26 374	61 445
<i>dont écarts d'acquisition</i>	3 136	(3 136)	-	1 385
Immobilisations corporelles	4 208	(2 974)	1 234	1 974
Immobilisations financières	412	-	412	2 140
ACTIF IMMOBILISÉ	96 193	(68 172)	28 021	65 559
Créances clients et comptes rattachés	812	-	812	2 887
Autres créances et comptes de régularisation	6 673	-	6 673	9 360
Valeurs mobilières de placement	17 587	(340)	17 247	43 679
Disponibilités	15 628	-	15 628	11 119
ACTIF CIRCULANT	40 699	(340)	40 359	67 045
TOTAL DE L'ACTIF	136 892	(68 512)	68 380	132 603

Actif immobilisé :

L'actif immobilisé s'élève en valeur nette à 28,0 M€ au 31 décembre 2024, contre 65,6 M€ au 31 décembre 2023. Les immobilisations incorporelles (hors écart d'acquisition) se sont élevées à 26,4 M€ contre 60,1 M€ au 31 décembre 2023, soit une diminution de 56%.

Cette variation s'explique principalement par :

- Une moindre activation de la production immobilisée en 2024 pour -6,2 M€, qui s'élève à 20,6 M€ en 2024 vs 26,8 M€ en 2023 ;
- Diverses dépréciations et sortie d'actifs opérées en 2024 pour un montant total de (53,7) M€
- L'amortissement à hauteur des ventes.

Actif circulant :

L'actif circulant représente une valeur nette de 40,4 M€ au 31 décembre 2024 contre 67,0 M€ au titre de l'exercice précédent. Cette variation s'explique par la consommation de trésorerie liée au financement de nos lignes de production. Au 31 décembre 2024, les disponibilités et valeurs mobilières de placement s'élèvent à 32,9 M€ contre 54,8 M€ au 31 décembre 2023. Les flux sont présentés en détail dans le Tableau des flux de trésorerie.

6.4.2. AU PASSIF

(Montants en milliers d'euros)

PASSIF	31/12/24	31/12/23
Capital social	262	261
Primes d'émission	133 113	133 113
Réserves consolidées	(14 790)	63
Réserves de conversion	(82)	(42)
Résultat consolidé	(64 317)	(14 827)
TOTAL DES CAPITAUX PROPRES	54 186	118 567
AUTRES FONDS PROPRES	1 545	-
PROVISIONS	4 923	4 474
Emprunts et dettes financières	1 648	3 148
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	1 738	1 598
Autres dettes et comptes de régularisation	4 340	4 816
<i>dont impôts différés passif</i>	395	444
DETTES	7 726	9 562
TOTAL DU PASSIF	68 380	132 603

Les capitaux propres, qui incluent le résultat de l'exercice, totalisent 54,2 M€ contre 118,6 M€ au titre de l'exercice précédent, soit une diminution de 54%.

Provisions :

Les provisions pour risques et charges, ressortent à 4,9 M€ contre 4,5 M€ au titre de l'exercice précédent, et sont réparties comme suit :

(Montants en milliers d'euros)

TABLEAU DES PROVISIONS	31 décembre 2023	Dotations	Reprises	31 décembre 2024
Provisions pour indemnités de fin de carrière	728	-	(144)	585
Provisions pour risque CIJV	3 746	341	(2 194)	1 893
Provisions pour restructuration	-	2 168	-	2 168
Autres provisions pour risques	-	278	-	278
TOTAL Provisions	4 474	2 787	(2 338)	4 923
dont exploitation		4	(144)	
dont financier		-	-	
dont exceptionnel		2 783	(2 194)	

Provision pour indemnité de fin de carrière :

Cette provision s'élève à 0,6 M€ en 2024 contre 0,7 M€ en 2023, avec une légère hausse du taux d'actualisation qui est passé de 3,12% en 2023 à 3,38% en 2024.

Provision pour risque CIJV :

Cette provision a pour objet de couvrir le risque de remboursement d'une partie du CIJV en fonction de la date d'obtention de l'agrément définitif du jeu. Elle a diminué à la suite du débouclage du règlement CIJV de Banishers.

Provision pour restructuration : Cette provision comprend les indemnités légales ainsi que les mesures d'accompagnement du plan. Elle couvre plus de 90% des coûts de réorganisation estimés.

Dettes financières :

Les dettes financières, toutes échéances confondues, figurent pour un montant de 1,6 M€ contre 3,1 M€ au titre de l'exercice précédent et sont composées des éléments suivants :

(Montants en milliers d'euros)

	31-déc-23	Augmentations	Diminutions	31/12/2024
Dettes fin. auprès des établ. de crédit	2 144	-	(913)	1 231
Dettes financières liées au crédit-bail	1 001	-	(587)	414
Concours bancaires courants	3	(0)	-	3
TOTAL	3 148	(0)	(1 499)	1 648

Pour rappel, la Société a sollicité auprès de l'un de ses établissements bancaires un Prêt Garanti par l'État (PGE), d'un montant de 3,6 M€, afin de se couvrir d'éventuels impacts de production à la suite de la crise du Covid-19. Les modalités de remboursement du Prêt Garanti par l'État (PGE) consenti en avril 2020 ont été définitivement fixées au cours de l'exercice 2021, avec une date d'échéance au 2 avril 2026, soit une période de remboursement de 5 années.

7. PRÉSENTATION DES COMPTES SOCIAUX

7.1. ACTIVITÉ DE LA SOCIÉTÉ

Le total de l'actif et du passif de l'exercice s'élève à 65 762 852 € contre 129 673 799 € au titre de l'exercice précédent. Le montant des capitaux propres de l'exercice s'élève à 54 241 782 € contre 116 778 397 € au titre de l'exercice précédent. Le chiffre d'affaires de la Société, au titre de l'exercice 2024, s'élève à 3 550 993 €, contre 5 434 316 € au titre de l'exercice 2023. Le résultat d'exploitation de l'exercice est déficitaire et s'élève à (47 179 063) € contre un résultat

déficitaire de (17 812 177) € au titre de l'exercice précédent. Le résultat financier de l'exercice s'élève à 1 019 621 € contre un résultat de 1 086 250 € au titre de l'exercice précédent. Le résultat exceptionnel de l'exercice s'élève à (19 183 895) € contre un résultat de (3 486 478) € au titre de l'exercice précédent. Le résultat net de l'exercice reste déficitaire et s'élève à (64 081 813) € contre un résultat de (15 025 612) € au titre de l'exercice précédent.

7.2. ÉVÈNEMENTS IMPORTANTS INTERVENUS AU COURS DE L'EXERCICE CLOS LE 31 DÉCEMBRE 2024

(cf. 2 Evènements importants intervenus au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2024 cf section 2 ci-dessus).

7.3. ÉVÈNEMENTS SURVENUS POSTÉRIEUREMENT À LA CLÔTURE DE L'EXERCICE CLÔS LE 31 DÉCEMBRE 2024

(cf. 3 Evènements survenus depuis le 1^{er} janvier 2025 cf. section 3 ci-dessus).

8. FILIALES ET SOCIÉTÉS CONTROLÉES

Liste des filiales :

Nom de la Société	Méthode de consolidation	% de détention	Pays d'activité	Siège social
Studios DONTNOD Inc.	Intégration globale	100%	Canada	NEQ : 1175458885 7240 rue Waverly - Bureau 115 - Montréal (Québec) H2R 2Y8 Canada

Prises de participation significatives dans des sociétés ayant leur siège social en France :

Néant.

9. INFORMATION RELATIVE AU CAPITAL SOCIAL

9.1. Capital social

Au 31 mars 2025, le capital social en titres et droits de vote se composait de la manière suivante :

Actionnaires	Capital et droits de vote au 31.03.2025				Capital dilué ⁽¹⁾ (actionnariat salarié.es et managers)	
	Actions	%	DDV	% des DDV	Actions	%
Oskar GUILBERT ⁽²⁾	243 908	1,9%	485 616	3,0%	483 908	3,6%
Kostadin YANEV	2 662 694	20,4%	5 110 744	31,3%	2 662 694	19,6%
Modern Vision Entertainment ⁽³⁾	480 031	3,7%	875 062	5,4%	480 031	3,5%
DON'T NOD Entertainment	120 251	0,9%	120 251	0,7%	120 251	0,9%
Salarié.e.s et managers ⁽⁴⁾	169 666	1,3%	328 258	2,0%	432 721	3,2%
Tencent ⁽⁵⁾	5 475 000	41,9%	5 475 000	33,6%	5 475 000	40,3%
Flottant	3 930 209	30,0%	3 936 026	24,1%	3 930 209	28,9%
TOTAL	13 081 759	100%	16 330 957	100%	13 584 814	100%

(1) Dilution maximale théorique

(2) Détenu directement et indirectement par l'intermédiaire de la société affiliée "Loskent"

(3) Liée à M Kostadin YANEV

(4) Nominatif administré

(5) Détenu indirectement par l'intermédiaire d'une société affiliée

9.2. Actions d'autocontrôle

Au 31 décembre 2024, la Société détenait 37 602 actions auto-détenues et un solde en espèces de 46 338,46 € dans le cadre du contrat de liquidité mis en place le 1^{er} juillet 2021 avec la société de bourse TP ICAP (Europe), autorisée et régulé par l'Autorité de Contrôle Prudentiel et de Résolution (ACPR) et l'Autorité des Marchés Financiers (AMF).

Il est rappelé qu'il a été procédé en date du 26 octobre 2023, à un apport complémentaire de 100 000,00 Euros en espèces

Au cours du 2nd semestre 2024, il a été négocié un total de :

	Nombre de titres	Montant	Nombre de transactions
ACHAT	168 261	230 454,37 €	403
VENTE	166 778	229 594,61 €	330

Il est rappelé que lors du bilan semestriel du 28 juin 2024, les moyens suivants figuraient au compte de liquidité :

- Nombre d'actions : 36 119 titres
- Solde en espèces : 48 447,11 €

Au cours du 1er semestre 2024, il a été négocié un total de :

	Nombre de titres	Montant	Nombre de transactions
ACHAT	68 331	214 255,01 €	279
VENTE	58 024	189 754,16 €	214

Par ailleurs la Société a signé le 16 octobre 2023 une convention encadrant un programme de rachat d'actions avec la société de bourse TP ICAP (Europe), autorisée et régulée par l'Autorité de Contrôle Prudentiel et de Résolution (ACPR) et l'Autorité des Marchés Financiers (AMF).

Au 31 décembre 2024, la société détient 84 132 actions auto-détenues et un solde en espèces de 50 449,09 € dans le cadre du contrat de rachat d'action mis en place le 16 octobre 2023 avec la société de bourse TP ICAP (Europe), autorisée et régulé par l'Autorité de Contrôle Prudentiel et de Résolution (ACPR) et l'Autorité des Marchés Financiers (AMF).

9.3. Modification du capital social

Au cours de l'exercice 2023 :

À la suite d'une augmentation de capital réalisée le 21 février 2023, 4 592 048 actions nouvelles ont été émises, d'une valeur nominale de 0,02 € par action, portant le capital social de 168 853,52 € à 260 694,48 €. Au terme de la dernière période d'acquisition du plan d'attribution d'actions gratuites approuvé le 15 mars 2019, et au terme de la première période d'acquisition du plan d'attribution d'actions gratuites approuvé le 4 février 2021, la Société a procédé à une augmentation de capital de 34 507 actions nouvelles, pour un montant de 0,02 € par action, portant le capital social de 260 694,48 € à 261 384,62 €. Le 18 septembre 2023, Le Conseil d'Administration a constaté l'acquisition définitive de 748 actions ordinaires attribuées gratuitement en date du 27 juillet 2021. Les actions portant un nominal de 0,02€, il a été décidé de procéder à une augmentation de capital de 14,96 €, pour porter le capital social de 261 384,62 € à 261 399,58 €.

Au cours de l'exercice 2024 :

Au terme de la deuxième période d'acquisition du plan d'attribution d'actions gratuites approuvé le 4 février 2021, la Société a procédé à une augmentation de capital de 9 952 actions nouvelles, pour un montant de 0,02 € par action, portant le capital social de 261 399,59 € à 261 598,62 €.

Au cours du premier trimestre de l'exercice 2025 :

Au terme de la troisième période d'acquisition du plan d'attribution d'actions gratuites approuvé le 4 février 2021, la Société a procédé à une augmentation de capital de 1 828 actions nouvelles, pour un montant de 0,02 € par action, portant le capital social de 261 598,62 € à 261 635,18 €.

Tableau récapitulatif des évolutions du capital social :

Évolution du capital social	Date	Nombre d'actions	Capital social
31 décembre 2019		4 673 522	93 470,44 €
Augmentation de capital	7 juillet 2020	487 821	
31 décembre 2020		5 161 343	103 226,86 €
Augmentation de capital	1 février 2021	3 125 000	
Acquisition définitive d'actions gratuites	26 mars 2021	114 594	
31 décembre 2021		8 400 937	168 018,74 €
Acquisition définitive d'actions gratuites	28 mars 2022	41 739	
31 décembre 2022		8 442 676	168 853,52 €
Augmentation de capital	21 février 2023	4 592 048	
Acquisition définitive d'actions gratuites	27 mars 2023	34 507	
Acquisition définitive d'actions gratuites	18 septembre 2023	748	
31 décembre 2023		13 069 979	261 399,58 €
Acquisition définitive d'actions gratuites	25 mars 2024	9 952	
31 décembre 2024		13 079 931	261 598,62 €
Acquisition définitive d'actions gratuites	25 mars 2025	1 828	
31 mars 2025		13 081 759	261 635,18 €

9.4. Franchissements de seuils par un actionnaire

En application de l'article L. 225-37-5 3° du Code de commerce nous vous informons que la Société n'a eu connaissance d'aucun franchissement de seuil par un actionnaire pendant ou après la clôture de l'exercice écoulé.

10. INFORMATIONS RELATIVES AU PERSONNEL

10.1. Effectif du Groupe

L'effectif moyen du Groupe sur 2024 s'élève à 312 personnes, contre 336 au titre de l'exercice précédent et se décompose de la manière suivante :

Effectif moyen du Groupe	2024	2023	Evolution
Hommes	207	230	-10%
dont % de cadres	69%	67%	3%
dont % d'employés	31%	33%	-6%
Femmes	104	106	-2%
dont % de cadres	60%	58%	2%
dont % d'employées	40%	42%	-3%
TOTAL	312	336	-7%

10.2. Actionnariat des salarié·e·s et managers

Plan d'attribution gratuite d'actions « AGO₂₀₁₉ » :

Par décision du Conseil d'Administration du 15 mars 2019, faisant usage de la vingt-quatrième résolution de l'Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire du 30 mars 2018, la Société a procédé à la mise en œuvre d'un plan de 207 391 Actions Gratuites Ordinaires. En date du présent rapport, le Conseil d'Administration de la Société a constaté l'échéance des trois tranches de vesting prévues dans le plan « AGO₂₀₁₉ », et procédé à la constatation des augmentations de capital par émission d'actions nouvelles pour les salarié.es bénéficiaires concerné.es, et pour un total de 167 030 actions.

Plans d'attribution gratuite d'actions « AGO₂₀₂₁₋₁ », « AGO₂₀₂₁₋₂ », « AGO₂₀₂₁₋₃ » :

Par décisions du Conseil d'Administration en date du 4 février 2021, faisant usage de la douzième résolution de l'Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la mise en place des deux plans suivants :

- Un plan d'attribution de 47 499 actions gratuites (« AGO₂₀₂₁₋₁ ») dont la durée d'acquisition s'étendrait jusqu'au 25 mars 2025 au plus tard et sous réserve, notamment, du maintien du bénéficiaire dans les effectifs de la Société. En date du présent rapport, le Conseil d'Administration de la Société a constaté l'échéance des trois tranches de vesting prévues dans le plan « AGO₂₀₂₁₋₁ », et procédé à la constatation de l'augmentation de capital par émission d'actions nouvelles pour les salarié.es bénéficiaires concerné.es, et pour un total de 35 590 actions ;
- Un plan d'attribution de 131 750 actions gratuites (« AGO₂₀₂₁₋₂ ») réservée aux principaux managers du Groupe dont la durée d'acquisition s'étendrait jusqu'au 15 janvier 2024 au plus tard et sous réserve du maintien du bénéficiaire dans les effectifs de la Société et de l'atteinte d'objectifs de cours de l'action de la Société. En date du présent rapport, le Conseil d'Administration de la Société a constaté la renonciation collective des bénéficiaires au titre du présent plan, au profit de l'attribution d'un nouveau plan d'attribution d'actions gratuites « AGO₂₀₂₃₋₁ », et dont les conditions sont présentées ci-dessous.

Rapport de Gestion sur les Comptes Consolidés au 31 décembre 2024

Par décisions du Conseil d'Administration en date du 27 juillet 2021, faisant usage des délégations consenties à la douzième résolution de l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la mise en place du plan suivant :

- Un plan d'attribution de 3 781 actions gratuites (« AGO₂₀₂₁₋₃ ») dont la durée d'acquisition s'étendrait jusqu'au 25 mars 2025 au plus tard et sous réserve, notamment, du maintien des bénéficiaires dans les effectifs de la Société. En date du présent rapport, le Conseil d'Administration de la Société a constaté l'échéance -des trois tranches de *vesting* prévues dans le plan « AGO₂₀₂₁₋₃ », et procédé à la constatation de l'augmentation de capital par émission d'actions nouvelles pour les salarié.es bénéficiaires concerné.es, et pour un total de 748 actions.

Plans d'attribution gratuite d'actions « AGO₂₀₂₃₋₁ » :

Par décisions du Conseil d'Administration en date du 16 mars 2023, faisant usage des délégations consenties à la seizième résolution de l'Assemblée Générale Mixte du 7 juin 2022, la Société a :

- Constaté la renonciation collective du collège de managers au titre du plan AGO₂₀₂₁₋₂, portant sur un total de 131 750 actions gratuites ;
- Approuvé le principe d'attribution d'un nouveau plan d'actions gratuites, à destination du même collège de manager de la Société, et portant sur un maximum de 300 000 actions (le plan « AGO₂₀₂₁₋₃ ») dont la durée d'acquisition s'étendrait jusqu'au 1^{er} janvier 2027 et sous réserve, notamment, du maintien du bénéficiaire dans les effectifs de la Société, et de conditions de performance du cours de bourse. A ce titre, l'intégralité des actions gratuites seraient acquises par les bénéficiaires dans le cas où le cours de bourse atteindrait 24,00 €.

Actions Gratuites Ordinaires (AGO)	AGO ₂₀₁₉	AGO ₂₀₂₁₋₁
Date du Conseil d'Administration	15 mars 2019	4 février 2021
Date d'attribution	25 mars 2019	25 mars 2021
Nombre d'actions gratuites attribuées à l'origine	207 391	47 499
- dont nombre d'actions attribuées aux mandataires sociaux à l'origine	2 337	0
Mandataires concernés :		
- Oskar GUILBERT (au titre d'administrateur)	0	0
- Samuel JACQUES (au titre d'administrateur)	2 337	0
Nombre de bénéficiaires non-mandataires (à l'origine du plan) :	204	33
Point de départ d'acquisition des actions gratuites	26 mars 2021	26 mars 2023
Prix d'exercice à l'origine	N/A	N/A
Nombre d'actions gratuites acquises au 31/03/2025	167 030	35 590
Nombre cumulé d'actions caduques ou annulées au 31/03/2025	40 361	11 909
Solde net des titres acquis et caducs	0	0

Rapport de Gestion sur les Comptes Consolidés au 31 décembre 2024

Actions Gratuites Ordinaires (AGO)	AGO ₂₀₂₁₋₂	AGO ₂₀₂₁₋₃	AGO ₂₀₂₃₋₁
Date du Conseil d'Administration	4 février 2021	27 juillet 2021	16 mars 2023
Date d'attribution	25 mars 2021	28 juillet 2021	N/A
Nombre d'actions gratuites attribuées à l'origine	131 750	3 781	300 000
- dont nombre d'actions attribuées aux mandataires sociaux à l'origine	39 525	0	185 000
Mandataires concernés :			
- Oskar GUILBERT (au titre d'administrateur)	26 350	0	170 000
- Samuel JACQUES (au titre d'administrateur)	13 175	0	15 000
Nombre de bénéficiaires non-mandataires (à l'origine du plan) :	11	3	10
Point de départ d'acquisition des actions gratuites	15 janvier 2024	29 juillet 2023	1 ^{er} janvier 2027
Prix d'exercice à l'origine	N/A	N/A	N/A
Nombre d'actions gratuites acquises au 31/03/2025	0	748	0
Nombre cumulé d'actions caduques ou annulées au 31/03/2025	131 750	3 033	77 000
Solde net des titres acquis et caducs	0	0	223 000

Plans d'attribution de Bons de Souscription d'Actions « BSA₂₀₁₉ » :

Par décision du Conseil d'Administration du 15 mars 2019, et conformément à la vingt-quatrième résolution de l'Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire du 30 mars 2018, la Société a procédé à la mise en œuvre d'un plan de 157 105 Bons de Souscription d'Actions. En date du présent rapport, le Conseil d'Administration de la Société a constaté l'échéance des trois tranches de vesting prévues dans le plan « BSA₂₀₁₉ », et procédé à la constatation de l'exerçabilité des BSA pour les salarié.es bénéficiaires concerné.es, et pour un total de 138 371 BSA.

Bons de souscription d'actions (BSA)	BSA ₂₀₁₉
Date du Conseil d'Administration	15 mars 2019
Date d'attribution	25 mars 2019
Nombre de bons de souscription d'actions attribués	157 105
- dont nombre d'actions attribuées aux mandataires sociaux à l'origine	11 247
Mandataires concernés :	
- Oskar GUILBERT (au titre d'administrateur)	0
- Samuel JACQUES (au titre d'administrateur)	11 247
Nombre de bénéficiaires non-mandataires (à l'origine du plan) :	53
Point de départ d'exercice des bons de souscription d'actions	26 mars 2021
Prix d'exercice à l'origine	16,00 €
Date d'expiration des BSA	25 mars 2026
Nombre de BSA exercés au 31/03/2025	0
Nombre cumulé de BSA caducs ou annulés au 31/03/2025	18 734
Solde net des bons caducs	138 371

Plans d'attribution de Bons de Souscription de Parts de Créateurs d'Entreprise « BSPCE₂₀₂₁₋₁ », « BSPCE₂₀₂₁₋₂ » et « BSPCE₂₀₂₁₋₃ » :

Par décisions du Conseil d'Administration en date du 4 février 2021, faisant usage des délégations consenties à la treizième résolution de l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la mise en place des deux plans suivants :

- Un plan d'attribution de bons de souscription de parts de créateurs d'entreprise (BSPCE)¹ exerçables au prix de 18 € à compter d'une période comprise entre le 25 mars 2023 et le 25 mars 2025 et portant sur un nombre maximal de 28 055 actions nouvelles (« BSPCE₂₀₂₁₋₁ »), sous réserve, notamment, du maintien du bénéficiaire dans les effectifs de la Société. En date du présent rapport, le Conseil d'Administration de la Société a constaté l'échéance des trois tranches de vesting prévues dans le plan « BSPCE₂₀₂₁₋₁ », et procédé à la constatation de l'exerçabilité des BSPCE pour les salarié.es bénéficiaires concerné.es, et pour un total cumulé de 18 684 BSPCE ;
- Un plan d'attribution de bons de parts de créateurs d'entreprise (BSPCE) à destination d'un collège de managers, exerçables au prix de 18 € à compter du 15 janvier 2024 et portant sur un nombre maximal de 208 250 actions nouvelles (« BSPCE₂₀₂₁₋₂ »), sous réserve du maintien des bénéficiaires dans les effectifs de la Société et de l'atteinte d'objectifs de cours de l'action de la Société. En date du présent rapport, le Conseil d'Administration de la Société a constaté la renonciation collective des bénéficiaires au titre du présent plan, au profit de l'attribution d'un nouveau plan d'attribution de BSPCE « BSPCE₂₀₂₃₋₁ », et dont les conditions sont présentées ci-dessous.

Par décisions du Conseil d'Administration en date du 27 juillet 2021, faisant usage des délégations consenties à la treizième résolution de l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la mise en place du plan suivant :

- Un plan d'attribution de bons de parts de créateurs d'entreprise (BSPCE)² exerçables au prix de 16,00 € à compter d'une période comprise entre le 25 mars 2023 et le 25 mars 2025 et portant sur un nombre maximal de 5 195 actions nouvelles (« BSPCE₂₀₂₁₋₃ »), sous réserve, notamment, du maintien du bénéficiaire dans les effectifs de la Société. En date du présent rapport, le Conseil d'Administration de la Société a constaté la caducité du plan d'attribution suite à la sortie des effectifs de la Société du bénéficiaire.

Plans d'attribution de Bons de Souscription de Parts de Créateurs d'Entreprise « BSPCE₂₀₂₃₋₁ » :

Par décisions du Conseil d'Administration en date du 16 mars 2023, faisant usage des délégations consenties à la dix-neuvième résolution de l'Assemblée Générale Mixte du 7 juin 2022, la Société a :

- Constaté la renonciation collective du collège de managers au titre du plan BSPCE₂₀₂₁₋₂, portant sur un total de 208 250 BSPCE ;
- Approuvé le principe d'attribution d'un nouveau plan d'attribution de BSPCE, à destination du même collège de manager de la Société, et portant sur un maximum de 200 000 BSPCE (le plan « BSPCE₂₀₂₃₋₁ »), exerçables au prix de 10,00 € dont la durée d'acquisition s'étendrait jusqu'au 1^{er} janvier 2027 et sous réserve, notamment, du maintien des bénéficiaires dans les effectifs de la Société, et de conditions de performance du cours de bourse. A ce titre, l'intégralité des BSPCE deviendraient exerçables par les bénéficiaires dans le cas où le cours de bourse atteindrait 24,00 €.

¹ Réserve à certains salariés du Groupe

² Réserve à certains salariés du Groupe

Rapport de Gestion sur les Comptes Consolidés au 31 décembre 2024

Bons de souscription de parts de créateur d'entreprise (BSPCE)	BSPCE ₂₀₂₁₋₁	BSPCE ₂₀₂₁₋₂
Date du Conseil d'Administration	4 février 2021	4 février 2021
Date d'attribution	25 mars 2021	25 mars 2021
Nombre de BSPCE attribués	28 055	208 250
- dont nombre d'actions attribuées aux mandataires sociaux à l'origine	0	62 475
Mandataires et censeurs concernés :		
- Oskar GUILBERT (au titre d'administrateur)	0	41 650
- Samuel JACQUES (au titre d'administrateur)	0	20 825
Nombre de bénéficiaires non-mandataires (à l'origine du plan) :	9	11
Point de départ d'exercice des BSPCE	26 mars 2023	15 janvier 2024
Prix d'exercice à l'origine	18,00 €	18,00 €
Date d'expiration des BSPCE	25 mars 2031	25 mars 2031
Nombre de BSPCE exercés au 31/03/2025	0	0
Nombre cumulé de BSPCE caducs ou annulés au 31/03/2025	9 371	208 250
Solde net des bons caducs	18 684	0

Bons de souscription de parts de créateur d'entreprise (BSPCE)	BSPCE ₂₀₂₁₋₃	BSPCE ₂₀₂₃₋₁
Date du Conseil d'Administration	27 juillet 2021	16 mars 2023
Date d'attribution	28 juillet 2021	n/a
Nombre de BSPCE attribués	5 195	200 000
- dont nombre d'actions attribuées aux mandataires sociaux à l'origine	0	85 000
Mandataires et censeurs concernés :		
- Oskar GUILBERT (au titre d'administrateur)	0	70 000
- Samuel JACQUES (au titre d'administrateur)	0	15 000
Nombre de bénéficiaires non-mandataires (à l'origine du plan) :	1	10
Point de départ d'exercice des BSPCE	26 mars 2023	1 ^{er} janvier 2027
Prix d'exercice à l'origine	16,00 €	10,00 €
Date d'expiration des BSPCE	28 juillet 2031	n/a
Nombre de BSPCE exercés au 31/03/2025	0	0
Nombre cumulé de BSPCE caducs ou annulés au 31/03/2025	5 195	77 000
Solde net des bons caducs	0	123 000

Dilution du capital social :

Dans le cas où l'intégralité des instruments dilutifs liés aux plans d'attributions d'actions gratuites, BSA et BSPCE décrits ci-avant seraient pleinement acquis et exercés, un total de 503 055 actions seraient émises, et décomposées dans le tableau ci-après.

Effet dilutif des instruments en cours :

Rapport de Gestion sur les Comptes Consolidés au 31 décembre 2024

	Attribués	Caducs	Acquis / exercés	Dilution théorique	Capital social
Capital social au 31 décembre 2024				13 079 931	261 598,62 €
Au titre des actions gratuites	690 421	(264 053)	(203 368)	223 000	4 460,00 €
AGO ₂₀₁₉	207 391	(40 361)	(167 030)	0	0,00 €
AGO ₂₀₂₁₋₁	47 499	(11 909)	(35 590)	-	- €
AGO ₂₀₂₁₋₂	131 750	(131 750)	-	-	- €
AGO ₂₀₂₁₋₃	3 781	(3 033)	(748)	-	- €
AGO ₂₀₂₃₋₁	300 000	(77 000)	-	223 000	4 460,00 €
Au titre des BSA	157 105	(18 734)	-	138 371	2 767,42 €
BSA ₂₀₁₉	157 105	(18 734)	-	138 371	2 767,42 €
Au titre des BSPCE	441 500	(299 816)	-	141 684	2 833,68 €
BSPCE ₂₀₂₁₋₁	28 055	(9 371)	-	18 684	373,68 €
BSPCE ₂₀₂₁₋₂	208 250	(208 250)	-	-	- €
BSPCE ₂₀₂₁₋₃	5 195	(5 195)	-	-	- €
BSPCE ₂₀₂₃₋₁	200 000	(77 000)	-	123 000	2 460,00 €
Dilution théorique maximale	1 289 026	(582 603)	(203 368)	503 055	10 061,10 €
Capital théorique dilué				13 582 986	271 659,72 €

11. CONTRÔLE INTERNE ET GESTION DES RISQUES

La Société s'assure de la bonne exécution des mesures de contrôle interne et de gestion des risques relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière. Pour chaque entité du groupe consolidé, la Société favorise un contrôle des risques à chaque étape de l'élaboration et du traitement de l'information comptable et financière.

12. ACTIVITÉ EN MATIÈRE DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

Néant.

13. PROGRÈS RÉALISÉS ET DIFFICULTÉS RENCONTRÉES EN 2024

Les difficultés liées aux contre-performances des jeux ont conduit DON'T NOD à mettre en place un plan de performance dès 2023 puis un plan de réorganisation en 2024.

Adopter un modèle économique avec une production plus réduite de jeux en simultané devient en effet nécessaire pour maîtriser davantage les ressources de la Société au profit de ces productions. Ainsi le plan stratégique prévoit une réduction du nombre de lignes de production avec deux lignes de production à Paris et une ligne de production à Montréal, et une optimisation des process technologiques et de suivi des projets.

Ce projet de réorganisation a pour ambition de :

- Rationaliser le nombre des lignes de production de la Société ; en passant de 4 lignes de production à Paris à 2 ;
- Renforcer le rôle du comité éditorial afin de répondre aux attentes du marché ;

- Retrouver plus d'agilité organisationnelle ;
- Aligner les technologies pour gagner en efficacité ;
- Mieux encadrer les projets de la Société ;
- Sécuriser les financements de la Société ; avec un modèle mixte et saisir les opportunités de partenariats sur des Propriétés Intellectuelles existantes à succès non détenues par le Groupe, pour diversifier les sources de revenus tout en limitant les risques ;
- Conserver l'identité de la Société à forte composante narrative et saluée par la critique.

Ce projet devra permettre de restituer confiance et flexibilité pour la Société pour les 3 années à venir. Sa réussite sera conditionnée aux résultats des jeux dans le pipe, à l'adhésion des talents, ainsi qu'aux discussions avec les parties prenantes du secteur.

14. PRÉSENTATION DES COMPTES

Pour mémoire, afin de mieux refléter l'activité réelle du studio et conformément à la stratégie initiée lors de l'introduction en Bourse, qui vise à conserver une part croissante de Propriété Intellectuelle née de ses créations originales, DON'T NOD a modifié la structure de publication de son activité. Ainsi, le Groupe présente conjointement son chiffre d'affaires et sa production immobilisée afin d'illustrer la montée en puissance des jeux en coproduction ou en autoédition. En dehors de cette évolution, les règles de présentation et les méthodes d'évaluation retenues pour l'établissement de ces documents sont conformes à la réglementation en vigueur et prennent en compte le règlement ANC n° 2020-01 pour l'établissement des comptes consolidés.

15. AFFECTATION DU RÉSULTAT

La Société a réalisé lors de cet exercice un résultat déficitaire de (64 081 813) € il est proposé d'affecter ce résultat comme suit :

Il est proposé à l'Assemblée Générale d'affecter le résultat déficitaire de l'exercice en totalité au poste « *report à nouveau* » lequel passerait de (16 598 240) à (80 680 053) €.

16. DÉPENSES NON-DÉDUCTIBLES DES BÉNÉFICES

Conformément à l'article 223 quater du Code général des impôts, nous vous informons que les comptes de l'exercice écoulé ne comprennent aucune dépense correspondant à des charges somptuaires non déductibles fiscalement (CGI art. 39, 4).

17. AUTRES INFORMATIONS

17.1. TABLEAU DES RÉSULTATS DES CINQ DERNIERS EXERCICES

Au présent rapport est joint ([Annexe 1](#)), conformément aux dispositions de l'article R.225-102 du Code de Commerce, le tableau faisant apparaître les résultats de notre Société au cours de chacun des cinq derniers exercices.

17.2. DÉCISIONS DIVERSES

Nous vous indiquons que les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2024 n'ont pas fait apparaître d'amortissements excédentaires.

17.3. RÉCAPITULATIF DES DISTRIBUTIONS DE DIVIDENDES

Afin de nous conformer aux dispositions de l'article 243 bis du Code Général des Impôts, nous vous rappelons les distributions de dividendes réalisées au cours des trois derniers exercices :

	Dividende global	Dividende net par action
Exercice 2024	-	-
Exercice 2023	-	-
Exercice 2022	-	-

17.4. TRANSACTIONS RÉALISÉES PAR LES DIRIGEANTS SUR LES TITRES DE LA SOCIÉTÉ

Au cours de l'exercice clos au 31 décembre 2024, aucune communication n'a été effectuée par les Dirigeants de la Société en application de l'article L. 621-18-2 du Code Monétaire et Financier.

En 2024 :

Le 5 janvier 2024 il a été porté à notre connaissance un achat de 14 969 actions par Modern Vision Entertainment Limited (MVE) LTD personne morale liée à Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

Le 27 novembre 2024 il a été porté à notre connaissance un achat de 19 675 actions par Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

Le 4 décembre 2024 il a été porté à notre connaissance un achat de 2 200 actions par Loskent personne morale liée à Oskar Guilbert, PDG et Membre du Conseil d'Administration.

Entre le 1^{er} janvier 2025 et le 31 mars 2025 :

Le 17 janvier 2025 il a été porté à notre connaissance un achat de 20 000 actions par Modern Vision Entertainment Limited (MVE) LTD personne morale liée à Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

Le 6 février 2025 il a été porté à notre connaissance un achat de 10 000 actions par Modern Vision Entertainment Limited (MVE) LTD personne morale liée à Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

Le 12 février 2025 il a été porté à notre connaissance un achat de 10 000 actions par Monsieur Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

Le 18 février 2025 il a été porté à notre connaissance un achat de 20 000 actions par Monsieur Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

Le 20 février 2025 il a été porté à notre connaissance un achat de 20 000 actions par Modern Vision Entertainment Limited (MVE) LTD personne morale liée à Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

Le 28 février 2025, il a été porté à notre connaissance un achat de 150 000 actions par Monsieur Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration et 20 000 par Modern Vision Entertainment Limited (MVE) LTD personne morale liée à Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

Le 18 mars 2025, il a été porté à notre connaissance un achat de 15 000 actions par Modern Vision Entertainment Limited (MVE) LTD personne morale liée à Kostadin Yanev, Membre du Conseil d'Administration.

17.5. PRÊTS INTERMÉDIAIRES

Conformément à l'article L. 511-6, 3 bis al.2 du Code monétaire et financier, nous vous informons que la Société n'a pas consenti de prêts à moins de trois (3) ans au profit de microentreprises, de petites et moyennes entreprises ou à d'entreprises de taille intermédiaire avec lesquelles elle entretiendrait des liens économiques le justifiant.

17.6. DÉLAIS DE PAIEMENTS FOURNISSEURS

Conformément aux dispositions des articles L. 441-14 et D. 441-6 du Code de commerce, nous vous indiquons les informations sur les délais de paiement des fournisseurs et des clients (Annexe 2).

17.7. POUVOIRS EN VUE DES FORMALITÉS

Nous vous proposons de donner tous pouvoirs au porteur de copies ou d'extraits du présent procès-verbal pour accomplir toutes formalités de droit. Tel est l'objet des résolutions que nous soumettons à vos suffrages.

* * *

Votre Président se tient à votre disposition pour vous donner toutes précisions ou explications complémentaires.



Paris, le 16 avril 2025
Pour le Conseil d'administration
Oskar Guilbert
Président du Conseil d'Administration – Directeur Général

18. ANNEXES

18.1. Annexe 1 : Tableau des résultats des cinq derniers exercices

Résultat de la société au cours des cinq derniers exercices					
Exercices concernés	31/12/2020	31/12/2021	31/12/2022	31/12/2023	31/12/2024
Capital en fin d'exercice					
Capital social	103 227	168 019	168 854	261 400	261 599
Nombre des actions ordinaires existantes	5 161 343	8 400 937	8 442 676	13 069 979	13 079 931
Nombre des actions à dividende prioritaire (sans droit de vote) existantes	-	-	-	-	-
<i>Nombre maximal d'actions futures à créer :</i>					
- par conversion d'obligations	-	-	-	-	-
- par exercice de droits de souscription	432 539	505 465	525 126	654 131	504 883
Opérations et résultats de l'exercice					
Chiffre d'affaires hors taxes	13 505 551	10 583 161	7 176 972	5 434 316	3 550 993
Résultat avant impôts, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	(254 541)	1 291 694	(3 119 647)	(5 750 138)	(27 903 699)
Impôts sur les bénéfices / CIR (produit)	4 211 378	4 008 194	6 000 000	5 186 793	1 261 523
Participation des salariés due au titre de l'exercice	-	-	-	-	-
Résultat après impôts, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	1 497 137	(2 939 628)	1 872 834	(15 025 612)	(64 081 813)
Résultat distribué			-	-	-
Résultats par action					
Résultat après impôts, participation des salariés, mais avant dotations aux amortissements et provisions	0,77	0,63	0,34	(0,04)	(2,04)
Résultat après impôts, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	0,29	(0,35)	0,22	(1,15)	(4,90)
Dividende attribué à chaque action (par catégorie, brut ou net)	-	-	-	-	-
Personnel					
Effectif moyen des salariés employés pendant l'exercice	231	242	288	291	256
Montant de la masse salariale de l'exercice	(11 699 919)	(11 153 514)	(13 681 867)	(15 271 328)	(13 839 806)
Montant des sommes versées au titre des avantages sociaux de l'exercice (Sécurité sociale, œuvres sociales, etc.)	(5 374 839)	(5 346 947)	(6 481 184)	(6 792 380)	(6 196 563)

18.2. ANNEXE 2 : Factures reçues et émises non réglées à la date de clôture de l'exercice dont le terme est échu, conformément à l'article D.441-14

Article D. 441 I. - 1° du Code de commerce : Factures **recues** non réglées à la date de clôture de l'exercice dont le terme est échu

	0 jour (indicatif)	1 à 30 jours	31 à 60 jours	61 à 90 jours	91 jours et plus	Total (1 jour et plus)
(A) Tranche de retard de paiement						
Nombres de factures concernées	71					56
Montant total des factures concernées HT	259 377 €	419 417 €	23 291 €	-255 €	17 827 €	460 279 €
Pourcentage du montant total des achats de l'exercice HT	20,71%	8,06%	4,47%	14,26%	52,50%	79,29%
Pourcentage du chiffre d'affaires de l'exercice HT						

(B) Factures exclues du (A) relatives à des dettes et créances litigieuses ou non comptabilisées

Nombre de factures exclues

Montant total des factures exclues HT

(C) Délais de paiement de référence utilisés (contractuel ou délai légal - Art.L. 441-6 ou Art.L. 443-1 du CDC)

Délais de paiement utilisés pour le calcul des retards de paiement - Délais contractuels : 30 jours date de facture

Article D. 441 I. - 2° du Code de commerce : Factures **émises** non réglées à la date de clôture de l'exercice dont le terme est échu

	0 jour (indicatif)	1 à 30 jours	31 à 60 jours	61 à 90 jours	91 jours et plus	Total (1 jour et plus)
(A) Tranche de retard de paiement						
Nombres de factures concernées	3					2
Montant total des factures concernées HT	-40 104 €	122 726 €	0 €	0 €	0 €	122 726 €
Pourcentage du montant total des achats de l'exercice HT	25,19%	14,96%	1,52%	11,59%	46,73%	74,81%
Pourcentage du chiffre d'affaires de l'exercice HT						

(B) Factures exclues du (A) relatives à des dettes et créances litigieuses ou non comptabilisées

Nombre de factures exclues

Montant total des factures exclues HT

(C) Délais de paiement de référence utilisés (contractuel ou délai légal - Art.L. 441-6 ou Art.L. 443-1 du CDC)

Délais de paiement utilisés pour le calcul des retards de paiement - Délais contractuels : 30 jours date de facture



DON'T NOD ENTERTAINMENT

Société anonyme au capital de 261 635,18 euros
Siège social : Parc du Pont de Flandre « Le Beauvaisis »
11 rue de Cambrai, 75019 Paris
504 161 902 RCS Paris
(la « Société »)

**RAPPORT SUR LE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE DU CONSEIL
D'ADMINISTRATION**

Exercice clos le 31 décembre 2024

Mesdames, Messieurs,

Convoqués en Assemblée Générale annuelle conformément à la loi et aux statuts, vous venez de prendre connaissance du rapport de gestion et des rapports des Commissaires aux comptes sur l'exercice clos le 31 décembre 2024. Conformément aux dispositions du Code de commerce, nous avons établi un rapport sur le gouvernement d'entreprise joint au rapport de gestion. Ce rapport inclut les informations mentionnées à l'article L. 225-37-4 du Code de commerce ainsi que celles mentionnées à l'article L. 225-197-1 du Code de commerce.

1. MODALITÉ D'EXERCICE DE LA DIRECTION GÉNÉRALE

Lors de l'introduction en Bourse de la Société, le Conseil a décidé de modifier à compter de l'assemblée générale en date du 30 mars 2018 pour une durée de cinq (5) années, les modalités d'exercice de la Direction Générale, afin que la Présidence du Conseil d'Administration et la Direction Générale de la Société soient confiées à la même personne, Monsieur Oskar GUILBERT.

Le Conseil d'Administration a renouvelé le 8 juin 2023 le mandat de Président du Conseil et de Directeur Général à Monsieur Oskar GUILBERT, pour la durée de son mandat d'administrateur, expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice social qui sera clos le 31 décembre 2027.

2. ATTRIBUTION DE LA DIRECTION GÉNÉRALE - COMPOSITION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Au 31 décembre 2024, le Conseil d'Administration est composé de la manière suivante :

Nom et fonction du membre	Nature du mandat au sein du Conseil d'Administration	Date de renouvellement / nomination ⁽¹⁾
Oskar GUILBERT Président Directeur Général	Président du Conseil d'Administration	Renouvellement le 8 juin 2023
Kostadin YANEV	Membre du Conseil d'Administration	Renouvellement le 8 juin 2023
Julie CHALMETTE	Membre du Conseil d'Administration	Nomination le 8 juin 2023
Julien BARES	Membre du Conseil d'Administration	Nomination le 8 juin 2021

(1) Durée du mandat : 5 années

Messieurs Oskar GUILBERT, Kostadin YANEV et Samuel JACQUES ont été nommés administrateurs par décision des actionnaires réunis en Assemblée Générale le 30 mars 2018 pour une durée de cinq (5) années expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire annuelle appelée à statuer sur les comptes de l'exercice social clos le 31 décembre 2022, tenue le 8 juin 2023. Monsieur Oskar GUILBERT a été désigné Président Directeur Général par délibération du Conseil d'Administration du 30 mars 2018.

Rapport sur le Gouvernement d'Entreprise **2024**

Monsieur Samuel JACQUES a démissionné de ses fonctions de membre du Conseil d'Administration en date du 2 juillet 2020, puis nommé censeur par décision des actionnaires réunis en Assemblée Générale Mixte le 27 octobre 2020 pour une durée de cinq (5) années. L'ensemble des éléments relatifs à sa candidature a été mis à disposition des actionnaires préalablement à la tenue de l'Assemblée Générale.

Monsieur Julien BARES a été nommé administrateur par décision des actionnaires réunis en Assemblée Générale le 8 juin 2021 pour une durée de cinq (5) années expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire annuelle appelée à statuer sur les comptes de l'exercice social qui sera clos le 31 décembre 2025. L'ensemble des éléments relatifs à sa candidature a été mis à disposition des actionnaires préalablement à la tenue de l'Assemblée Générale.

Monsieur Samuel JACQUES a démissionné de ses fonctions de censeur puis a été nommé Membre du Conseil d'Administration par cooptation en date du 6 septembre 2022, suite à la démission de Monsieur Nicolas SIMON.

L'Assemblée Générale Ordinaire du 8 juin 2023 a ratifié la nomination, faite à titre provisoire par le Conseil d'Administration lors de sa réunion du 06 septembre 2022, aux fonctions d'administrateur de Monsieur Samuel JACQUES, en remplacement de Monsieur Nicolas SIMON, en raison de sa démission. Son mandat a une durée de cinq (5) années expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire annuelle appelée à statuer sur les comptes de l'exercice social qui sera clos le 31 décembre 2027.

La nomination de Madame Julie CHALMETTE en qualité d'administratrice a été ratifiée par l'Assemblée Générale du 8 juin 2023. Son mandat a une durée de cinq (5) années expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire annuelle appelée à statuer sur les comptes de l'exercice social qui sera clos le 31 décembre 2027.

Les mandats d'administrateur de Messieurs Oskar GUILBERT et Kostadin YANEV ont été renouvelés par l'Assemblée Générale le 8 juin 2023 pour une durée de cinq (5) années expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice social qui sera clos le 31 décembre 2027.

Le mandat de Monsieur Oskar GUILBERT comme Président Directeur Général a été renouvelé par délibération du Conseil d'Administration du 8 juin 2023, pour la durée de son mandat d'administrateur, soit jusqu'à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice social qui sera clos le 31 décembre 2027.

Monsieur Samuel Jacques a souhaité démissionner de ses fonctions d'administrateur, avec date d'effet au 22 avril 2024 afin de pouvoir se consacrer pleinement à ses fonctions de Directeur Général du Studio. Par ailleurs, cette démission permet de respecter l'obligation légale limitant à un tiers le nombre d'Administrateurs salariés.

Un processus est lancé visant à renforcer le Conseil d'Administration en recrutant un nouvel Administrateur indépendant. Ce nouvel Administrateur aura pour mission de contribuer à enrichir et renforcer la bonne dynamique du Conseil d'Administration.

3. LISTE DES MANDATS SOCIAUX

Nous vous dressons ci-après la liste de l'ensemble des mandats et fonctions exercées dans toute société par chaque mandataire social au cours de l'exercice écoulé et dont nous avons pu à ce jour avoir connaissance :

Nom et fonction du membre du Conseil d'Administration	Mandats actuellement exercés dans d'autres sociétés	
	Société	Nature du mandat
Oskar GUILBERT Président du Conseil d'Administration, Directeur Général	Loskent SAS	Président
	Studios DONTNOD Inc.	Président
	Association Ambition Jeu Vidéo IDF	Co - Président
Kostadin YANEV Membre du Conseil d'Administration	EZD Production Inc.	Chairman of the Board
	Kobina JSC	Chairman of the Board
	Alpha Ring Ilc.	Administrateur
Julie CHALMETTE Membre du Conseil d'Administration	Néant	Néant
Julien BARES Membre du Conseil d'Administration	Mod.io	Administrateur
	Splash Damage	Administrateur
	Shark Mob	Administrateur
	Yager	Administrateur
	10 Chambers	Administrateur
	Techland	Administrateur
	FulQrum Games	Administrateur

4. NOMINATION ET REMPLACEMENT DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

En application de l'article L. 225-37-5 7° du Code de commerce, nous vous rappelons que 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 qui doivent alors désigner un représentant révocable comme un administrateur personne physique. 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. Nous vous rappelons également que l'Assemblée Générale Extraordinaire est seule habilitée à modifier les statuts dans toutes leurs dispositions.

5. TRAVAUX DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Conformément aux dispositions légales et réglementaires nous vous informons que les conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil d'Administration sont régies par les articles 17 et 18 des statuts de la Société. Nous vous informons que le présent rapport de gestion vaut rapport sur le gouvernement d'entreprise concernant l'organisation et le fonctionnement du Conseil d'Administration.

6. MODALITÉS DE PARTICIPATION DES ACTIONNAIRES AUX ASSEMBLÉES

Conformément aux dispositions légales et réglementaires nous vous informons que la participation des actionnaires aux assemblées est régie par les articles 25 à 29 des statuts de la Société.

7. CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES

Nous vous rappelons que des conventions visées aux articles L 225-38 et suivants du Code de commerce ont été conclues et autorisées au cours d'exercices antérieurs, et dont l'exécution a été poursuivie au cours de l'exercice écoulé :

7.1. Signature d'un "Deal Memo" en vue de mettre en œuvre un partenariat stratégique dans le cadre du développement et de l'exploitation du jeu interactif "TWIN MIRROR" lancé en décembre 2020

Avec : la société SHIBUYA PRODUCTIONS S.A.R.L.

Personne concernée : Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV, associé de la société SHIBUYA PRODUCTIONS S.A.R.L. et actionnaire de la société DON'T NOD ENTERTAINMENT.

Modalités :

L'accord repose sur un partage de la propriété intellectuelle du jeu « TWIN MIRROR ». Il repose d'une part sur une cession de droits d'un montant de 500 000 €uros perçus par la société DON'T NOD ENTERTAINMENT, et d'autre part sur une refacturation de coûts de développement par DON'T NOD ENTERTAINMENT à SHIBUYA à hauteur de la quote-part de cette dernière dans les droits du jeu. En date du 1er décembre 2020, le Programme Multimédia Twin Mirror a été commercialisé conformément au Protocole d'accord conclu le 4 juin 2019. Au lancement du jeu, le montant facturé par la société DON'T NOD

ENTERTAINMENT s'élevait à 5 000 milliers d'euros au titre des prestations et 500 000 euros au titre de la propriété intellectuelle. Compte tenu de l'évolution et de l'état d'avancement du projet, les Parties ont convenu de ne pas conclure de Futur Contrat et de laisser le Protocole en vigueur. Au cours de l'exercice 2021, une avance sur royalties d'un montant de 400 milliers d'euros a été consentie par DON'T NOD ENTERTAINMENT à SHIBUYA PRODUCTIONS. Cette avance a été intégralement compensée par les royalties perçues au cours de l'exercice 2021.

Nous vous informons qu'aucune convention nouvelle autorisée et conclue au cours de l'exercice écoulé ne sera soumise à l'approbation de l'assemblée générale en application des dispositions de l'article L.225-86 du code de commerce.

8. AUTRES CONVENTIONS CONCLUES

Nous vous indiquons qu'aucune convention n'a été conclue entre un actionnaire ou un mandataire social détenant plus de 10% du capital de la Société n'est intervenue au cours de l'exercice écoulé.

9. TABLEAU RÉCAPITULATIF DES AUTORISATIONS ET DÉLÉGATIONS

Les autorisations et délégations suivantes ont été consenties au Conseil d'Administration par les actionnaires réunis en Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire en date du 11 juin 2024 :

Autorisations / Délégations	Montant nominal maximum autorisé ou nombre d'actions	Durée	Utilisation en 2024
AG du 11 juin 2024 - 6^{ème} résolution : Autorisation donnée au Conseil d'administration en vue d'un programme de rachat par la Société de ses propres action	Dans la limite de 10% du nombre d'actions composant le capital social Montant maximal 2 000 000€ Prix d'achat maximal 30€	18 mois	Néant
AG du 11 juin 2024 - 7^{ème} résolution : Autorisation à conférer au Conseil d'administration en vue de réduire le capital social de la Société par voie d'annulation des actions auto détenues en suite de la mise en œuvre du programme de rachat par la Société de ses propres actions	dans la limite de 10 % du capital calculé au jour de la décision d'annulation	24 mois	Néant
AG du 11 juin 2024 - 8^{ème} résolution : Délégation de compétence à donner au Conseil d'administration pour augmenter le capital par incorporation de réserves, bénéfices et/ou primes	Montant nominal maximal des augmentations du capital : 250 000 €	26 mois	Néant
AG du 11 juin 2024 - 9^{ème} résolution : Délégation de compétence au Conseil d'Administration à l'effet d'augmenter le capital par émission d'actions ordinaires ou de titres de créance, et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès à des actions ordinaires à émettre, avec maintien du droit préférentiel de souscription des actionnaires	Montant nominal maximal des augmentations du capital : 250 000 € Montant nominal des valeurs mobilières représentatives des créances donnant accès au capital : 10 000 000 €	26 mois	Néant
AG du 11 juin 2024 - 10^{ème} résolution : Délégation de compétence au Conseil d'administration à l'effet de procéder à une ou plusieurs augmentations de capital par voie d'offre au public avec suppression du droit préférentiel de souscription, par émission	Montant nominal maximal des augmentations du capital : 250 000 € Montant nominal des valeurs mobilières représentatives des	26 mois	Néant

d'actions ordinaires et/ou valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société	créances donnant accès au capital : 10 000 000 €		
AG du 11 juin 2024 - 11ème résolution : Délégation de compétence au Conseil d'administration à l'effet d'augmenter le capital par émission d'actions ordinaires ou de titres de créance, et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès à des actions ordinaires à émettre, avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires dans le cadre d'une offre visée au 1 de l'article L. 411-2 du Code monétaire et financier	Montant nominal maximal des augmentations du capital : 250 000 € Montant nominal des valeurs mobilières représentatives des créances donnant accès au capital : 10 000 000 €	26 mois	Néant
AG du 11 juin 2024 - 12ème résolution : Délégation de compétence au Conseil d'administration à l'effet d'augmenter le capital par émission d'actions ordinaires ou de titres de créance et/ou de valeurs mobilières donnant accès immédiatement ou à terme au capital ou donnant droit à un titre de créance, avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires au profit de catégories définies de bénéficiaires	Montant nominal maximal des augmentations du capital : 250 000 € Montant nominal des valeurs mobilières représentatives des créances donnant accès au capital : 10 000 000 €	18 mois	Néant
AG du 11 juin 2024 - 13ème résolution : Autorisation au Conseil d'administration à l'effet d'augmenter le montant des émissions réalisées avec maintien ou suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires qui serait décidée en vertu des délégations de compétence visées aux résolutions précédentes (9 ^{ème} , 10 ^{ème} , 11 ^{ème} et 12 ^{ème} résolutions)	Dans les 30 jours de la clôture de la souscription, à la limite de 15% de l'émission initiale et au même prix que l'émission initiale.	26 mois	Néant
AG du 11 juin 2024 - 14ème résolution : Plafond global des délégations d'émission d'actions ordinaires ou de titres de créance, et/ou de toutes valeurs mobilières donnant accès à des actions ordinaires à émettre	Plafond global des résolutions 9 à 12 Montant nominal maximal des augmentations du capital : 250 000 € Montant nominal des valeurs mobilières représentatives des créances donnant accès au capital : 10 000 000 €	26 mois	Néant
AG du 11 juin 2024 - 15ème résolution : Délégation de compétence à donner au Conseil d'Administration pour augmenter le capital par émission d'actions ordinaires et/ou de valeurs mobilières donnant accès au capital avec suppression de droit préférentiel de souscription au profit des adhérents d'un plan d'épargne d'entreprise en application des articles L. 3332-18 et suivants du Code du travail	3% du montant du capital social atteint lors de la décision du Conseil d'Administration de réalisation de cette augmentation	26 mois	Rejeté

<p>AG du 11 juin 2024 - 16ème résolution : Autorisation à donner au Conseil d'Administration en vue d'attribuer gratuitement des actions existantes et/ou à émettre aux membres du personnel salarié et/ou certains mandataires sociaux de la société ou des sociétés ou groupements d'intérêt économique liés, renonciation des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription</p>	<p>5% du capital social existant de la Société au jour de l'attribution</p> <p>19ème résolution de l'AG du 8 juin 2023 - Plafond global des 16ème à 18ème résolutions : 10% du capital social existant de la Société au jour de l'attribution</p>	<p>38 mois</p>	<p>Néant</p>
<p>AG du 11 juin 2024 - 17ème résolution : Autorisation à donner au Conseil d'Administration en vue d'octroyer des options de souscription et/ou d'achat d'actions aux membres du personnel salarié et/ou certains mandataires sociaux de la société ou des sociétés ou groupements d'intérêt économique liés</p>	<p>5% du capital social existant de la Société au jour de l'attribution</p> <p>19ème résolution de l'AG du 8 juin 2023 - Plafond global des 16ème à 18ème résolutions : 10% du capital social existant de la Société au jour de l'attribution</p>	<p>38 mois</p>	<p>Néant</p>
<p>AG du 11 juin 2024 - 18ème résolution : Délégation de compétence consentie au Conseil d'administration à l'effet d'émettre des bons de souscription d'actions ("BSA₂₀₂₃") avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires au profit d'une catégorie de personnes</p>	<p>5% du capital social existant de la Société au jour de l'attribution</p> <p>19ème résolution de l'AG du 8 juin 2023 - Plafond global des 16ème à 18ème résolutions : 10% du capital social existant de la Société au jour de l'attribution</p>	<p>18 mois</p>	<p>Néant</p>
<p>AG du 11 juin 2024 - 20ème résolution : Modifications statutaires concernant les franchissements de seuils</p>	<p>Information en cas de franchissement de seuil un seuil de détention d'un nombre d'actions au moins égal à 3%, 5%, 10%, 15% ou 20% du capital de la Société</p>		

10. STRUCTURE DU CAPITAL - INFORMATIONS SUR LES ACTIONS

A la date du présent rapport, le capital social de la Société est fixé à 261 635,18 € divisé 13 081 759 actions ordinaires de deux centimes d'euro (0,02 €) de valeur nominale chacune entièrement souscrites et libérées. Le capital de la Société et les droits de vote sont répartis comme suit au 31 mars 2025 :

Actionnaires	Capital et droits de vote au 31.03.2025				Capital dilué ⁽¹⁾ (actionnariat salarié.es et managers)	
	Actions	%	DDV	% des DDV	Actions	%
Oskar GUILBERT ⁽²⁾	243 908	1,9%	485 616	3,0%	483 908	3,6%
Kostadin YANEV	2 662 694	20,4%	5 110 744	31,3%	2 662 694	19,6%
Modern Vision Entertainment ⁽³⁾	480 031	3,7%	875 062	5,4%	480 031	3,5%
DON'T NOD Entertainment	120 251	0,9%	120 251	0,7%	120 251	0,9%
Salarié.e.s et managers ⁽⁴⁾	169 666	1,3%	328 258	2,0%	432 721	3,2%
Tencent ⁽⁵⁾	5 475 000	41,9%	5 475 000	33,6%	5 475 000	40,3%
Flottant	3 930 209	30,0%	3 936 026	24,1%	3 930 209	28,9%
TOTAL	13 081 759	100%	16 330 957	100%	13 584 814	100%

(1) Dilution maximale théorique

(2) Détenu directement et indirectement par l'intermédiaire de la société affiliée "Loskent"

(3) Liée à M Kostadin YANEV

(4) Nominatif administré

(5) Détenu indirectement par l'intermédiaire d'une société affiliée

11. AUTRES INFORMATIONS

11.1. INFORMATIONS RELATIVES À LA RÉMUNÉRATION DES MANDATAIRES

Bien que la Société ne soit pas soumise à l'obligation de fournir des informations en matière de rémunération des mandataires sociaux car cotée sur Euronext Growth, la Société a décidé de l'établir en se référant notamment à la « Position – recommandation AMF – Guide d'élaboration des documents d'enregistrement universels » de l'AMF, mis à jour le 5 janvier 2022 concernant la rémunération et les avantages.

Rémunérations des membres du Conseil d'Administration non-salariés :

Pour rappel l'Assemblée Général Ordinaire des actionnaires du 11 juin 2024 a décidé d'allouer aux membres du Conseil d'Administration en rémunération de leur activité pour l'exercice en cours une somme fixe annuelle dont le montant global ne pourra excéder 30 000 € au titre de l'exercice 2024. Le Conseil d'Administration du 18 septembre 2023 a décidé d'autoriser le Président à verser un montant de jeton de présence de 750 € à raison d'un versement par présence effective pour les administrateurs indépendants.

M. Kostadin YANEV a bénéficié du versement de jetons de présence au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2024, pour un montant de 3 750 € sur 2024.

Mme Julie CHALMETTE a bénéficié du versement de jetons de présence au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2024, pour un montant de 3 000 € jusqu'au 22 avril 2024, date de son arrivée au sein de DON'T NOD.

M. Julien BARES a renoncé aux jetons de présence au titre de l'exercice 2024.

Autres rémunérations :

La Société a mis en place des plans d'Actions Gratuites Ordinaires, de Bons de Souscription d'Actions (BSA) et de Bons de souscription de Parts de Créateur d'Entreprise (BSPCE), dont les montants attribués aux mandataires sociaux sont détaillés à l'article 10.2 du Rapport de Gestion sur les Comptes Consolidés au titre de l'exercice clos le 31 décembre 2024.

Tableau de synthèse des rémunérations et avantages attribués au mandataire social :

Nom et fonction du dirigeant mandataire	2024				2023	
	Montants autorisés	Montants à verser	Montants versés	Montants dus	Montants à verser	Montants versés
Oskar GUILBERT Président du Conseil d'Administration, Directeur Général	314 544	245 889	245 889	-	287 909	271 388
Rémunération fixe	206 171	206 171	206 171	-	198 242	198 242
Reliquat de la rémunération exceptionnelle sur exercices précédents	16 521	16 521	16 521	-	41 687	41 687
Rémunération exceptionnelle sur exercice en cours ⁽¹⁾ :	61 851	-	-	-	28 415	11 894
- dont respect d'un niveau d'EBIT économique	-	-	-	-	-	-
- dont : qualité des jeux commercialisés	-	-	-	-	16 520	-
- dont respect du plan stratégique	-	-	-	-	11 895	-
Avantages en nature ⁽²⁾	30 000	23 197	23 197	-	19 566	19 566

Critères de rémunération du Président Directeur Général :

Dans le cadre de ses missions, le Président Directeur Général pouvait disposer au titre de l'exercice 2024 d'une tranche de rémunération exceptionnelle, dont le versement était conditionné par les critères de performance suivants :

- Respect d'un niveau d'EBIT économique ;
- Qualité des jeux commercialisés au cours de l'exercice ;
- Respect du plan stratégique et des objectifs fixés au cours de l'exercice.

11.2. FRANCHISSEMENT DE SEUILS PAR UN ACTIONNAIRE

En application de l'article L. 225-37-5 3° du Code de commerce nous vous informons que la Société n'a eu connaissance d'aucun franchissement de seuil par un actionnaire pendant ou après la clôture de l'exercice écoulé.

11.3. DÉTENTEURS DE TOUT TITRE COMPORTANT DES DROITS DE CONTRÔLE SPÉCIAUX

En application de l'article L. 225-37-5 4° du Code de commerce nous vous informons qu'aucune personne n'est en possession de tel titre à ce jour.

11.4. CODE DE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE

Il est rappelé que malgré l'absence d'obligation légale à cet égard, la Société applique certaines recommandations du Code de gouvernement d'entreprise Middledenext de septembre 2021 (accessible sur le site www.middledenext.com), tout en tenant compte de l'organisation, la taille et les moyens de la Société.

11.5. ÉVOLUTION DU COURS DE BOURSE

Informations générales	
Nombre d'actions cotées au 31 décembre 2024	13 079 931
Cours de première cotation	19,76 €
Cours de clôture au 31 décembre 2024	1,46 €
Capitalisation boursière au 31 décembre 2024	19,0M€
Cours le plus haut en 2024	4,73 €
Cours le plus bas en 2024	0,94 €
Code ISIN	FR0013331212

* * *

Votre Président se tient à votre disposition pour vous donner toutes précisions ou explications complémentaires.

Paris, le 16 avril 2025



Pour le Conseil d'Administration

Oskar Guilbert

Président du Conseil d'Administration – Directeur Général



DON'T NOD ENTERTAINMENT

Société anonyme au capital de 261 635,18 euros
Siège social : Parc du Pont de Flandre « Le Beauvaisis »
11 rue de Cambrai, 75019 Paris
504 161 902 RCS Paris
(la « Société »)

ÉTATS FINANCIERS ET RAPPORTS DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

Exercice clos le 31 décembre 2024

1. COMPTES CONSOLIDÉS CLOS LE 31 DÉCEMBRE 2024

BILAN CONSOLIDÉ

(Montants en milliers d'euros)

ACTIF	Notes			31/12/24	31/12/23
		Brut	Amort. & Dép.	Net	Net
Immobilisations incorporelles	2	91 573	(65 199)	26 374	61 445
<i>dont écarts d'acquisition</i>	1	3 136	(3 136)	-	1 385
Immobilisations corporelles	2	4 208	(2 974)	1 234	1 974
Immobilisations financières	3	412	-	412	2 140
ACTIF IMMOBILISÉ		96 193	(68 172)	28 021	65 559
Créances clients et comptes rattachés	4	812	-	812	2 887
Autres créances et comptes de régularisation	4	6 673	-	6 673	9 360
Valeurs mobilières de placement	6	17 587	(340)	17 247	43 679
Disponibilités	6	15 628	-	15 628	11 119
ACTIF CIRCULANT		40 699	(340)	40 359	67 045
TOTAL DE L'ACTIF		136 892	(68 512)	68 380	132 603
PASSIF	Notes			31/12/24	31/12/23
Capital social	7			262	261
Primes d'émission				133 113	133 113
Réserves consolidées				(14 790)	63
Réserves de conversion				(82)	(42)
Résultat consolidé				(64 317)	(14 827)
TOTAL DES CAPITAUX PROPRES				54 186	118 567
AUTRES FONDS PROPRES				1 545	-
PROVISIONS	8			4 923	4 474
Emprunts et dettes financières	9			1 648	3 148
Dettes fournisseurs et comptes rattachés				1 738	1 598
Autres dettes et comptes de régularisation	10			4 340	4 816
<i>dont impôts différés passif</i>	5			395	444
DETTES				7 726	9 562
TOTAL DU PASSIF				68 380	132 603

COMPTE DE RÉSULTAT CONSOLIDÉ

(Montants en milliers d'euros)

	Notes	2024 (12 mois)	2023 (12 mois)
Chiffre d'affaires	11	3 315	5 240
Production immobilisée		20 623	26 825
Autres produits d'exploitation		16	31
Impôts et taxes		(463)	(518)
Charges de personnel		(24 824)	(26 004)
Dotations aux amortissements, dépréciations et provisions - Net	12	(36 311)	(13 290)
Autres charges d'exploitation		(9 624)	(10 549)
RESULTAT D'EXPLOITATION AVANT DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET DEPRECIATIONS DES ECARTS D'ACQUISITION		(47 269)	(18 266)
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	1	(1 385)	(314)
RESULTAT D'EXPLOITATION APRES DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET DEPRECIATIONS DES ECARTS D'ACQUISITION		(48 654)	(18 580)
Charges et produits financiers		963	954
Charges et produits exceptionnels	13	(19 043)	(3 535)
Impôts sur les résultats	14	2 417	6 333
RESULTAT NET - PART DU GROUPE		(64 317)	(14 827)
Nombre moyen d'actions		13 077 581	12 423 523
Résultat par action (en euros)		(4,92)	(1,19)
Résultat dilué par action (en euros)		(4,92)	(1,19)

TABLEAU DE VARIATION DES CAPITAUX PROPRES CONSOLIDÉS

(Montants en milliers d'euros)

	Capital	Primes	Réserves consolidées	Résultat consolidé	Écarts de conversion	Total Capitaux propres
31/12/2022	169	87 757	(2 379)	2 551	(25)	88 073
Augmentation de capital en numéraire	92	45 355	-	-	-	45 447
Imputation des frais sur la prime d'émission	-	-	-	-	-	-
Acquisition définitive d'actions gratuites	1	-	(1)	-	-	-
Affectation du résultat N-1	-	-	2 551	(2 551)	-	-
Variation des écarts de conversion	-	-	-	-	(17)	(17)
Résultat de la période	-	-	-	(14 827)	-	(14 827)
Actions propres	-	-	(109)	-	-	(109)
31/12/2023	261	133 113	63	(14 827)	(42)	118 567
Augmentation de capital en numéraire	-	-	-	-	-	-
Acquisition définitive d'actions gratuites	0	-	(0)	-	-	-
Affectation du résultat N-1	-	-	(14 827)	14 827	-	-
Variation des écarts de conversion	-	-	-	-	(40)	(40)
Résultat de la période	-	-	-	(64 317)	-	(64 317)
Actions propres	-	-	(25)	-	-	(25)
31/12/2024	262	133 113	(14 790)	(64 317)	(82)	54 186

TABLEAU DES FLUX DE TRÉSORERIE CONSOLIDÉ*(Montants en milliers d'euros)*

	2024	2023
	(12 mois)	(12 mois)
FLUX DE TRÉSORERIE LIÉS A L'ACTIVITÉ		
Résultat net des sociétés intégrées	(64 317)	(14 827)
Amt/Pertes val. écart d'acquisition	1 385	314
Amortissements et provisions (nets)	36 626	15 295
Variation des impôts différés	(40)	110
(Plus) / moins values de cession	(125)	(60)
Mise au rebut des immobilisations incorporelles	18 725	1 419
Intérêts financiers ⁽¹⁾	17	26
Marge brute d'autofinancement des sociétés intégrées	(7 728)	2 278
Variation des créances d'exploitation	4 721	83
Variation des dettes d'exploitation	(269)	770
Variation du besoin en fonds de roulement lié à l'activité	4 452	853
Flux net de trésorerie liés à l'activité	(3 276)	3 131
FLUX DE TRÉSORERIE LIÉS AUX OPÉRATIONS D'INVESTISSEMENT		
Acquisitions d'immobilisations corporelles et incorporelles ⁽²⁾	(20 720)	(27 082)
Cession d'immobilisations corporelles et incorporelles	237	280
Variation des immobilisations financières	1 726	(306)
Flux net de trésorerie liés aux opérations d'investissement	(18 757)	(27 109)
FLUX DE TRÉSORERIE DISPONIBLE	(22 033)	(23 978)
FLUX DE TRÉSORERIE LIÉS AUX OPÉRATIONS DE FINANCEMENT		
Augmentation de capital en numéraire	-	45 447
Acquisitions d'actions propres	(317)	(479)
Cessions d'actions propres	419	431
Remboursements d'emprunts, de dettes locatives & intérêts payés	(1 517)	(1 523)
Subventions reçues	1 545	-
Flux net de trésorerie liés aux opérations de financement	131	43 876
Incidences des variations de taux de change	(21)	(8)
VARIATION DE TRÉSORERIE	(21 923)	19 890
Trésorerie à l'ouverture	54 795	34 905
Trésorerie à la clôture	32 872	54 795
Trésorerie nette	32 872	54 795
Décomposition de la trésorerie nette		
Valeurs mobilières de placement	17 247	43 679
Disponibilités	15 628	11 119
Découverts bancaires	(3)	(3)
Trésorerie nette	32 872	54 795

⁽¹⁾ Les intérêts financiers payés sont présentés en opérations de financement⁽²⁾ Les flux liés à l'activation des contrats de crédits-bail ne sont plus présentés dans le tableau des flux de trésorerie

ANNEXE DES COMPTES CONSOLIDÉS

Tous les montants sont exprimés en milliers d'euros, sauf mention contraire

1. INFORMATIONS RELATIVES A LA SOCIÉTÉ ET À SON ACTIVITÉ

1.1. HISTORIQUE ET FAITS MARQUANTS

La société DON'T NOD Entertainment (DON'T NOD) est une Société Anonyme (S.A.) de droit Français créée en 2008, mère du groupe DON'T NOD Entertainment (« le Groupe »).

L'historique de développement se résume comme suit :

2008 Création du studio	2015 Sortie de <i>Life is Strange</i> sur PC et consoles. Succès international, et plus de 160 récompenses, avec une communauté de plus de 15 millions de joueuses et joueurs	2019 Sortie de <i>Life is Strange 2</i>	2020 Sortie de <i>Tell Me Why</i> , jeu d'aventure épisodique édité par Xbox Game Studios Sortie de <i>Twin Mirror</i> , premier jeu auto-édité (sur PC) du studio Création de <i>Studios DONTNOD Inc. (CA)</i> Augmentation de capital de 6,7 M€	2022 Sortie de <i>Gerda: A Flame in Winter</i> Signature de deux partenariats d'édition externe avec les studios TOLIMA et TINY BULL	2024 Sortie de <i>Banishers: Ghost of New Eden</i> Finalisation de <i>Lost Records: Bloom and Rage</i> Poursuite de 2 lignes de productions à Paris dont 1 segment action RPG et 1 Action Adventure Annonce d'un projet de plan de sauvegarde de l'emploi pouvant impacter jusqu'à 69 postes
2013 Sortie de <i>Remember Me</i> , en partenariat avec l'éditeur Capcom. Le premier projet du studio s'écoule à plus de 1,2 million d'exemplaires à ce jour	2018 Sortie de <i>Vampyr</i> , première coproduction du studio. Cet action-RPG ambitieux compte aujourd'hui plus de 6M de joueurs et joueuses Sortie de <i>The awesome Adventures of Captain Spirit</i> , le prélude de <i>Life is Strange 2</i> , téléchargé plus de 2,5 millions de fois Introduction en bourse sur Euronext Growth pour renforcer l'indépendance du studio et accompagner sa stratégie de coproduction. Largement sursouscrit, le placement global de l'opération s'élève à 30,5M€	2021 Augmentation de capital de 50M€ et entrée de Tencent au capital , afin de renforcer la stratégie d'auto-édition Annonce de <i>Gerda: A Flame in Winter</i> , premier jeu externe édité par DONTNOD, et dont la sortie est prévue en 2022 Sortie de <i>Twin Mirror</i> sur la plateforme STEAM	2023 Augmentation de capital en février 2023 pour un montant total de 45,9M€ . Cette levée de fonds a pour objectif d'accélérer le développement long terme du Groupe sur le segment très porteur de l'Action-RPG. Sortie de deux jeux auto-édités : <i>Harmony: The Fall of Reverie</i> en juin 2023 et <i>Jusant</i> en octobre 2023 Finalisation de <i>Banishers: Ghost of New Eden</i> , le nouvel Action RPG du studio parisien en coproduction avec FOCUS ENTERTAINMENT, le 13 février 2024 Annonce de la sortie fin 2024 de <i>Lost Records: Bloom and Rage</i> , une nouvelle propriété intellectuelle du segment Aventure Narrative, développée par les équipes du studio DON'T NOD de Montréal.		

1.2. ÉVÈNEMENTS MARQUANTS DE LA PÉRIODE

1.2.1. Sortie de Banishers: Ghost of New Eden

Fruit d'un nouveau partenariat de coproduction avec Focus Entertainment Publishing, Banishers est sorti le 13 février 2024 à un moment jugé plus propice pour optimiser son exposition. Banishers constitue, après le de Vampyr, une nouvelle pierre à l'édifice de DON'T NOD sur le segment porteur de l'Action-RPG.

1.2.2. Augmentation de capital par émission d'actions nouvelles résultant du plan d'attribution d'actions gratuites 2021

Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2024, faisant usage de la délégation de compétence donnée par l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la constatation de l'émission de la deuxième tranche de vesting du plan d'attribution d'actions gratuites à l'issue de la période d'acquisition qui s'étendait jusqu'au 25 mars 2024.

Conformément aux règlements relatifs au plan d'attribution des AGA et aux conditions fixées par le Conseil d'Administration du 4 février 2021, il a donc été décidé d'émettre 9 952 actions à destination d'un collège de salariés de la Société d'une valeur nominale de deux centimes d'euros (0,02 €) par augmentation de capital d'un montant de 199,04 €. Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2024, le capital social a été porté de 261 399,58 € à 261 598,62 € et une réduction corrélative du poste « Autres réserves » pour un montant de 199,04 €, représentant la valeur nominale des 9.952 actions nouvelles a été effectuée. Dans ce même cadre, il a également été constaté la possibilité d'exercer, pour ce même collège de bénéficiaires, 7 181 BSPCE au prix d'exercice de 18,00 € dans les conditions fixées lors du Conseil d'Administration du 4 février 2021.

1.2.3. Évolution de la gouvernance

Monsieur Samuel Jacques a souhaité démissionner de ses fonctions d'Administrateur, avec date d'effet au 22 avril 2024 afin de pouvoir se consacrer pleinement à ses fonctions de Directeur Général du Studio. Par ailleurs, cette démission permet de respecter l'obligation légale limitant à un tiers le nombre d'Administrateurs salariés.

Un processus est lancé visant à renforcer le Conseil d'Administration en recrutant un nouvel Administrateur indépendant. Ce nouvel Administrateur aura pour mission de contribuer à enrichir et renforcer la bonne dynamique du Conseil d'Administration.

Au 31 décembre 2024, le Conseil d'Administration de la Société se décompose désormais de la manière suivante :

Nom et fonction du membre	Nature du mandat au sein du Conseil d'Administration	Date de renouvellement / nomination ⁽¹⁾
Oskar GUILBERT Président Directeur Général	Président du Conseil d'Administration	Renouvellement le 8 juin 2023
Kostadin YANEV	Membre du Conseil d'Administration	Renouvellement le 8 juin 2023
Julie CHALMETTE	Membre du Conseil d'Administration	Nomination le 8 juin 2023
Julien BARES	Membre du Conseil d'Administration	Nomination le 8 juin 2021

(1) Durée du mandat : 5 années

1.2.4. Évolution de l'équipe de direction

Sur proposition d'Oskar Guilbert, Président Directeur Général de DON'T NOD, Julie Chalmette a été recrutée au poste de Directrice Générale Adjointe et a rejoint DON'T NOD le 22 avril 2024. Par ailleurs, Julie Chalmette reste Administratrice de DON'T NOD, mandat qu'elle exerce depuis le 08 juin 2023.

1.2.5. Décalage de sortie de Lost Records: Bloom and Rage

Après une évaluation approfondie des tendances et évolutions récentes de l'industrie, il a été décidé en juin 2024 d'optimiser la fenêtre de sortie pour Lost Records: Bloom & Rage afin de garantir le plus grand succès possible lors de son lancement. Initialement prévue fin 2024, cette nouvelle Propriété Intellectuelle a été dévoilée lors de la sortie du jeu début 2025.

1.2.6. Ventes inférieures aux attentes sur 2024

Sur l'exercice 2024, le Groupe a :

- Déployé des plans marketing de soutien au jeu Jusant sorti le 31 octobre 2023,
- Sorti le jeu Banishers: Ghosts of New Eden le 13 février 2024, en coproduction avec Focus Entertainment Publishing qui en a assuré l'édition et le marketing,
- Poursuivi le pipe de production des jeux en cours de développement sur les studios de Paris et de Montréal.

Malgré un excellent accueil critique de Jusant et Banishers: Ghosts of new Eden, les réalisées en 2024 et la projection des flux de vente futurs ne devraient pas permettre de dégager des cash-flows suffisants pour recouvrir la valeur de ces deux jeux inscrite à l'actif du bilan.

Dans ce contexte de contre-performance, DON'T NOD a décidé de déprécier partiellement les actifs de Jusant et Banishers: Ghost of New Eden dans ses comptes consolidés au 31 décembre 2024 à hauteur de 25,3 M€, dépréciation déjà présente dans les comptes au 30 juin 2024 à hauteur de 24,0 M€.

1.2.7. Gel temporaire du développement de deux projets P12 et P13

Dans le contexte difficile que traverse toute l'industrie du jeu vidéo et en particulier les studios indépendants (multiplication de l'offre, diminution du temps de jeu moyen et concentration du secteur), et afin d'optimiser ses ressources, la Société a décidé de mettre temporairement en pause deux projets en phase de conception à Paris (P12 et P13), impliquant la comptabilisation, dans ses comptes consolidés au 31 décembre 2024, d'une dépréciation totale de ces deux actifs pour un montant de 7,6 M€, dépréciation déjà présente dans les comptes au 30 juin 2024. Cette décision permet de prioriser les ressources et de maximiser les chances de succès des titres actuellement les plus prometteurs.

1.2.8. Projet de réorganisation

Dans un contexte de résultats financiers dégradés pouvant amener à des difficultés économiques et malgré les actions déjà menées, la Société s'est retrouvée contrainte de devoir envisager un projet de réorganisation afin de sauvegarder sa compétitivité dans un écosystème concurrentiel toujours plus exigeant. 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, 59 licenciements pour motif économique pourraient être prononcés (12 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 préserver environ 5 M€ de coûts externes non engagés.

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

1.2.9. Revue des actifs

Dans un contexte d'incertitude de marché, DON'T NOD a entrepris une revue de son portefeuille d'actifs. Cette revue a amené à une sortie d'actif totale pour le projet P10 ainsi qu'à la sortie d'actif de la conception du projet P14.

Cette revue d'actifs s'élève à 51,6 M€ pour les jeux :

- 7,6 M€ de dépréciation totale au titre des deux projets gelés P12 et P13
- 25,3 M€ au titre des dépréciations partielles sur Jusant et Banishers: Ghost of New Eden
- 18,7M€ au titre de la sortie de la production du projet P10 et de la conception du projet P14

DON'T NOD a aussi sorti 2,8 M€ de l'actif au titre de l'amortissement complet du goodwill et de la dépréciation d'un actif non utilisé à date.

1.3. ÉVÈNEMENTS SURVENUS DEPUIS LE 1^{er} JANVIER 2025

1.3.1. Lancement de Lost Records: Bloom & Rage

DON'T NOD a dévoilé les détails de la sortie de Lost Records: Bloom & Rage, la dernière aventure narrative des créateurs de Life is Strange, avec un lancement en 2 parties, la 1^{ère} le 18 février 2025 et la deuxième le 15 avril 2025. DON'T NOD a aussi dévoilé un partenariat avec Sony : le jeu est inclus dans le catalogue PlayStation Plus pour les membres PlayStation Plus Extra et Premium. Cette collaboration permet d'offrir à l'immense communauté des joueurs de PlayStation Plus Lost records: Bloom & Rage. Le jeu connaît un bon accueil critique, avec une note de 80 sur PC.

1.3.2. Signature de l'accord majoritaire collectif

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 le 25 février 2025 par l'autorité administrative Direction Régionale de l'Economie, de l'Emploi, du Travail et des Solidarités (DREETS).

1.3.3. Communication sur la sortie de Koira en 2025

DON'T NOD et Studio Tolima révèlent une sortie anticipée de Koira, au 1^{er} avril 2025. Le jeu est disponible sur PC et lancé simultanément sur PlayStation 5. Koira est un jeu d'aventure poétique qui suit les aventures d'un esprit de la forêt et de son nouveau compagnon, un chiot, alors qu'ils voyagent ensemble pour trouver refuge au cœur d'une forêt enchantée

1.3.4. Communication sur la sortie de The Lonesome Guild

DON'T NOD a dévoilé The Lonesome Guild, annoncé à l'ID@Xbox IGN FanFest. The Lonesome Guild est un action-RPG solo en vue du dessus, centré sur l'amitié et la connexion. Ce jeu est développé par Tiny Bull Studios et édité par DON'T NOD, et sera disponible sur PC (Steam), Xbox Series X|S, et PlayStation 5 à l'automne 2025.

1.3.5. Augmentation de capital par émission d'actions nouvelles résultant du plan d'attribution d'actions gratuites 2021

Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2025, faisant usage de la délégation de compétence donnée par l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la constatation de l'émission de la troisième tranche de vesting du plan d'attribution d'actions gratuites à l'issue de la période d'acquisition qui s'étendait jusqu'au 25 mars 2025. Conformément aux règlements relatifs au plan d'attribution des AGA et aux conditions fixées par le Conseil d'Administration du 4 février 2021, il a donc été décidé d'émettre 1 828 actions à destination d'un collège de salariés de la Société d'une valeur nominale de deux centimes d'euros (0,02 €) par augmentation de capital d'un montant de 36,56 €. Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2025, le capital social a été porté de 261 598,62 € à 261 635,18 € et une réduction corrélative du poste « Autres réserves » pour un montant de 36,56 €, représentant la valeur nominale des 1 828 actions nouvelles a été effectuée. Dans ce même cadre, il a également été constaté la possibilité d'exercer, pour ce même collège de bénéficiaires, un montant de 1 164 BSPCE au prix d'exercice de 18,00 € dans les conditions fixées lors du Conseil d'Administration du 4 février 2021.

1.4. PÉRIMÈTRE DE CONSOLIDATION

Au 31 décembre 2024, le périmètre de consolidation se présente comme suit :

Nom de la Société	Méthode de consolidation	% de détention	% de contrôle	Pays d'activité	Siège social
DON'T NOD ENTERTAINMENT	Société mère	-	-	France	SIREN : 504 161 902 Parc du Pont de Flandre « Le Beauvaisis », 11 rue de Cambrai 75019 Paris
Studios DONTNOD Inc.	Intégration globale	100%	100%	Canada	NEQ : 1175458885 7240 rue Waverly - Bureau 115 - Montréal (Québec) H2R 2Y8 Canada

Le périmètre est identique à celui du 31 décembre 2023.

2. PRINCIPES ET MÉTHODES COMPTABLES

2.1 RÉFÉRENTIEL COMPTABLE

Les comptes consolidés sont établis selon les principes comptables et les règles d'évaluation fixés par la loi et le Code de commerce, en conformité avec le Règlement ANC n°2020-01 relatif aux comptes consolidés des entreprises industrielles et commerciales. Tous les montants sont exprimés en milliers d'euros, sauf mention contraire. Dans certains cas, l'arrondi peut entraîner des écarts non significatifs entre les lignes et les colonnes de totaux.

2.2 COMPARABILITÉ DES COMPTES

Les méthodes d'évaluation des comptes sont identiques à celles de la même période de l'exercice précédent à l'exception des changements suivants induits par l'entrée en vigueur du règlement ANC 2020-01 :

- Les différences latentes ne sont plus comptabilisées en résultat net dont l'impact est non significatif sur les états financiers de la Société ;
- Les écarts d'acquisitions sont présentés dans la rubrique des immobilisations incorporelles ;
- Les dotations aux amortissements des écarts d'acquisitions sont présentées au niveau du résultat d'exploitation ;
- Le résultat courant des entreprises intégrées est supprimé.

L'incidence de la première mesure n'est pas significative et l'incidence des trois autres mesures porte sur la présentation du bilan et du compte de résultat. Les états financiers des deux périodes peuvent donc être valablement comparés.

2.3 MODALITÉS DE CONSOLIDATION

2.3.1 Méthodes de consolidation

La filiale du Groupe est contrôlée et est consolidée suivant la méthode de l'intégration globale. Les opérations et les soldes intragroupe sont éliminés. Les sociétés incluses dans le périmètre de consolidation sont consolidées sur la base de leurs comptes arrêtés au 31 décembre 2024, retraités, le cas échéant, pour se conformer aux principes comptables retenus par le groupe.

2.3.2 Conversion des états financiers et des transactions libellées en monnaie étrangère

Les comptes des filiales étrangères exprimés en devise locale sont convertis en euros selon la méthode du cours de clôture :

- Les actifs et les passifs sont convertis au taux clôture ;
- Le compte de résultat est converti au taux moyen de l'exercice ;
- Les écarts de conversion résultant de l'application de ces différents taux sont inscrits directement dans les capitaux propres.

Les opérations en devises sont comptabilisées après conversion au taux du jour de la transaction. Les dettes et créances libellées en devises sont converties au cours en vigueur au cours de clôture. Les différences de change latentes dégagées à cette occasion sont maintenues au bilan.

2.3.3 Utilisation de jugements et d'estimations

Dans le cadre de l'élaboration de ces comptes consolidés, les principaux jugements effectués par la Direction ainsi que les principales estimations faites ont porté sur l'évaluation :

- Des actifs incorporels dont la valeur est appréciée de manière régulière ;
- De l'avancement du chiffre d'affaires ;
- Des impôts différés ;
- Des provisions ;
- Du Crédit d'Impôt Jeux Vidéo.

2.4 MÉTHODES ET RÈGLES D'ÉVALUATION

2.4.1 Ecarts d'acquisitions

Les écarts d'acquisition correspondent à l'écart calculé entre le coût d'achat de participations acquises et la quote-part des capitaux propres correspondants.

Cet écart est prioritairement affecté aux actifs et passifs identifiés de l'entreprise acquise de telle sorte que leur contribution au bilan consolidé soit représentative de leur juste valeur. L'écart résiduel est inscrit en écart d'acquisition et affecté à chaque Unité Génératrice de Trésorerie susceptible de bénéficier des synergies du regroupement d'entreprise. Les écarts d'acquisition sont amortis en linéaire sur une durée de 10 ans qui reflète selon la Direction la durée de consommation des avantages économiques futurs.

Conformément au règlement ANC 2020-01, le Groupe procède à des tests d'évaluation de ses écarts d'acquisition.

Ces tests sont réalisés au moins une fois par an lors de la clôture des comptes et lors de la survenance d'indicateurs internes ou externes remettant en cause leur valeur nette comptable. Un amortissement exceptionnel est constaté, le cas échéant, afin de ramener ces derniers à leur juste valeur.

2.4.2 Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles comprennent principalement des 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 le Groupe dans le cadre de contrats d'autoédition et 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 le Groupe, 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, le Groupe 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. Les autres immobilisations incorporelles correspondent principalement à des logiciels acquis à leur coût d'acquisition amortis sur une durée de 3 ans en général ainsi que la marque DON'T NOD qui n'est pas amortie.

2.4.3 Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles sont inscrites au bilan à leur coût d'acquisition. Le Groupe applique la méthode préférentielle en inscrivant à l'actif de son bilan les biens exploités au travers des contrats de crédit-bail et assimilés. Ces contrats de location sont qualifiés de location-financement et font l'objet d'un retraitement dans les comptes consolidés lorsqu'ils ont pour effet de transférer au Groupe la quasi-totalité des risques et avantages inhérents à la propriété de ces biens. La valeur vénale du bien à la date de la signature du contrat est comptabilisée en immobilisations corporelles et un amortissement est constaté sur la durée de vie du bien. La dette correspondante est inscrite au passif

avec enregistrement des intérêts financiers y afférents et le loyer de la redevance de crédit-bail est annulé au compte de résultat. A la différence des contrats de location-financement, les contrats de location simple sont constatés au compte de résultat sous forme de loyers dans le poste « autres achats et charges externes ».

Lorsqu'un contrat de location prévoit une franchise de loyer, cette dernière n'est pas étalée sur la durée du contrat. L'amortissement des immobilisations corporelles est calculé selon le mode linéaire à compter de leur mise en service sur la durée d'utilisation probable des différentes catégories d'immobilisations.

A ce titre, les durées suivantes sont retenues :

- Installations techniques, matériel et outillage industriel : 5 années
- Installations générales, agencements divers 5 à 10 années
- Mobilier : 3 à 8 années
- Matériel de bureau et informatique : 3 années
- Sites internet : 3 années

Les actifs corporels immobilisés font l'objet d'une dépréciation lorsque, du fait d'événements ou de circonstances intervenus au cours de l'exercice, leur valeur actuelle apparaît durablement inférieure à leur valeur nette comptable. Il n'existe pas de biens susceptibles de donner lieu à une approche par composant.

2.4.4 Immobilisations financières

Les autres immobilisations financières sont représentatives de dépôts de garantie comptabilisés à leur valeur nominale et de la trésorerie gagée. Une dépréciation est comptabilisée dès qu'apparaît une perte probable.

2.4.5 Créances

Les créances sont valorisées à leur valeur nominale. La société évalue périodiquement le risque de crédit et la situation financière de ses clients et une dépréciation est comptabilisée au cas par cas lorsque la valeur d'inventaire devient inférieure à la valeur comptable.

2.4.6 Valeurs mobilières de placement

Les valeurs mobilières figurent au bilan pour leur coût d'acquisition. Elles font, lorsque nécessaire, l'objet d'une dépréciation calculée pour chaque ligne de titres 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-values latentes ne sont pas comptabilisées.

2.4.7 Avances remboursables

Le Groupe bénéficie de contrats 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).

2.4.8 Reconnaissance du chiffre d'affaires

Dans le cadre de contrats de financement classique, le Groupe peut être amené à contractualiser avec des éditeurs des partenariats par lesquels ces derniers lui sous-traitent le développement de certains jeux vidéo. La durée de production de ces jeux s'étale sur plusieurs années. Les contrats prévoient des points d'étape techniques (« milestone » ou « jalons ») qui déclenchent par le Groupe, 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, le Groupe 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.

Concernant la reconnaissance des royalties, le chiffre d'affaires lié correspond aux ventes de jeux ou de contenus additionnels sur un support intégralement digital (contenu téléchargeable : jeux vidéo en téléchargement, DLC...) et physique. Les revenus des ventes sont constatés à la date de mise à disposition du contenu téléchargeable et physique.

Dans le cadre de son virage stratégique vers la coproduction et l'auto-édition, DON'T NOD ne portait plus de projets établis sous le modèle classique à partir de 2021.

2.4.9 Disponibilités

La rubrique « Disponibilités » comprend les liquidités, les dépôts bancaires à vue et les découverts bancaires. Les découverts bancaires figurent au bilan, dans les « Emprunts et dettes financières » mais ils sont inclus dans le total de la trésorerie présentée dans le tableau de flux de trésorerie.

2.4.10 Provisions

Des provisions sont constituées pour faire face aux coûts relatifs aux risques et charges en cours. La politique du Groupe 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. En matière de CIJV, le Groupe provisionne les crédits afférents aux dépenses éligibles mais prescrites au-delà du délai légal de 36 mois glissant du calcul du CIJV.

Une provision pour réorganisation a été portée dans les comptes à la clôture, sur les mesures légale et supra légale liées au PSE.

2.4.11 Engagements de retraite et avantages similaires

Le Groupe a adopté la méthode 1 de la Recommandation ANC n° 2013-02 pour l'évaluation et la comptabilisation de ses engagements de retraites et avantages similaires. Le seul engagement de retraite à prestations définies du Groupe est constitué par les indemnités de fin de carrières légales et conventionnelles (IFC) du personnel des entités françaises. Le coût

actuariel des engagements est pris en charge chaque année pendant la durée de vie active des salariés et il est comptabilisé en résultat d'exploitation en « Dotations aux amortissements et provisions ». L'incidence des variations d'hypothèses est constatée immédiatement en compte de résultat.

2.4.12 Impôts sur les sociétés

Le poste comprend essentiellement les crédits d'impôts (CIJV en France et CTMM au Canada). Le Crédit d'impôts Jeux Vidéo (CIJV) est réclamé par le Groupe pour les jeux en cours de développement en France disposant d'un agrément provisoire délivré par le CNC (Centre National du Cinéma et de l'image animée) ou pour des jeux terminés dans l'attente d'un agrément définitif. Pour le Canada, le CTMM est réclamé auprès d'Investissement Québec, pour les jeux développés disposant d'un certificat d'admissibilité.

2.4.13 Impôts différés

Les impôts différés sont calculés selon la méthode du report variable pour toutes les différences temporaires existant entre la base fiscale des actifs et passifs et leur valeur comptable dans les comptes consolidés, ainsi que pour les reports déficitaires. L'impôt différé est calculé en tenant compte du taux de l'impôt qui a été voté à la date

de clôture et dont il est prévu qu'il s'applique lorsque l'actif d'impôt différé concerné sera réalisé ou le passif d'impôt différé réglé. Un impôt différé actif est constaté dès lors que les perspectives de recouvrement de cet actif sont probables.

2.4.14 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-réurrence ne peuvent être considérés comme inhérents à l'activité opérationnelle du Groupe.

2.4.15 Résultat par action

Le résultat net consolidé par action est obtenu en divisant le résultat net part du groupe par le nombre moyen pondéré d'actions en circulation au cours de l'exercice.

Pour le calcul du résultat net dilué, le résultat net part du Groupe de l'exercice et le nombre moyen pondéré d'actions sont ajustés de l'incidence maximale de la conversion des éléments dilutifs en actions ordinaires. Est donc intégrée au calcul du résultat par action l'incidence de l'émission future

éventuelle d'actions y compris celles résultant de la conversion d'instruments donnant un accès différé au capital de la société consolidante.

L'incidence à la baisse due à l'existence d'instruments pouvant donner accès au capital est déterminée en retenant l'ensemble des instruments dilutifs émis, quel que soit leur terme et indépendamment de la probabilité de conversion en actions ordinaires, et en excluant les instruments relatifs.

2.4.16 Information sectorielle

Pour les besoins de l'information sectorielle, un secteur d'activité ou une zone géographique est défini comme un ensemble homogène de produits, services, métiers ou pays qui est individualisé au sein de l'entreprise, de ses filiales ou de ses divisions opérationnelles. La segmentation adoptée pour l'analyse sectorielle est issue de celle

qui prévaut en matière d'organisation interne du Groupe.

La décomposition du chiffre d'affaires par zone géographique n'est pas communiquée car elle pourrait divulguer le nom des partenaires de la Société.

2.4.17 Bons de Souscription d'Actions (BSA)

Conformément aux principes comptables français, lors de l'attribution de BSA, aucune charge de rémunération n'est constatée au titre de l'avantage accordé aux bénéficiaires des plans. L'augmentation de capital est constatée pour le prix d'exercice lors de l'exercice du bon par le bénéficiaire.

3. NOTES RELATIVES AU BILAN ET AU COMPTE DE RÉSULTAT

NOTE 1 : ÉCART D'ACQUISITION

	31 décembre 2023	Augmentations	Diminutions	31 décembre 2024
Ecart d'acquisition bruts	3 136	-	-	3 136
Amortissements	(1 751)	(1 385)	-	(3 136)
TOTAL Ecart d'acquisition net	1 385	(1 385)	-	-

L'écart d'acquisition correspond à l'acquisition de la filiale DON'T NOD ELEVEN, fusionnée sur l'exercice 2020. Il a été entièrement amorti au 31 décembre 2024, les équipes de DON'T NOD ELEVEN ayant majoritairement quitté la Société.

NOTE 2 : IMMOBILISATIONS INCORPORELLES ET CORPORELLES

IMMOBILISATIONS BRUTES	31/12/2023	Acquisitions	Reclassem.	Cessions / Mises au rebut	Variation de taux de change	31/12/2024
Immobilisations incorporelles						
Marque	20	-	-	-	-	20
Concessions, brevets, licences	37 463	234	18 539	(234)	-	56 001
Autres immobilisations incorporelles	10	-	-	-	-	10
Immobilisations incorporelles en cours	49 281	20 389	(18 539)	(18 725)	-	32 406
Ecart d'acquisition bruts	3 136	-	-	-	-	3 136
	89 910	20 623	-	(18 959)	-	91 573
Immobilisations corporelles						
Installations techniques et matériels	109	-	-	-	-	109
Agencements et aménagements des installations générales	896	26	-	(5)	-	917
Matériel de bureau et informatique, mobilier	3 461	71	-	(343)	(7)	3 182
Immobilisations en cours	-	-	-	-	-	-
	4 466	97	-	(348)	(7)	4 208
TOTAL BRUT	94 377	20 720	-	(19 307)	(7)	95 781
AMORTISSEMENTS ET DÉPRÉCIATIONS	31/12/2023	Dotations	Reclassem.	Diminutions	Variation de taux de change	31/12/2024
Immobilisations incorporelles						
Marque	20	-	-	-	-	20
Concessions, brevets, licences	26 684	35 502	-	(153)	-	62 033
Autres immobilisations incorporelles	10	-	-	-	-	10
Amortissements des écarts d'acquisition	1 751	1 385	-	-	-	3 136
	28 465	36 887	-	(153)	-	65 199
Immobilisations corporelles						
Installations techniques et matériels	106	3	-	-	-	108
Agencements et aménagements des installations générales	231	92	-	(0)	-	323
Matériel de bureau et informatique, mobilier	2 156	733	-	(342)	-	2 543
Immobilisations en cours	-	-	-	-	-	-
	2 492	827	-	(342)	-	2 974
TOTAL Amortissements et Dépréciations	30 958	37 714	-	(495)	-	68 172
IMMOBILISATIONS NETTES	63 419	(16 994)	-	(18 812)	(7)	27 608

Au cours de la période, le Groupe a porté en immobilisations incorporelles en cours des frais de développement à hauteur de 20,4 M€ au titre des jeux pour lesquels cette dernière dispose de tout ou partie des droits de propriété et / ou d'exploitation. Le Groupe n'a pas activé de frais de conception pour le projet P14 et de production pour le projet P10 sur 2024 à hauteur de 6,0 M€, qui ne satisfaisaient pas, à date, aux critères d'activation. Le Groupe a aussi enregistré des sorties d'actif à hauteur de 18,7 M€, essentiellement sur le projet P10, qui ne satisfait pas à date aux critères d'activation.

Le montant des dotations aux amortissements et dépréciations des actifs incorporels s'élève à (36,9) M€ au 31 décembre 2024 contre (12,6) M€ au titre de l'exercice précédent.

Cette variation s'explique essentiellement par :

- d'une part, la dépréciation de deux actifs en cours de conception, P12 et P13, correspondant au gel du développement de ces titres, en phase avec la stratégie du studio de recentrer ses lignes de production avec un impact comptable de 7,6 M€ ;
- d'autre part, la dépréciation partielle des actifs liés aux titres Jusant et Banishers: Ghosts of New Eden dont les ventes futures estimées, dans un marché particulièrement saturé, ne devraient pas permettre de générer un chiffre d'affaires suffisant pour couvrir les frais de développement encore à l'actif avec un impact comptable de 25,3 M€ ;
- l'amortissement du goodwill issu de DN11 pour 1,4 M€.

NOTE 3 : IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES

	31/12/2023	Augmentations	Reclassem.	Diminutions	Variation de taux de change	31/12/2024
Contrat de liquidité	73	418	-	(445)	-	47
Dépôts et cautionnements	2 066	29	-	(1 728)	-	365
TOTAL	2 139	447	-	(2 173)	-	412

La diminution de 1,7 M€ des dépôts et cautionnement au cours de la période est liée à la restitution du dépôt de garantie pour le bail des bureaux de DON'T NOD.

NOTE 4 : CRÉANCES

L'ensemble des créances a une échéance à moins d'un an.

Les créances clients se décomposent ainsi :

	31/12/2024	31/12/2023
Clients	108	36
Factures à établir	704	2 851
TOTAL Créances clients et comptes rattachés net	812	2 887
Taux de dépréciation	0%	0%

Les autres créances se décomposent comme suit :

	31/12/2024	31/12/2023
Fournisseurs avances et acomptes	390	390
Fournisseurs débiteurs	-	28
TVA et autres créances fiscales	1 992	2 719
- dont CTMM	1 373	2 008
- dont TVA et autres créances fiscales	619	711
Crédits d'impôt (CIJV)	3 455	5 186
Charges constatées d'avance	835	1 036
TOTAL des autres créances et comptes de régularisation	6 672	9 360

Le poste crédits d'impôts est notamment constitué du CIJV (Crédits d'Impôt Jeu Vidéo) en France. Le CTMM (Crédit d'impôt pour les Titres Multimédia) au Canada est inclus dans les autres créances fiscales pour un montant de 1,4 M€.

NOTE 5 : IMPÔTS DIFFÉRÉS

En l'absence d'historique de bénéfices suffisants, les conditions pour activer les impôts différés sur les déficits reportables n'ont pas été considérées comme réunies à la clôture des périodes présentées. Les seuls impôts différés comptabilisés dans les comptes au 31 décembre 2024 correspondent aux impôts différés comptabilisés par la filiale canadienne du Groupe comme l'exige la loi canadienne.

	31/12/2023	Incidence résultat	Variations des cours de change	31/12/2024
Impôts différés - Actif	-	-	-	-
Impôts différés - Passif	(444)	40	9	(395)
Solde net Impôts différés	(444)	40	9	(395)

NOTE 6 : TRÉSORERIE NETTE

Au 31 décembre 2024, la trésorerie du Groupe se présente comme suit :

	31/12/2024	31/12/2023
Valeurs mobilières de placement	17 087	43 228
Actions propres	160	452
Disponibilités	15 628	11 119
TOTAL	32 875	54 798

États financiers et rapports des Commissaires aux comptes **2024**

Le 21 février 2023, DON'T NOD a constaté une augmentation de capital de 45,9 M€.

Par ailleurs, le 16 octobre 2023, DON'T NOD a signé une convention de rachats d'actions tel qu'autorisé par l'Assemblée Générale Mixte du 8 juin 2023 (13ème résolution).

Au 31 décembre 2024, la société détient 84 132 actions propres sur le programme de rachat.

NOTE 7 : CAPITAL SOCIAL

Au 31 décembre 2024, le capital social s'élève à 261 598,62 €, et est composé de 13 079 931 actions de 0,02 € de valeur nominale chacune. Il a évolué comme suit sur la période :

Évolution du capital social	Date	Nombre d'actions	Capital social
31 décembre 2019		4 673 522	93 470,44 €
Augmentation de capital	7 juillet 2020	487 821	
31 décembre 2020		5 161 343	103 226,86 €
Augmentation de capital	1 février 2021	3 125 000	
Acquisition définitive d'actions gratuites	26 mars 2021	114 594	
31 décembre 2021		8 400 937	168 018,74 €
Acquisition définitive d'actions gratuites	28 mars 2022	41 739	
31 décembre 2022		8 442 676	168 853,52 €
Augmentation de capital	21 février 2023	4 592 048	
Acquisition définitive d'actions gratuites	27 mars 2023	34 507	
Acquisition définitive d'actions gratuites	18 septembre 2023	748	
31 décembre 2023		13 069 979	261 399,58 €
Acquisition définitive d'actions gratuites	25 mars 2024	9 952	
31 décembre 2024		13 079 931	261 598,62 €

Capital potentiel :

La Société a successivement mis en place, depuis 2019, des plans d'attribution d'actions gratuites, BSA (Bons de Souscription d'Actions) et de BSPCE (Bons de Souscription de Parts de Créateurs d'Entreprise) à destination de collèges de salarié.es et de managers.

Dans le cas où l'intégralité des instruments dilutifs liés aux plans d'attributions d'actions gratuites, BSA et BSPCE décrits ci-avant seraient pleinement acquis et exercés, un total de 520 883 actions serait émises, et décomposées ci-après.

États financiers et rapports des Commissaires aux comptes 2024

	Attribués	Caducs	Acquis / exercés	Dilution théorique	Capital social
Capital social au 31 décembre 2024				13 079 931	261 598,62 €
Au titre des actions gratuites	690 421	(264 053)	(201 540)	224 828	4 496,56 €
AGO ₂₀₁₉	207 391	(40 361)	(167 030)	0	0,00 €
AGO ₂₀₂₁₋₁	47 499	(11 909)	(33 762)	1 828	36,56 €
AGO ₂₀₂₁₋₂	131 750	(131 750)	-	-	- €
AGO ₂₀₂₁₋₃	3 781	(3 033)	(748)	-	- €
AGO ₂₀₂₃₋₁	300 000	(77 000)	-	223 000	4 460,00 €
Au titre des BSA	157 105	(18 734)	-	138 371	2 767,42 €
BSA ₂₀₁₉	157 105	(18 734)	-	138 371	2 767,42 €
Au titre des BSPCE	441 500	(299 816)	-	141 684	2 833,68 €
BSPCE ₂₀₂₁₋₁	28 055	(9 371)	-	18 684	373,68 €
BSPCE ₂₀₂₁₋₂	208 250	(208 250)	-	-	- €
BSPCE ₂₀₂₁₋₃	5 195	(5 195)	-	-	- €
BSPCE ₂₀₂₃₋₁	200 000	(77 000)	-	123 000	2 460,00 €
Dilution théorique maximale	1 289 026	(582 603)	(201 540)	504 883	10 097,66 €
Capital théorique dilué				13 584 814	271 696,28 €

NOTE 8 : PROVISIONS

TABLEAU DES PROVISIONS	31 décembre 2023	Dotations	Reprises	31 décembre 2024
Provisions pour indemnités de fin de carrière	728	-	(144)	585
Provisions pour risque CIJV	3 746	341	(2 194)	1 893
Provisions pour restructuration	-	2 168	-	2 168
Autres provisions pour risques	-	278	-	278
TOTAL Provisions	4 474	2 787	(2 338)	4 923

Provisions pour indemnités de fin de carrière (France uniquement)

Les différentes hypothèses retenues sont les suivantes :

	31/12/2024	31/12/2023
Taux d'actualisation (source : Iboxx 10+)	3,38%	3,12%
Age de départ à la retraite	64	64
Modalités de départ	Départ volontaire	Départ volontaire
Taux d'inflation	2,00%	2,00%
Taux de charges sociales	45%	45%
Taux de progression des salaires	3%	3%
Taux de rotation	Taux moyen de 9% lissé par classe d'âge en fonction d'une courbe décroissante	Taux moyen de 9% lissé par classe d'âge en fonction d'une courbe décroissante
Tables de mortalité	INSEE 2020-2022	INSEE 2013-2015

Les indemnités de fin de carrière ne sont pas prévues par le Droit du Travail au Canada.

Provisions pour risque CIJV :

Cette provision a pour objet de couvrir le risque de remboursement d'une partie du CIJV en fonction de la date d'obtention de l'agrément définitif du jeu.

Provision pour restructuration :

Cette provision comprend les indemnité légales ainsi que les mesures d'accompagnement du plan. Elle couvre plus de 90% des coûts de réorganisation estimés.

Autres provisions pour risque :

Les autres provisions pour risque s'élèvent à 0,2 M€ et affichent une estimation prudente de risques liés à des litiges en cours.

NOTE 9 : DETTES FINANCIÈRES

L'ensemble des dettes financières est contracté en euros. L'évolution au cours de la période se présente comme suit :

	31-déc-23	Augmentations	Diminutions	31/12/2024
Dettes fin. auprès des établ. de crédit	2 144	-	(913)	1 231
Dettes financières liées au crédit-bail	1 001	-	(587)	414
Concours bancaires courants	3	(0)	-	3
TOTAL	3 148	(0)	(1 499)	1 648

Le ratio d'endettement est très faible à 3% des fonds propres.

L'échéancier des dettes financières au 31 décembre 2024 se présente comme suit :

	31/12/2024	Echéancier de remboursement		
		Moins de 1 an	1 à 5 ans	Plus de 5 ans
Dettes fin. auprès des établ. de crédit	1 231	922	309	-
Dettes financières liées au crédit-bail	414	369	45	-
Concours bancaires courants	3	3	-	-
TOTAL	1 648	1 294	354	-

Au cours de l'exercice 2021, les modalités de remboursement du Prêt Garanti par l'État (PGE) consenti en avril 2020 ont été définitivement fixées, avec une date d'échéance au 2 avril 2026, soit une période de remboursement de 5 années.

NOTE 10 : AUTRES DETTES

Au 31 décembre 2024, les dettes se décomposent comme suit :

	31/12/2024	31/12/2023
Dettes sociales	3 162	3 630
TVA et autres dettes fiscales	656	283
Etat - impôts sur les bénéfices - courant	126	10
Impôts différés passifs	395	444
Ecart de conversion sur autres dettes et créances - passif	1	65
Ecart de conversion sur dettes et créances commerciales - passif	0	1
Produits constatés d'avance	-	382
TOTAL	4 340	4 816

NOTE 11 : CHIFFRE D'AFFAIRES - INFORMATION SECTORIELLE

Le chiffre d'affaires du Groupe est généré sur un seul secteur d'activité, celui du développement et de l'édition de jeux vidéo sur PC et consoles.

	2024 (12 mois)	2023 (12 mois)
Développement	19	2 355
Ventes	3 295	2 885
TOTAL Chiffre d'affaires	3 315	5 240
Production immobilisée	20 623	26 825
Produits d'exploitation économiques (PEE)	23 937	32 065

Au cours de l'exercice écoulé, le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires de 3,3 M€ contre 5,2 M€ au titre de l'exercice précédent. Le chiffre d'affaires est composé d'une part des revenus éditeurs liés à la production des jeux sur les modèles classiques et de coproduction, et d'autre part des royalties perçues au titre des jeux commercialisés.

L'évolution des produits d'exploitation économiques reflète :

- Une progression des ventes de +1,2 M€, principalement portée par le back catalogue (Vampyr et la licence Life is Strange), la contribution de Jusant (sorti fin octobre 2023) et de Banishers: Ghosts of new Eden (sorti mi-février 2024) dont les performances commerciales ressortent très inférieures aux attentes ;

États financiers et rapports des Commissaires aux comptes 2024

- Des revenus au titre du développement en retrait (2,0) M€, illustrant l'achèvement du développement de Banishers: Ghosts of new Eden et l'absence de nouveaux jeux en coproduction,
- Une baisse de la production immobilisée de (6,2) M€ qui matérialise essentiellement la non-activation des coûts de conception de P14 et de la production de P10. La production immobilisée 2024 s'élève à 20,6 M€ et matérialise les développements des lignes de production internes ainsi que du publishing.

La décomposition du chiffre d'affaires par zone géographique n'est pas communiquée car elle pourrait révéler des informations confidentielles sur des partenariats.

NOTE 12 : DOTATIONS ET REPRISES AUX AMORTISSEMENTS, DÉPRÉCIATIONS ET PROVISIONS

Les dotations aux amortissements, dépréciation et provisions, nettes des reprises s'analysent comme suit sur la période :

	31 décembre 2023	Dotations	Reprises	31 décembre 2024
Dépréciations	14 895	33 680	(153)	48 423
Provisions pour risques et charges	4 474	2 787	(2 338)	4 923
Sous-Total		36 467	(2 490)	
Amortissements		2 940		
TOTAL		39 407	(2 490)	
dont exploitation		36 607	(296)	
dont financier		291	-	
dont exceptionnel		2 509	(2 194)	

Le montant des dotations aux amortissements, dépréciations et provisions net s'élève à (36,9) M€ au 31 décembre 2024 contre (13,3) M€ au titre de l'exercice précédent.

Cette variation s'explique essentiellement par :

- d'une part, la dépréciation de deux actifs en cours de conception, P12 et P13, correspondant au gel du développement de ces titres, en phase avec la stratégie du studio de recentrer ses lignes de production avec un impact comptable de 7,6 M€,
- d'autre part, la dépréciation partielle des actifs liés aux titres Jusant et Banishers: Ghosts of New Eden dont les ventes futures estimées, dans un marché particulièrement saturé, ne devraient pas permettre de générer un chiffre d'affaires suffisant pour couvrir les frais de développement encore à l'actif avec un impact comptable de 25,3 M€.

NOTE 13 : RÉSULTAT EXCEPTIONNEL

Produits et charges exceptionnelles	2024 (12 mois)	
	PRODUITS	CHARGES
Opérations de gestion		
- Provisions et dépréciations exceptionnelles	2 194	2 509
Opérations de capital		
- Cessions d'immobilisations	237	225
- Mise au rebut		18 739
TOTAL	2 431	21 474
RESULTAT EXCEPTIONNEL		(19 043)

Résultat exceptionnel :

Au cours de l'exercice écoulé, le résultat exceptionnel du Groupe s'est élevé à (19,0) M€ contre (3,5) M€ au titre de l'exercice précédent.

Ce résultat exceptionnel reflète :

- La décision, dans le cadre de la revue des actifs comptables au 31 décembre 2024 de sortir des actifs incorporels la production de P10 ainsi que la conception de P14, avec un impact de (18,7) M€ ;
- La provision pour restructuration à hauteur de 2,2 M€ ;
- Une reprise de provisions pour remboursement CIJV avec un montant net de (1,9) M€.

NOTE 14 : IMPÔT SUR LES SOCIÉTÉS

Au 31 décembre 2024, le poste crédit d'impôts se compose des crédits d'impôts perçus en France pour 1,3 M€ (net de remboursements déduits en 2024), et au Canada, pour 1,1 M€. Les impôts exigibles et différés proviennent uniquement des comptes sociaux de Studios DON'T NOD Inc..

	2024 (12 mois)	2023 (12 mois)
Crédits d'impôts	2 430	6 654
Impôts exigibles	(53)	(211)
Impôts différés	40	(110)
TOTAL Impôt sur les résultats	2 417	6 333

NOTE 15 : RÉSULTAT PAR ACTION

	2024	2023
	(12 mois)	(12 mois)
Résultat net (en €)	(64 316 777)	(14 827 453)
Nombre moyen d'actions en circulation	13 077 581	12 423 523
Nombre moyen d'actions diluées	13 522 036	13 035 362
Résultat net par action (en €)	(4,92)	(1,19)
Résultat net dilué par action (en €)	(4,92)	(1,19)

NOTE 16 : PRÉSENTATION D'UN RÉSULTAT D'EXPLOITATION ÉCONOMIQUE

	2024	2023
	(12 mois)	(12 mois)
Résultat d'exploitation comptable hors dotations aux amortissements, dépréciations et provisions	(10 958)	(4 976)
+ Crédits d'impôts	2 430	6 654
EBITDA économique	(8 528)	1 679
+ Impôts exigibles	(53)	(211)
+ Impôts différés	40	(110)
+ Dotations aux amortissements, dépréciations et provisions	(36 311)	(13 290)
EBIT économique	(44 852)	(11 933)

Le crédit d'impôt 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-dessus présente un résultat d'exploitation économique qui en tient compte.

4. AUTRES INFORMATIONS

NOTE 17 : EFFECTIFS GROUPE

L'effectif moyen du Groupe s'élève à 312 personnes sur l'exercice 2024 contre 336 personnes au titre de l'exercice précédent, et se décompose de la manière suivante :

Effectif moyen du Groupe	2024	2023	Evolution
Montréal	56	46	22%
Paris	256	290	-12%
TOTAL	312	336	-7%

L'augmentation des effectifs du studio de Montréal correspond à la montée en charge de la production de Bloom & Rage dont le 1^{er} épisode est sorti le 18 février 2025.

NOTE 18 : ENGAGEMENTS HORS BILAN

	31/12/2024	31/12/2023
Engagements financiers		
Avals, cautions et garantis données	-	1 709
Autres engagements		
Engagement de paiements futurs	1 515	2 381
TOTAL Engagements donnés	1 515	4 090

Les engagements de paiements futurs se décomposent comme suit :

	31/12/2024	Moins de 1 an	Entre 1 à 5 ans	Plus de 5 ans
Contrats de locations immobilière simple	1 515	866	649	-
TOTAL engagement de paiements futurs	1 515	866	649	-

Engagements reçus :

Le prêt PGE est garanti par l'État. A la connaissance de la société, il n'existe pas d'autres engagements hors bilan significatifs selon les normes comptables en vigueur ou qui pourraient le devenir dans le futur.

2. COMPTES ANNUELS 2024

BILAN (Montants en euros)

ACTIF	Notes			31/12/24	31/12/23
		Brut	Amort. & Dépréc.	Net	Net
Immobilisations incorporelles		89 225 740	(63 094 444)	26 131 296	60 560 277
Immobilisations corporelles		2 261 317	(1 580 150)	681 167	798 412
Immobilisations financières		458 496	-	458 496	2 286 925
ACTIF IMMOBILISE	1	91 945 552	(64 674 594)	27 270 958	63 645 614
Avances et acomptes versés sur commandes		390 014	-	390 014	390 014
Créances clients et comptes rattachés	2	1 040 753	-	1 040 753	3 076 778
Autres créances	2	5 151 318	-	5 151 318	7 443 458
Valeurs mobilières de placement		17 500 000	(339 609)	17 160 391	43 540 194
Disponibilités	4	13 948 057	-	13 948 057	10 789 282
Charges constatées d'avance	5	801 050	-	801 050	788 461
ACTIF CIRCULANT		38 831 191	(339 609)	38 491 582	66 028 185
Ecart de conversion Actif		312	-	312	-
TOTAL ACTIF		130 777 055	(65 014 203)	65 762 852	129 673 799

PASSIF	Notes	31/12/2024	31/12/2023
Capital		261 599	261 400
Primes d'émission, de fusion, d'apport,		133 112 700	133 112 700
Réserve légale		2 300	2 300
Report à nouveau		(16 598 204)	(1 572 393)
Résultat de l'exercice		(64 081 813)	(15 025 612)
Subventions d'investissement		1 545 200	-
CAPITAUX PROPRES	6	54 241 782	116 778 395
Provisions pour risques		2 170 878	3 745 534
Provisions pour charges		2 167 984	-
PROVISIONS	7	4 338 862	3 745 534
Emprunts et dettes auprès des établissements de crédit		1 231 355	2 144 161
Dettes fournisseurs et comptes rattachés		2 426 107	3 019 417
Dettes fiscales et sociales		3 523 904	3 537 608
Produits constatés d'avance	9	-	382 409
DETTES	8	7 181 367	9 083 595
Ecart de conversion Passif		842	66 274
TOTAL PASSIF		65 762 852	129 673 799

COMPTE DE RÉSULTAT (Montants en euros)

COMPTE DE RESULTAT	Notes	31/12/24	31/12/23
		12 mois	12 mois
Production vendue (services)		255 746	2 550 096
Produits des activités annexe		3 295 247	2 884 220
Montant net du chiffre d'affaires	12	3 550 993	5 434 316
Production immobilisée		20 950 385	27 082 851
Reprises sur dépréciations, provisions (et amort.), Transferts de ch.		163 038	55 011
Autres produits		5 725	9 602
PRODUITS D'EXPLOITATION		24 670 141	32 581 780
Autres achats et charges externes		(13 514 062)	(14 359 647)
Impôts, taxes et versements assimilés		(431 195)	(491 802)
Salaires et traitements		(13 839 806)	(15 271 328)
Charges sociales		(6 196 563)	(6 792 380)
Dotations aux amortissements et dépréciations	13	(36 985 923)	(12 455 205)
Autres charges		(881 655)	(1 023 596)
CHARGES D'EXPLOITATION		(71 849 204)	(50 393 957)
RESULTAT D'EXPLOITATION		(47 179 063)	(17 812 177)
Produits financiers		1 561 822	1 419 625
Charges financières		(542 201)	(333 375)
RESULTAT FINANCIER		1 019 621	1 086 250
RESULTAT COURANT AVANT IMPOTS		(46 159 441)	(16 725 927)
Produits exceptionnels		2 430 947	280 114
Charges exceptionnelles		(21 614 842)	(3 766 592)
RESULTAT EXCEPTIONNEL	15	(19 183 895)	(3 486 478)
Impôts sur les bénéfices		1 261 523	5 186 793
RESULTAT NET		(64 081 813)	(15 025 612)

ANNEXE DES COMPTES ANNUELS

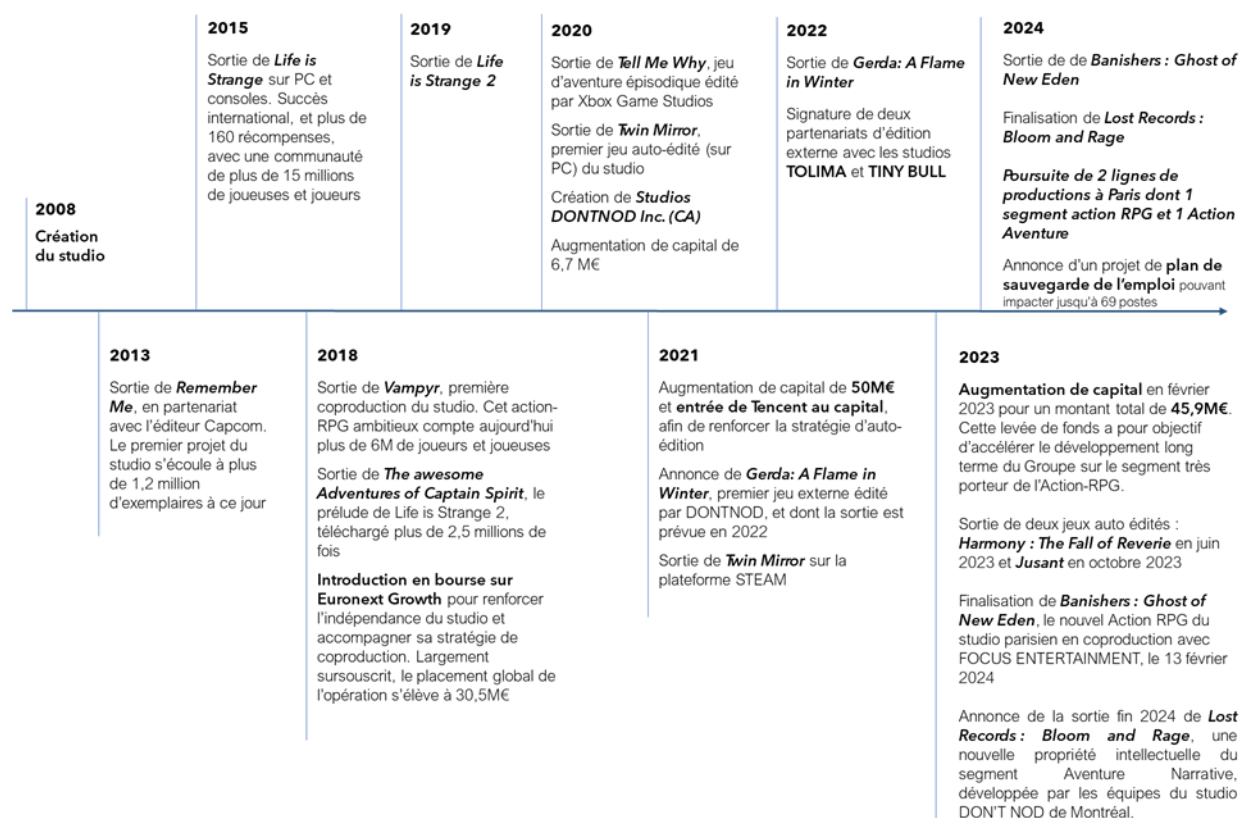
Tous les montants sont exprimés en euros, sauf mention contraire

1. INFORMATIONS RELATIVES A LA SOCIÉTÉ ET À SON ACTIVITÉ

1.1 HISTORIQUE ET FAITS MARQUANTS

La société DON'T NOD Entertainment (DON'T NOD) est une Société Anonyme (S.A.) de droit Français créée en 2008, mère du groupe DON'T NOD Entertainment (« le Groupe »).

L'historique de développement se résume comme suit :



1.2 ÉVÈNEMENTS MARQUANTS DE LA PÉRIODE

1.2.1 Sortie de Banishers: Ghost of New Eden

Fruit d'un nouveau partenariat de coproduction avec Focus Entertainment Publishing, Banishers est sorti le 13 février 2024 à un moment jugé plus propice pour optimiser son exposition. Banishers constitue, après le succès de Vampyr, une nouvelle pierre à l'édifice de DON'T NOD sur le segment porteur de l'Action-RPG.

1.2.2 Augmentation de capital par émission d'actions nouvelles résultant du plan d'attribution d'actions gratuites 2021

Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2024, faisant usage de la délégation de compétence donnée par l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la constatation de l'émission de la deuxième tranche de vesting du plan d'attribution d'actions gratuites à l'issue de la période d'acquisition qui s'étendait jusqu'au 25 mars 2024.

Conformément aux règlements relatifs au plan d'attribution des AGA et aux conditions fixées par le Conseil d'Administration du 4 février 2021, il a donc été décidé d'émettre 9 952 actions à destination d'un collège de salariés de la Société d'une valeur nominale de deux centimes d'euros (0,02 €) par augmentation de capital d'un montant de 199,04 €. Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2024, le capital social a été porté de 261 399,58 € à 261 598,62 € et une réduction corrélative du poste « Autres réserves » pour un montant de 199,04 €, représentant la valeur nominale des 9.952 actions nouvelles a été effectuée. Dans ce même cadre, il a également été constaté la possibilité d'exercer, pour ce même collège de bénéficiaires, 7 181 BSPCE au prix d'exercice de 18,00 € dans les conditions fixées lors du Conseil d'Administration du 4 février 2021.

1.2.3 Évolution de la gouvernance

Monsieur Samuel Jacques a souhaité démissionner de ses fonctions d'administrateur, avec date d'effet au 22 avril 2024 afin de pouvoir se consacrer pleinement à ses fonctions de Directeur Général du Studio. Par ailleurs, cette démission permet de respecter l'obligation légale limitant à un tiers le nombre d'Administrateurs salariés.

Un processus est lancé visant à renforcer le Conseil d'Administration en recrutant un nouvel Administrateur indépendant. Ce nouvel Administrateur aura pour mission de contribuer à enrichir et renforcer la bonne dynamique du Conseil d'Administration.

Au 31 décembre 2024, le Conseil d'Administration de la Société se décompose désormais de la manière suivante :

Nom et fonction du membre	Nature du mandat au sein du Conseil d'Administration	Date de renouvellement / nomination ⁽¹⁾
Oskar GUILBERT Président Directeur Général	Président du Conseil d'Administration	Renouvellement le 8 juin 2023
Kostadin YANEV	Membre du Conseil d'Administration	Renouvellement le 8 juin 2023
Julie CHALMETTE	Membre du Conseil d'Administration	Nomination le 8 juin 2023
Julien BARES	Membre du Conseil d'Administration	Nomination le 8 juin 2021

(1) Durée du mandat : 5 années

1.2.4 Évolution de l'équipe de direction

Sur proposition d'Oskar Guilbert, Président Directeur Général de DON'T NOD, Julie Chalmette a été recrutée au poste de Directrice Générale Adjointe et a rejoint DON'T NOD le 22 avril 2024. Par ailleurs, Julie Chalmette reste Administratrice de DON'T NOD, mandat qu'elle exerce depuis le 08 juin 2023.

1.2.5 Décalage de sortie de Lost Records: Bloom and Rage

Après une évaluation approfondie des tendances et évolutions récentes de l'industrie, il a été décidé en juin 2024 d'optimiser la fenêtre de sortie pour Lost Records: Bloom & Rage afin de garantir le plus grand succès possible lors de son lancement. Initialement prévue fin 2024, cette nouvelle Propriété Intellectuelle a été dévoilée lors de la sortie du jeu début 2025.

1.2.6 Ventes inférieures aux attentes sur 2024

Sur l'exercice, le Groupe a :

- Déployé des plans marketing de soutien au jeu Jusant sorti le 31 octobre 2023,
- Sorti le jeu Banishers: Ghosts of New Eden le 13 février 2024, en coproduction avec Focus Entertainment Publishing qui en a assuré l'édition et le marketing,
- Poursuivi le pipe de production des jeux en cours de développement sur les studios de Paris et de Montréal.

Malgré un excellent accueil critique de Jusant et Banishers: Ghosts of new Eden, les ventes réalisés en 2024 et la projection des flux de vente futurs ne devraient pas permettre de dégager des cash-flows suffisants pour recouvrir la valeur de ces deux jeux inscrite à l'actif du bilan.

Dans ce contexte de contre-performance, DON'T NOD a décidé de déprécier partiellement les actifs de Jusant et Banishers: Ghost of New Eden dans ses comptes sociaux au 31 décembre 2024 à hauteur de 25,4M€, dépréciation déjà présente dans les comptes au 30 juin 2024 à hauteur de 24,0M€.

1.2.7 Gel temporaire du développement de deux projets P12 et P13

Dans le contexte difficile que traverse toute l'industrie du jeu vidéo et en particulier les studios indépendants (multiplication de l'offre, diminution du temps de jeu moyen et concentration du secteur), et afin d'optimiser ses ressources, la Société a décidé de mettre temporairement en pause deux projets en phase de conception à Paris (P12 et P13), impliquant la comptabilisation, dans ses comptes consolidés au 31 décembre 2024, d'une dépréciation totale de ces deux actifs pour un montant de 7,6 M€, dépréciation déjà présente

dans les comptes au 30 juin 2024. Cette décision permet de prioriser les ressources et de maximiser les chances de succès des titres actuellement les plus prometteurs.

1.2.8 Projet de réorganisation

Dans un contexte de résultats financiers dégradés pouvant amener à des difficultés économiques et malgré les actions déjà menées, la Société s'est retrouvée contrainte de devoir envisager un projet de réorganisation afin de sauvegarder sa compétitivité dans un écosystème concurrentiel toujours plus exigeant. 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, 59 licenciements pour motif économique pourraient être prononcés (12 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% sont provisionnés dans les comptes au 31 décembre 2024.

1.2.9 Revue des actifs

Dans un contexte d'incertitude de marché, DON'T NOD a entrepris une revue de son portefeuille d'actif. Cette revue a amené à une sortie d'actif totale pour P10 ainsi qu'à la sortie d'actif de la conception du projet P14.

Cette revue d'actif s'élève à 52,7 M€ pour les jeux suivants :

- 7,6 M€ de dépréciation totale au titre des deux projets gelés P12 et P13
- 26,4 M€ au titre des dépréciations partielles notamment sur Jusant et Bansihers : Ghost of New Eden
- 18,7 M€ au titre de la sortie de la production P10 et de la conception P14

1.3 ÉVÈNEMENTS SURVENUS DEPUIS LE 1^{er} JANVIER 2025

1.3.1 Lancement de Lost Records: Bloom & Rage

DON'T NOD a dévoilé les détails de la sortie de Lost Records: Bloom & Rage, la dernière aventure narrative des créateurs de Life is Strange, avec un lancement en 2 épisodes, le 1^{er} le 18 février 2025 et le deuxième le 15 avril 2025. DON'T NOD a aussi dévoilé le partenariat avec Sony : le jeu sera inclus dans le catalogue PlayStation Plus pour les membres PlayStation Plus Extra et Premium. Cette collaboration permet d'offrir à l'immense communauté des joueurs de PlayStation Plus *Lost records: Bloom & Rage*, la prochaine aventure

narrative des créateurs de Life is Strange. Le jeu connaît un bon accueil critique, avec une note de 85 sur PC.

1.3.2 Signature de l'accord majoritaire collectif

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.

1.3.3 Communication sur la sortie de Koira en 2025

DON'T NOD et Studio Tolima révèlent une sortie anticipée de Koira, au 1er avril 2025. Le jeu est disponible sur PC et lancé simultanément sur PlayStation 5. Koira est un jeu d'aventure poétique qui suit les aventures d'un esprit de la forêt et de son nouveau compagnon, un chiot, alors qu'ils voyagent ensemble pour trouver refuge au cœur d'une forêt enchantée

1.3.4 Communication sur la sortie de The Lonesome Guild

DON'T NOD a dévoilé The Lonesome Guild, annoncé à l'ID@Xbox IGN FanFest. The Lonesome Guild est un action-RPG solo en vue du dessus, centré sur l'amitié et la connexion. Ce jeu est développé par Tiny Bull Studios, et sera disponible sur PC (Steam), Xbox Series X|S, et PlayStation 5 à l'automne 2025.

1.3.5 Augmentation de capital par émission d'actions nouvelles résultant du plan d'attribution d'actions gratuites 2021

Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2025, faisant usage de la délégation de compétence donnée par l'Assemblée Générale Mixte du 27 octobre 2020, la Société a procédé à la constatation de l'émission de la troisième tranche de vesting du plan d'attribution d'actions gratuites à l'issue de la période d'acquisition qui s'étendait jusqu'au 25 mars 2025. Conformément aux règlements relatifs au plan d'attribution des AGA et aux conditions fixées par le Conseil d'Administration du 4 février 2021, il a donc été décidé d'émettre 1828 actions à destination d'un collège de salariés de la Société d'une valeur nominale de deux centimes d'euros (0,02 €) par augmentation de capital d'un montant de 36,56 €. Par décision du Conseil d'Administration en date du 26 mars 2025, le capital social a été porté de 261598,62 € à 261635,18 € et une réduction corrélative du poste « Autres réserves » pour un montant de 36,56€, représentant la valeur nominale des 1.828 actions nouvelles a été effectuée. Dans ce même cadre, il a également été constaté la possibilité d'exercer, pour ce même collège de bénéficiaires, un montant de 1.164 BSPCE au prix d'exercice de 18,00€ dans les conditions fixées lors du Conseil d'Administration du 4 février 2021.

2. PRINCIPES ET MÉTHODES COMPTABLES

2.1 COMPARABILITÉ DES COMPTES

L'exercice a une durée de 12 mois comme celle de l'exercice précédent. Les méthodes d'évaluation et de présentation retenues pour cet exercice n'ont pas été modifiées par rapport à l'exercice précédent. Les deux exercices peuvent donc être comparés.

2.2 PRINCIPES GÉNÉRAUX

Tous les montants sont exprimés en euros, sauf mention contraire.

Les conventions générales comptables ont été appliquées, en conformité avec le Règlement 2014-03 arrêté par l'Autorité des Normes Comptables (et les Règlements l'ayant modifiés), 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. 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.

2.3 MÉTHODES COMPTABLES

2.3.1 Immobilisations incorporelles

2.3.1.1 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 génèrera 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 d'autoédition et 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.

2.3.1.2 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.

2.3.2 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.

2.3.3 Immobilisations financières

Les immobilisations financières correspondent à des titres de participations comptabilisés à leur coût d'acquisition, des dépôts de garantie comptabilisés à leur valeur historique, aux actions propres de la société et espèces détenues dans le cadre du contrat de liquidité. A la clôture de l'exercice la valeur des titres de participation est comparée à leur valeur d'inventaire. La plus faible de ces deux valeurs est retenue au bilan. La valeur d'inventaire correspond à la valeur d'usage déterminée en fonction de l'utilité que la participation présente pour la société.

Elle est déterminée par référence à la quote-part de capitaux propres détenue et des perspectives de rentabilité. Les actions propres de la société détenues dans le cadre du contrat de liquidité sont comptabilisées à leur valeur d'acquisition. Une dépréciation est constatée lorsque la valeur d'inventaire des actions propres (évaluée au cours moyen de bourse du dernier mois avant clôture) est inférieure à leur valeur comptable. Les plus ou moins-values de cession sont comptabilisées en résultat exceptionnel suivant la méthode FIFO (First In – First Out).

2.3.4 Avances remboursables

La Société peut bénéficier 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).

2.3.5 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.

2.3.6 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.

2.3.7 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. En matière de CIJV, la société provisionne les crédits afférents aux dépenses éligibles mais prescrites au-delà du délai légal de 36 mois glissant du calcul du CIJV.

2.3.8 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 » ou « jalons ») 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.

Concernant la reconnaissance des royalties, le chiffre d'affaires lié correspond aux ventes de jeux ou de contenus additionnels sur un support intégralement digital (contenu téléchargeable : jeux vidéo en téléchargement, DLC...) et physique. Les revenus des ventes sont constatés à la date de mise à disposition du contenu téléchargeable et physique.

2.3.9 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-réurrence ne peuvent être considérés comme inhérents à l'activité opérationnelle de la Société.

2.3.10 Impôt sur les sociétés

Le poste comprend les Crédit d'impôt 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) ou pour des jeux terminés dans l'attente d'un agrément définitif.

2.3.11 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.

2.3.12 Franchise de loyer

Lorsqu'un contrat de location est conclu en prévoyant une franchise de loyer, cette dernière ne sera pas étalée sur la durée du contrat.

3. NOTES RELATIVES AU BILAN ET AU COMPTE DE RÉSULTAT

NOTE 1 : IMMOBILISATIONS INCORPORELLES, CORPORELLES ET FINANCIÈRES

Les immobilisations brutes se présentent comme suit :

IMMOBILISATIONS BRUTES	31/12/2023	Acquisitions	Cessions / Diminution	Reclassements	31/12/2024
Immobilisations incorporelles					
Marque	20 000	-	-	-	20 000
Concessions, brevets, licences	37 388 509	-	(233 542)	18 805 909	55 960 876
Autres immobilisations incorporelles	10 000	-	-	-	10 000
Immobilisations incorporelles en cours	49 829 594	20 950 385	(18 739 206)	(18 805 909)	33 234 864
Avances et acomptes sur immobilisations incorporelles	-	-	-	-	-
	87 248 103	20 950 385	(18 972 748)	-	89 225 740
Immobilisations corporelles					
Installations générales et agencements	896 091	26 453	(5 280)	-	917 264
Installations techniques, matériel et outillage industriel	109 081	-	-	-	109 081
Matériel de bureau et informatique	972 976	9 074	-	-	982 050
Mobilier	282 572	1 549	(31 200)	-	252 921
	2 260 720	37 076	(36 480)	-	2 261 317
Immobilisations financières					
Titres de participation	65 445	-	-	-	65 445
Actions propres	149 160	-	(102 520)	-	46 640
Contrat de liquidité	73 494	18 791	(45 498)	-	46 787
Dépôts et cautionnements	1 998 827	25 514	(1 724 717)	-	299 624
	2 286 925	44 306	(1 872 735)	-	458 496
TOTAL Brut	91 795 749	21 031 767	(20 881 963)	-	91 945 552

Au cours de l'exercice, la Société a porté en immobilisations incorporelles en cours des frais de développement à hauteur de 20 950K€ au titre des jeux pour lesquels cette dernière dispose de tout ou partie des droits de propriété et / ou d'exploitation.

Les amortissements et dépréciations se présentent comme suit :

AMORTISSEMENTS ET DEPRECIATIONS	31/12/2023	Dotations	Diminutions	Reclassement	31/12/2024
Immobilisations incorporelles					
Concessions, brevets, licences	26 677 827	36 559 165	(152 548)	-	63 084 444
Autres immobilisations incorporelles	10 000	-	-	-	10 000
Immobilisations incorporelles en cours	-	-	-	-	-
	26 687 827	36 559 165	(152 548)	-	63 094 444
Immobilisations corporelles					
Installations générales et agencements	230 979	92 040	(407)	-	322 613
Installations techniques, matériel et outillage industriel	105 687	2 499	-	-	108 187
Matériel de bureau et informatique	866 439	35 898	-	-	902 337
Mobilier	259 203	18 084	(30 274)	-	247 014
	1 462 309	148 522	(30 680)	-	1 580 150
Immobilisations financières					
Titres de participation	-	-	-	-	-
Actions propres	-	-	-	-	-
Contrat de liquidité	-	-	-	-	-
Dépôts et cautionnements	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
TOTAL Amortissements et Dépréciations	28 150 135	36 707 687	(183 228)	-	64 674 594
IMMOBILISATIONS NETTES	63 645 614				27 270 958

Le tableau des filiales et participations se présente comme suit :

Filiales et participations	Désignation Filiales	Capital	Capitaux propres autres que le capital	Quote-part de capital détenue (en%)	Valeur comparable des titres détenus		Prêt et avances consentis par la société et non remboursés	Montant des cautions et avals donnés par la société	Chiffre d'affaires hors taxes du dernier exercice écoulé	Résultat (bénéfice ou perte) du dernier exercice clos	Dividendes encaissés par la société au cours de l'exercice
					Brute	Nette					
En euros sauf mention expresse Renseignements détaillés concernant les filiales et participations Filiales (plus de 50 % du capital détenu): DNC											
		65 445	1 905 807	100%	65 445	65 445	1 086 855	-	6 404 591	104 844	-

NOTE 2 : TABLEAU DES DÉPRÉCIATIONS

	Situation en début d'exercice	Augmentations : dotations de l'exercice	Diminutions : reprises de l'exercice	Situation en fin d'exercice
Dépréciations	14 898 075	34 760 928	(152 548)	49 506 455
Provisions réglementées	-	-	-	-
Provisions pour risques et charges	3 745 534	2 787 131	(2 193 803)	4 338 862
Sous-Total		37 548 059	(2 346 351)	
Amortissements		2 237 929	-	
TOTAL		39 785 988	(2 346 351)	
dont exploitation		36 985 923	(152 548)	
dont financier		291 169	-	
dont exceptionnel		2 508 895	(2 193 803)	

NOTE 3 : ETAT DES CRÉANCES

		Montant brut	A un 1 an au plus	A plus d'un an
<i>De l'actif immobilisé</i>	Autres immobilisations financières	393 051	-	393 051
	Autres créances clients	1 040 753	1 040 753	-
	Etat - Impôts sur les bénéfices	3 455 326	3 455 326	-
<i>De l'actif circulant</i>	Etat - Taxe sur la valeur ajoutée	609 136	609 136	-
	Groupe et associés	1 086 855	1 086 855	-
	Débiteurs divers	-	-	-
	Charges constatées d'avance	801 050	801 050	-
TOTAL		7 386 171	6 993 120	393 051

- Les autres immobilisations financières concernent des dépôts et cautionnements versés, des actions propres et le contrat de liquidité.
- La créance d'impôt sur les bénéfices correspond au Crédit d'Impôt Jeux Vidéo.

NOTE 4 : TRÉSORERIE NETTE

La trésorerie nette se décompose comme suit :

	31/12/24	31/12/23
VMP	17 000 000	43 088 633
Actions propres	500 000	500 000
Comptes bancaires	13 895 897	10 453 177
Caisse	50	50
TOTAL	31 108 448	54 329 476

NOTE 5 : CHARGES CONSTATÉES D'AVANCE

Les charges constatées d'avance ont toutes un caractère d'exploitation.

NOTE 6 : CAPITAUX PROPRES

Evolution des capitaux propres :

	Capital	Prime d'émission	Réserve légale	Report à nouveau	Résultat	Subv. d'investissement	TOTAL
Capitaux propres au 31/12/2023	261 400	133 112 700	2 300	(1 572 393)	(15 025 612)	-	116 778 395
Affectation du résultat N-1				(15 025 612)	15 025 612		-
Résultat de la période N					(64 081 813)		(64 081 813)
Subvention d'investissement						1 545 200	1 545 200
Capitaux propres au 31/12/2024	261 599	133 112 700	2 300	(16 598 204)	(64 081 813)	1 545 200	54 241 782

Evolution du capital social :

Au 31 décembre 2024, le capital social s'élève à 261 598,62 €, et est composé de 13 079 931 actions de 0,02 euro de valeur nominale chacune. Il a évolué comme suit sur la période :

	Date	Nombre d'actions	Capital social
31 décembre 2022		8 442 676	168 854
Augmentation de capital	21 février 2023	4 592 048	
Acquisition définitive d'actions gratuites	27 mars 2023	35 255	
31 décembre 2023		13 069 979	261 400
Acquisition définitive d'actions gratuites	26 mars 2024	9 952	
31 décembre 2024		13 079 931	261 599

Capital théorique dilué :

La Société a successivement mis en place, depuis 2019, des plans d'attribution d'actions gratuites, BSA (Bons de Souscription d'Actions) et de BSPCE (Bons de Souscription de Parts de Créateurs d'Entreprise) à destination de collègues de salarié.es et de managers.

Dans le cas où l'intégralité des instruments dilutifs liés aux plans d'attributions d'actions gratuites, BSA et BSPCE décrits ci-avant seraient pleinement acquis et exercés, un total de 504 883 actions seraient émises, et décomposées de la manière suivante ci-dessous.

	Attribués	Caducs	Acquis / exercés	Dilution théorique	Capital social
Capital social au 31 décembre 2024				13 079 931	261 598,62 €
Au titre des actions gratuites	690 421	(264 053)	(201 540)	224 828	4 496,56 €
AGO ₂₀₁₉	207 391	(40 361)	(167 030)	0	0,00 €
AGO ₂₀₂₁₋₁	47 499	(11 909)	(33 762)	1 828	36,56 €
AGO ₂₀₂₁₋₂	131 750	(131 750)	-	-	- €
AGO ₂₀₂₁₋₃	3 781	(3 033)	(748)	-	- €
AGO ₂₀₂₃₋₁	300 000	(77 000)	-	223 000	4 460,00 €
Au titre des BSA	157 105	(18 734)	-	138 371	2 767,42 €
BSA ₂₀₁₉	157 105	(18 734)	-	138 371	2 767,42 €
Au titre des BSPCE	441 500	(299 816)	-	141 684	2 833,68 €
BSPCE ₂₀₂₁₋₁	28 055	(9 371)	-	18 684	373,68 €
BSPCE ₂₀₂₁₋₂	208 250	(208 250)	-	-	- €
BSPCE ₂₀₂₁₋₃	5 195	(5 195)	-	-	- €
BSPCE ₂₀₂₃₋₁	200 000	(77 000)	-	123 000	2 460,00 €
Dilution théorique maximale	1 289 026	(582 603)	(201 540)	504 883	10 097,66 €
Capital théorique dilué				13 584 814	271 696,28 €

NOTE 7 : PROVISIONS

	Situation en début d'exercice	Augmentations : dotations de l'exercice	Diminutions : reprises de l'exercice		Situation en fin d'exercice
			Avec objet	Sans objet	
Provision pour risque CIJV	3 745 534	340 911	(2 193 803)	-	1 892 642
Provision pour litige	-	274 560	-	-	274 560
Provision pour restructuration	-	2 167 984	-	-	2 167 984
Provision pour risques divers	-	3 676	-	-	3 676
TOTAL	3 745 534	2 787 131	(2 193 803)	-	4 338 862

Provisions pour risque CIJV :

Cette provision a pour objet de couvrir le risque de remboursement d'une partie du CIJV en fonction de la date d'obtention de l'agrément définitif du jeu.

Provision pour restructuration :

Cette provision comprend les indemnités légales ainsi que les mesures d'accompagnement du plan. Elle couvre plus de 90% des coûts de réorganisation estimés.

Autres provisions pour risque :

Les autres provisions pour risque s'élèvent à 0,2 M€ et affichent une estimation prudente de risques liés à des litiges en cours.

NOTE 8 : ÉTAT 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
<i>Emprunts et dettes auprès étab. crédits</i> à 1 an maximum à l'origine	-	-		
à plus d'1 an à l'origine	1 231 355	921 976	309 379	
Fournisseurs et comptes rattachés	2 426 107	2 426 107		
Personnel et comptes rattachés	1 431 036	1 431 036		
Sécurité sociale et autres organismes sociaux	1 436 917	1 436 917		
<i>Etats et autres collectivités publiques</i> Taxe sur la valeur ajoutée	424 358	424 358		
Autres impôts, taxes et assimilés	231 594	231 594		
Dettes sur immobilisations et comptes rattachés	-	-		
Autres dettes	-	-		
Produits constatés d'avance	-	-		
TOTAL	7 181 367	6 871 987	309 379	-
Emprunts souscrits en cours de l'exercice	-			
Emprunts remboursés au cours de l'exercice	912 806			

Les dettes financières et avances conditionnées ont évolué comme suit au cours de l'exercice :

	31/12/2023	Augmentation	Diminution	31/12/2024
Emprunt PGE	2 144 161		(912 806)	1 231 355
TOTAL	2 144 161	-	(912 806)	1 231 355

NOTE 9 : PRODUITS CONSTATÉS D'AVANCE

Les produits constatés d'avance correspondent à des produits d'exploitation.

NOTE 10 : CHARGES À PAYER ET PRODUITS À RECEVOIR

Les charges à payer s'analysent comme suit :

CHARGES A PAYER	31/12/24	31/12/23
Fournisseurs et comptes rattachés		
Factures non parvenues	1 599 366	2 140 007
Dettes fiscales et sociales		
Indemnités de congés payés / RTT	1 550 539	1 710 991
Primes et frais à payer au personnel	489 594	669 239
Impôts et taxes à payer	151 174	158 046
TOTAL	3 790 672	4 678 283

Les produits à recevoir se décomposent comme suit :

PRODUITS A RECEVOIR	31/12/24	31/12/23
Placements financiers		
Intérêts à recevoir	52 110	336 055
Créances clients		
Factures à établir	932 839	3 045 823
Autres créances		
Autres produits à recevoir	-	28 142
TOTAL	984 949	3 410 020

NOTE 11 : PRÉSENTATION D'UN RÉSULTAT D'EXPLOITATION ÉCONOMIQUE

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 :

États financiers et rapports des Commissaires aux comptes 2024

	2024	2023
Résultat d'exploitation comptable	(47 179 063)	(17 812 177)
+ Dotations au amortissements, dépréciations et provisions (net)	36 833 375	12 408 730
+ CIJV	1 261 523	5 186 793
EBITDA économique	(9 084 164)	(216 654)
Dotations aux amortissements, dépréciations et provisions	(36 833 375)	(12 408 730)
EBIT économique	(45 917 540)	(12 625 384)

NOTE 12 : VENTILATION DU CHIFFRE D'AFFAIRES

Le chiffre d'affaires est réalisé sur un seul secteur d'activité, celui du développement des jeux vidéo. La décomposition du chiffre d'affaires par zone géographique n'est pas communiquée car elle pourrait divulguer le nom des éditeurs.

NOTE 13 : DOTATIONS ET REPRISES AUX AMORTISSEMENTS, DÉPRÉCIATIONS ET PROVISIONS

	Situation en début d'exercice	Augmentations : dotations de l'exercice	Diminutions : reprises de l'exercice	Situation en fin d'exercice
Dépréciations	14 898 075	34 760 928	(152 548)	49 506 455
Provisions réglementées	-	-	-	-
Provisions pour risques et charges	3 745 534	2 787 131	(2 193 803)	4 338 862
Sous-Total		37 548 059	(2 346 351)	
Amortissements		2 237 929	-	
TOTAL		39 785 988	(2 346 351)	
dont exploitation		36 985 923	(152 548)	
dont financier		291 169	-	
dont exceptionnel		2 508 895	(2 193 803)	

Le montant des dotations aux amortissements, dépréciations et provisions net s'élève à (37,4) M€ au 31 décembre 2024 contre (14,5) M€ au titre de l'exercice précédent.

Cette variation s'explique essentiellement par :

- d'une part, la dépréciation de deux actifs en cours de conception, P12 et P13, correspondant au gel du développement de ces titres, en phase avec la stratégie du studio de recentrer ses lignes de production avec un impact comptable de 7,6 M€,
- d'autre part, la dépréciation partielle des actifs à hauteur de 26,4M€ en particulier sur les titres Jusant et Banishers: Ghosts of New Eden dont les ventes futures estimées, dans un marché particulièrement saturé, ne devraient pas permettre de générer un chiffre d'affaires suffisant pour couvrir les frais de développement encore à l'actif.

NOTE 14 : RÉSULTAT FINANCIER

Le résultat financier est essentiellement constitué de charges d'intérêts et du résultat de change sur opérations financières.

NOTE 15 : RÉSULTAT EXCEPTIONNEL

	Produits	Charges
Opérations de gestion		
Provisions et dépréciations exceptionnelles	2 193 803	2 508 895
Bonis/Malis sur rachat d'actions propres		127 399
Opérations de capital		
Sorties d'actifs immobilisés	237 144	18 978 548
TOTAL	2 430 947	21 614 842

Au cours de l'exercice écoulé, le résultat exceptionnel du Groupe s'est élevé à (19 184) K€ contre (3 486) K€ au titre de l'exercice précédent.

Ce résultat exceptionnel reflète :

- La décision, dans le cadre de la revue des actifs comptables au 31 décembre 2024 de sortir des actifs incorporels la production de P10 ainsi que la conception de P14, avec un impact de 18,7 M€ ;
- La provision pour restructuration à hauteur de 2,2 M€ ;
- Une reprise de provisions pour remboursement CIJV avec un montant net de (1,9) M€

NOTE 16 : IMPÔTS SUR LES SOCIÉTÉS

	2024	2023
Impôt sur les sociétés	-	-
CIJV	(1 261 523)	(5 186 793)
Total	(1 261 523)	(5 186 793)

Le CIJV correspond à une créance d'impôt.

NOTE 17 : FISCALITÉ LATENTE

Au 31 décembre 2024, le montant des déficits fiscaux reportables s'élève à 111 775 147 €.

4. AUTRES INFORMATIONS

NOTE 18 : ENGAGEMENTS HORS BILAN

Tableau de synthèse des engagements donnés :

Engagements donnés	31/12/24	31/12/23
Engagements financiers		
Nantissements, hypothèques et sûretés réelles		
Avals, cautions et garanties données	-	1 709 000
Dettes garanties par des sûretés réelles		
Autres engagements		
Engagements en matière de pensions, retraites et assim.	584 575	728 380
Engagements de location simple	1 515 391	2 381 328
TOTAL	2 099 965	4 818 708

Engagements en matière d'indemnités de fin de carrière (IFC) :

Les différentes hypothèses retenues sont les suivantes :

	31/12/2024	31/12/2023
Taux d'actualisation (source : lboxx 10+)	3,38%	3,12%
Age de départ à la retraite	64	64
Modalités de départ	Départ volontaire	Départ volontaire
Taux d'inflation	2,00%	2,00%
Taux de charges sociales	45%	45%
Taux de progression des salaires	3%	3%
Taux de rotation	Taux moyen de 9% lissé par classe d'âge en fonction d'une courbe décroissante	Taux moyen de 9% lissé par classe d'âge en fonction d'une courbe décroissante
Tables de mortalité	INSEE 2020-2022	INSEE 2013-2015

Engagements de location simple :

La Société a signé un nouveau bail commercial sur l'exercice 2019 pour ses locaux situés au 11, rue de Cambrai, Parc du Pont de Flandre à Paris pour une durée de 12 années consécutives (dont 6 fermes) à compter du 30 juin 2020. En décembre 2021, DON'T NOD a révisé son bail immobilier afin de restituer une partie de ses locaux actuels et les adapter à sa nouvelle organisation du travail, centrée autour du télétravail.

	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	1 515 391	865 938	649 453	-
TOTAL	1 515 391	865 938	649 453	-

Engagements reçus :

Le prêt PGE est garanti par l'État.

Autres engagements financiers :

A la connaissance de la Société, il n'existe pas d'autres engagements financiers hors bilan.

NOTE 19 : EFFECTIF MOYEN

L'effectif moyen de la Société s'est élevé à 256 salariés au cours de l'exercice 2024 contre 291 au cours de l'exercice précédent.

NOTE 20 : TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIÉES

Les transactions réalisées avec les parties liées ont été conclues aux conditions normales de marché. Au 31 décembre 2024, les principales transactions sont les suivantes :

- La société STUDIOS DON'T NOD Inc a facturé à la Société 6 939 708 € ;
- L'avance en compte courant consentie à la société Studios DON'T NOD Inc par la Société s'élève à 1 086 855 € à la clôture de l'exercice. Les produits d'intérêts relatifs à cette avance s'élèvent à 108 483 € ;
- La société DON'T NOD Entertainment a facturé au cours de l'exercice 2024 à la société Studios DON'T NOD Inc 228 906 € au titre de management fees.

NOTE 21 : RÉMUNÉRATIONS ALLOUÉES AUX MEMBRES DES ORGANES D'ADMINISTRATION

Au cours de l'exercice 2024, les rémunérations allouées aux membres du Conseil d'Administration et s'élèvent à 410 748 €.

3. RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS

BECOUBE
34, rue de Liège
75008 Paris

CLAVEL AUDIT-ASSOCIÉS
72, boulevard de Strasbourg
31000 Toulouse

S.A. DON'T NOD ENTERTAINMENT
Adresse : parc du Pont de Flandre "Le Beauvaisis"
11, rue de Cambrai
75019 PARIS

Rapport des Commissaires aux Comptes sur les comptes consolidés pour l'exercice clos le 31 décembre 2024

À l'Assemblée Générale de la société DON'T NOD ENTERTAINMENT,

OPINION

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre Assemblée Générale, nous avons effectué l'audit des comptes consolidés de la société DON'T NOD ENTERTAINMENT relatifs à l'exercice clos le 31 décembre 2024, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Nous certifions que les comptes consolidés 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, à la fin de l'exercice, de l'ensemble constitué par les personnes et entités comprises dans la consolidation.

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 consolidés" du présent rapport.

Indépendance

Nous avons réalisé notre mission d'audit dans le respect des règles d'indépendance prévues par le Code de commerce et par le Code de déontologie de la profession de Commissaire aux Comptes, sur la période du 1^{er} janvier 2024 à la date d'émission de notre rapport.

JUSTIFICATION DES APPRÉCIATIONS

En application des dispositions des articles L. 821-53 et R. 821-180 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 consolidés de l'exercice.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le contexte de l'audit des comptes consolidés 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 consolidés pris isolément.

- Le paragraphe 2.4.2. "Immobilisations incorporelles" de l'annexe des comptes consolidés expose les règles et méthodes comptables relatives à la comptabilisation des coûts engagés par le Groupe dans le cadre de projets d'édition ou de coproduction de jeux pour lesquels il détient tout ou partie des droits d'exploitation.

Dans le cadre de notre appréciation des principes comptables suivis par votre Groupe, nous avons examiné les modalités de l'inscription à l'actif des coûts de développement des jeux vidéo ainsi que celles retenues pour la vérification de leur valeur actuelle et nous avons pu nous assurer que les paragraphes 1.2.9 "Revue des actifs", 2.4.2. "Immobilisations incorporelles", la note 2 "Immobilisations incorporelles et corporelles" du chapitre 3 "Notes relatives au bilan et au compte de résultat" de l'annexe des comptes consolidés fournissent une information appropriée.

- Le paragraphe 2.4.8. "Reconnaissance du chiffre d'affaires" de l'annexe des comptes consolidés expose les règles et méthodes comptables relatives à la reconnaissance du chiffre d'affaires :
 - Concernant les contrats de développement établis 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, déterminées par les chargés de projet et la Direction Financière.
 - Issu des royalties perçues lors de l'exploitation des jeux dont la société détient tout ou partie des droits.

Dans le cadre de notre appréciation des principes comptables suivis par votre Groupe, 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 le Groupe et nous avons pu nous assurer que le paragraphe 2.4.8. "Reconnaissance du chiffre d'affaires" de l'annexe des comptes consolidés fournit une information appropriée.

VÉRIFICATIONS SPÉCIFIQUES

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par les textes légaux et réglementaires des informations relatives au Groupe, données dans le rapport de gestion du Conseil d'Administration.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes consolidés.

Nous attestons que la déclaration consolidée de performance extra-financière prévue par l'article L. 225-102-1 du Code de commerce figure dans le rapport sur la gestion du Groupe étant précisé que, conformément aux dispositions de l'article L. 823-10 de ce Code, les informations contenues

dans cette déclaration n'ont pas fait l'objet de notre part de vérifications de sincérité ou de concordance avec les comptes consolidés.

RESPONSABILITÉS DE LA DIRECTION ET DES PERSONNES CONSTITUANT LE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE RELATIVES AUX COMPTES CONSOLIDÉS

Il appartient à la Direction d'établir des comptes consolidés 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 consolidés ne comportant pas d'anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs.

Lors de l'établissement des comptes consolidés, 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 consolidés ont été arrêtés par le Conseil d'Administration.

RESPONSABILITÉS DES COMMISSAIRES AUX COMPTES RELATIVES À L'AUDIT DES COMPTES CONSOLIDÉS

Il nous appartient d'établir un rapport sur les comptes consolidés. Notre objectif est d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes consolidés 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. 821-55 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, le Commissaire aux Comptes exerce son jugement professionnel tout au long de cet audit. En outre :

- Il identifie et évalue les risques que les comptes consolidés comportent des anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs, définit et met en œuvre des procédures d'audit face à ces risques, et recueille des éléments qu'il estime suffisants et appropriés pour fonder son 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.
- Il prend 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.
- Il apprécie 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 consolidés.

- Il apprécie 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 son rapport, étant toutefois rappelé que des circonstances ou événements ultérieurs pourraient mettre en cause la continuité d'exploitation. S'il conclut à l'existence d'une incertitude significative, il attire l'attention des lecteurs de son rapport sur les informations fournies dans les comptes consolidés au sujet de cette incertitude ou, si ces informations ne sont pas fournies ou ne sont pas pertinentes, il formule une certification avec réserve ou un refus de certifier.
- Il apprécie la présentation d'ensemble des comptes consolidés et évalue si les comptes consolidés reflètent les opérations et événements sous-jacents de manière à en donner une image fidèle.
- Concernant l'information financière des personnes ou entités comprises dans le périmètre de consolidation, il collecte des éléments qu'il estime suffisants et appropriés pour exprimer une opinion sur les comptes consolidés. Il est responsable de la direction, de la supervision et de la réalisation de l'audit des comptes consolidés ainsi que de l'opinion exprimée sur ces comptes.

Fait à PARIS et TOULOUSE, le 30 avril 2025

Les Commissaires aux Comptes

BECOUBE

CLAVEL AUDIT-ASSOCIÉS

F. BROVEDANI
Associé

P.E. CLAVEL
Associé

4. RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES ANNUELS

BECOUBE

34, rue de Liège
75008 Paris

CLAVEL AUDIT-ASSOCIÉS

72, boulevard de Strasbourg
31000 Toulouse

S.A. DON'T NOD ENTERTAINMENT

Adresse : parc du Pont de Flandre "Le Beauvaisis"
11, rue de Cambrai
75019 PARIS

Rapport des Commissaires aux Comptes sur les comptes annuels pour l'exercice clos le 31 décembre 2024

À l'Assemblée Générale de la société DON'T NOD ENTERTAINMENT,

OPINION

En exécution de la mission qui nous a été confiée par 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 2024, 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 prévues par le Code de commerce et par le Code de déontologie de la profession de Commissaire aux Comptes, sur la période du 1^{er} janvier 2024 à la date d'émission de notre rapport.

JUSTIFICATION DES APPRÉCIATIONS

En application des dispositions des articles L. 821-53 et R. 821-180 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.

- Le paragraphe 2.3.1.1. "Coûts de développement des jeux" 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 projets d'édition ou de coproduction 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 paragraphes 1.2.9 "Revue des actifs", 2.3.1.1. "Coûts de développement des jeux" et la note 1 "Immobilisations incorporelles, corporelles et financières" du chapitre 3 "Notes relatives au bilan et au compte de résultat" de l'annexe des comptes annuels fournissent une information appropriée.

- Le paragraphe 2.3.8. "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 :
 - Concernant les contrats de développement établis 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, déterminées par les chargés de projet et la Direction Financière.
 - Issu des royalties perçues lors de l'exploitation des jeux dont la société détient tout ou partie des droits.

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 le paragraphe 2.3.8. "Reconnaissance du chiffre d'affaires" de l'annexe des comptes annuels fournit une information appropriée.

- Le paragraphe 1.2.8 "Projet de réorganisation" de l'annexe des comptes annuels relate la mise en place d'un Plan de Sauvegarde de l'Emploi au sein de la société. La note 2.3.7 "Provisions" expose les règles et méthodes comptables relatives aux provisions retenues par la société.

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 les notes 7 "Provisions" et 15 "Résultat exceptionnel" du chapitre 3 "Notes relatives au bilan et au compte de résultat" de l'annexe des comptes annuels fournissent une information appropriée.

VÉRIFICATIONS SPÉCIFIQUES

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par les textes légaux et réglementaires.

Informations données dans le rapport de gestion et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires.

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 Conseil d'Administration et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires.

Nous attestons de la sincérité et de la concordance avec les comptes annuels des informations relatives aux délais de paiement mentionnées à l'article D. 441-6 du Code de commerce.

Rapport sur le gouvernement d'entreprise

Nous attestons de l'existence, dans le rapport du Conseil d'Administration sur le gouvernement d'entreprise, des informations requises par l'article L. 225-37-4 du Code de commerce.

Autres informations

En application de la loi, nous nous sommes assurés que les diverses informations relatives à l'identité des détenteurs du capital ou des droits de vote vous ont été communiquées dans le rapport de gestion.

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 Conseil d'Administration.

RESPONSABILITÉS DES COMMISSAIRES AUX COMPTES RELATIVES A 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. 821-55 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, le Commissaire aux Comptes exerce son jugement professionnel tout au long de cet audit. En outre :

- Il identifie et évalue les risques que les comptes annuels comportent des anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs, définit et met en œuvre des procédures d'audit face à ces risques et recueille des éléments qu'il estime suffisants et appropriés pour fonder son 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.
- Il prend 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.
- Il apprécie 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.
- Il apprécie 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 son rapport, étant toutefois rappelé que des circonstances ou événements ultérieurs pourraient mettre en cause la continuité d'exploitation. S'il conclut à l'existence d'une incertitude significative, il attire l'attention des lecteurs de son 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, il formule une certification avec réserve ou un refus de certifier.
- Il apprécie la présentation d'ensemble des comptes annuels et évalue 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 30 avril 2025

Les Commissaires aux Comptes

BECOUBE

CLAVEL AUDIT-ASSOCIÉS

F. BROVEDANI
Associé

P.E. CLAVEL
Associé

5. RAPPORT SPÉCIAL DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES

BECOUBE
34, rue de Liège
75008 Paris

CLAVELAUDIT ASSOCIÉS
72, boulevard de Strasbourg
31000 Toulouse

S.A. DON'T NOD ENTERTAINMENT
Adresse : parc du Pont de Flandre "Le Beauvaisis"
11, rue de Cambrai
75019 PARIS

*Rapport Spécial des Commissaires aux Comptes sur les conventions réglementées
Assemblée Générale d'approbation des comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2024*

A l'Assemblée Générale de la société DON'T NOD ENTERTAINMENT,

À l'Assemblée Générale de la société DON'T NOD ENTERTAINMENT,

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, les modalités essentielles ainsi que les motifs justifiant de l'intérêt pour la société 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, selon les termes de l'article R. 225-31 du Code de commerce, d'apprécier l'intérêt qui s'attachait à la conclusion de ces conventions en vue de leur approbation.

Par ailleurs, il nous appartient, le cas échéant, de vous communiquer les informations prévues à l'article R. 225-31 du Code de commerce relatives à l'exécution, au cours de l'exercice écoulé, des conventions déjà approuvées par l'Assemblée Générale.

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.

1 - CONVENTIONS SOUMISES A L'APPROBATION DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Nous vous informons qu'il ne nous a été donné avis d'aucune convention autorisée et conclue au cours de l'exercice écoulé à soumettre à l'approbation de l'Assemblée Générale en application des dispositions de l'article L. 225-38 du Code de commerce.

2 - CONVENTION DÉJÀ APPROUVÉE PAR L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

En application de l'article R. 225-30 du Code de commerce, nous avons été informés que l'exécution de la convention suivante, déjà approuvée par l'Assemblée Générale au cours d'exercices antérieurs, s'est poursuivie au cours de l'exercice écoulé.

Nature et objet : signature d'un "deal-mémo" en vue de mettre en œuvre un partenariat stratégique dans le cadre du développement du jeu interactif "TWIN MIRROR"

Avec : la société SHIBUYA PRODUCTIONS

Personne concernée : Monsieur Kostadin Dimitrov YANEV, associé de la société SHIBUYA PRODUCTIONS et actionnaire de la société DON'T NOD ENTERTAINMENT.

Modalités : l'accord repose sur un partage de la propriété intellectuelle du jeu "TWIN MIRROR". Il a donné lieu, d'une part, à une cession de droits d'un montant de 500 000 €uros perçu par la société DON'T NOD ENTERTAINMENT et, d'autre part, à une refacturation de coûts de développement par la société DON'T NOD ENTERTAINMENT à la société SHIBUYA PRODUCTION à hauteur de 5 000 000 €uros et correspondant à la quote-part de cette dernière dans les droits du jeu.

Au 31 décembre 2024, le montant des royalties à reverser à la société SHIBUYA PRODUCTIONS à hauteur de la quote-part dans les droits du jeu s'est élevé à 33 660 €uros.

Fait à PARIS et TOULOUSE, le 30 avril 2025

Les Commissaires aux Comptes

BECOUBE

CLAVEL AUDIT-ASSOCIÉS

F. BROVEDANI
Associé

P.E. CLAVEL
Associé



DON'T NOD

RAPPORT SUR LA RESPONSABILITE
ECONOMIQUE ET SOCIALE 2024

SOMMAIRE

Page

1. L'AMBITION RSE CHEZ DON'T NOD

115

- 1.1. La stratégie de responsabilité sociétale
- 1.2. Les parties prenantes
- 1.3. Matrice de matérialité
- 1.4. Gouvernance de la stratégie RSE
- 1.5. Enjeux RSE et risques associés
- 1.6. Indicateurs clés

2. MODÈLE D'AFFAIRES

120

- 2.1. Historique de la société
- 2.2. Nature de l'activité
- 2.3. Evolution du modèle économique de la société
- 2.4. La mise en œuvre d'une nouvelle organisation

3. ÊTRE UN ACTEUR MAJEUR DU DIVERTISSEMENT PORTEUR DE SENS

126

- 3.1. Risques et opportunités de l'impact sociétal
- 3.2. Recherche de l'excellence opérationnelle et créative
- 3.3. Protection de la communauté et lutte contre les comportements toxiques
- 3.4. Compréhension des attentes de notre communauté
- 3.5. Protection des données personnelles RGPD

4. ÊTRE UN EMPLOYEUR RESPONSABLE

125

- 4.1. Risques et opportunités liés à nos talents
- 4.2. Evolution des effectifs de DON'T NOD
- 4.3. Les politiques de développement RH
- 4.4. L'amélioration de la santé et qualité de vie au travail
- 4.5. Cultiver la diversité des profils et égalité des chances
- 4.6. Dialogue social et mesures contre le harcèlement

5. LIMITER NOTRE IMPACT SOCIÉTAL ET ENVIRONNEMENTAL

141

- 5.1. Risques liés à l'environnement
- 5.2. Présentation de l'empreinte carbone
- 5.3. Principales sources d'émissions
- 5.3. Éthique des affaires

6. NOTE MÉTHODOLOGIQUE

146

- 6.1. Périmètre de reporting
- 6.2. Période de reporting
- 6.3. Référentiel d'indicateurs

1. L'AMBITION RSE CHEZ DON'T NOD

1.1. La stratégie de responsabilité sociétale

DON'T NOD s'est engagé dans la formalisation de sa démarche RSE dès 2021, publiant son premier rapport RSE en avril 2022.

La stratégie RSE de DON'T NOD, portée par le Comité RSE et soutenu par le PDG, a été établie avec l'aide d'un prestataire externe, avec la définition d'une cartographie des parties prenantes puis une analyse de matérialité intégrant les échanges avec ces parties prenantes. DON'T NOD considère comme partie prenante toutes les personnes ou les organisations impliquées de manière directe ou indirecte par l'activité de la société.

1.2. Les parties prenantes

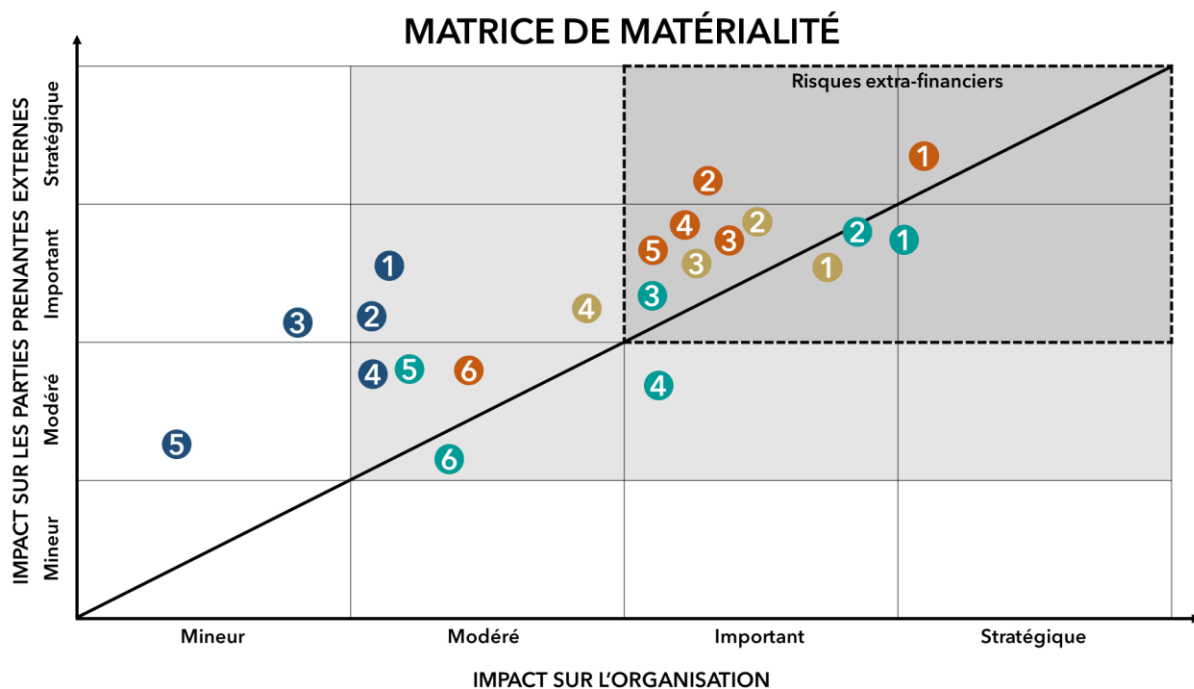
Les parties prenantes sont constituées des personnes et des organismes en lien direct ou indirect avec DON'T NOD dans le cadre de ses activités. Le Groupe entretient un niveau de dialogue constant, respectueux et durable avec l'ensemble de ces parties prenantes, détaillées ci-dessous :

Parties prenantes :	Modes de dialogue :
Communauté	Sondages communautaires, communication et publications liées à nos jeux, réseaux sociaux
Talents	Enquêtes annuelles de satisfaction, dialogue social avec nos organes de représentation du personnel, réunions hebdomadaires, réunions plénières annuelles, événements
Ecoles, universités	Démarches collaboratives, rencontres et partenariats
Actionnaires, investisseurs	Conférences de présentation des résultats financiers, rencontres et réunions, roadshows
Studios partenaires	Processus de sélection des studios, suivi de production, rencontres
Sous-traitants	Rencontres fournisseurs, démarches de sélection des sous-traitants, partenariats avec des entreprises
Fédérations professionnelles	Démarches collaboratives, rencontres
Etat, institutions	Certification des projets, dialogue avec les différents organismes

1.3. Matrice de matérialité

Une matrice de matérialité a été réalisée en 2022 après échange avec 12 parties prenantes représentatives de l'écosystème du studio et a permis d'identifier les principaux enjeux extra-financier sur le secteur d'activité et sur le Groupe. Ce dialogue a permis d'identifier des enjeux cruciaux comme la diversité et la lutte contre les discriminations, la protection des données personnelles, l'utilisation de nos jeux pour promouvoir le développement durable, l'éducation, ainsi que l'éthique des affaires.

La matrice de matérialité est le fondement de la stratégie RSE, car elle permet de prioriser et hiérarchiser les enjeux RSE, en intégrant les attentes des parties prenantes.



Enjeux Sociaux	
1	Diversité et lutte contre les discriminations
2	Attractivité et fidélisation des collaborateurs
3	Organisation du travail
4	Conditions de travail, qualité de vie au travail, Engagement des collaborateurs
5	Formation et gestion des talents et des compétences
6	Santé et sécurité des collaborateurs

Enjeux Sociétaux et de Gouvernance	
1	Ethique des affaires
2	Protection des données personnelles et sécurité informatique
3	Relations avec les parties prenantes locales
4	Relations avec les fournisseurs et partenaires
5	Actions de partenariat et mécénat
6	Achats responsables

Enjeux Produits et Services	
1	Santé et sécurité des consommateurs
2	Utilisation du jeu pour promouvoir le développement durable, l'éducation et autre
3	Attente clients : innovation, qualité de service, satisfaction et transparence
4	Accessibilité des produits / jeux

Enjeux Environnementaux	
1	Eco-conception et recyclage
2	Consommation d'énergie, efficacité énergétique et énergie renouvelable
3	Prévention et gestion des déchets
4	Politique environnementale
5	Changement climatique

Cette matrice confirme l'importance liée aux enjeux sociaux, notamment sur les conditions et la qualité de vie au travail. La définition de ces enjeux déjà profondément intégrés dans la stratégie du Groupe, a

permis de développer des axes clés, qui orienteront les actions de DON'T NOD au cours des prochaines années.

A la suite de cette analyse, DON'T NOD a défini trois axes majeurs prioritaires pour établir et renforcer sa stratégie RSE, avec des chantiers par catégories

- **Être un acteur majeur de divertissement porteur de sens**
- **Être un employeur responsable**
- **Limiter dans notre activité l'impact sociétal et environnemental**

L'annonce d'un projet de plan de sauvegarde de l'emploi en octobre 2024, indispensable pour pallier les difficultés économiques rencontrées par le Groupe a généré de forts enjeux sociaux sur la fin de l'année 2024. Dans ce contexte, l'accompagnement des salariés de DON'T NOD, a été considéré comme une priorité absolue.

1.4. Gouvernance de la stratégie RSE

Le Comité de Responsabilité Sociétale et Environnementale a été créé en 2021 pour répondre aux enjeux sociétaux du Groupe pour les prochaines années. Il est composé de plusieurs membres du Comité de Direction de DON'T NOD, et réunit différents domaines d'expertise clef, comme les ressources humaines, le marketing et la finance ainsi que le direction Studio. Il doit se réunir à intervalles régulier et agit sous la responsabilité directe du Président Directeur Général. Ce comité, paritaire et représentatif des deux sites géographiques du Groupe (France et Canada), a pour mission de définir et de suivre la stratégie, établir les différents plans d'actions RSE et proposer toute forme de recommandations associées. Il s'assure par ailleurs de la précision et de la fiabilité des données présentes dans ce rapport, dont l'ensemble est soumis à l'approbation du Conseil d'Administration de DON'T NOD. Depuis septembre 2024 la Directrice Générale Adjointe, également Présidente du Comité social et économique, a rejoint le Comité RSE.

Le Comité RSE s'engage à promouvoir et porter la stratégie RSE du Groupe auprès de l'ensemble de ses parties prenantes, et en tout premier lieu de ses collaboratrices et collaborateurs.

DON'T NOD souhaite aussi mettre en place un comité spécial RSE au sein du Conseil d'Administration, qui aura notamment pour mission de faire valoir les engagements RSE de DON'T NOD aux plus hauts niveaux de gouvernance du Groupe.

1.5. Enjeux RSE et risques associés

	Risques et opportunités	Objectifs
Être un acteur majeur du divertissement porteur de sens	<p>Risques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santé et protection des joueurs et joueuses • Comportements toxiques • Atteinte à la sensibilité • Violation de données personnelles <p>Opportunités :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Être perçu comme un acteur porteur de sens et sensibilisé aux défis du 	Inspirer le changement à travers nos jeux, et trouver un écho auprès de nos joueuses et de nos joueurs, dans un environnement protégé

	secteur du divertissement • Engager la conversation	
Être un employeur responsable	Risques : <ul style="list-style-type: none"> • Départ des talents, fort turnover • Démotivation • Perte de confiance dans l'entreprise • Risques psycho sociaux • Comportements inappropriés • Perte de savoir faire Opportunités : <ul style="list-style-type: none"> • Fidéliser et embarquer les équipes 	Garantir un environnement de travail respectueux et serein où chacun et chacune peut se développer professionnellement
Limiter dans notre activité notre impact sociétal et environnemental	Risques : <ul style="list-style-type: none"> • Risque environnemental assez faible compte tenu de son activité Opportunités : <ul style="list-style-type: none"> • Investisseurs sensibles aux normes ESG 	Limiter dans notre activité notre impact sociétal et environnemental

1.6. Indicateurs clés

Nos indicateurs de performance

La définition des enjeux et risques associés a donné lieu à la définition d'indicateurs de suivi concrets et représentatifs de l'engagement du Groupe. Ces indicateurs, établis sur une période de quatre années depuis 2021, couvrent 5 objectifs de performance sociétale lié à l'égalité professionnelle, la représentation des femmes dans l'effectif et les temps de travail et de formation. Ces objectifs sont pleinement intégrés dans la stratégie sociétale du Groupe, et constituent des axes majeurs de développement.

INDICATEURS DE PERFORMANCE SOCIALE	2024	2023	2022	2021
Index d'égalité professionnelle sur 100 points	93	93	89	89
Ecart de rémunération homme / femme	1,6%	1,6%	0,7%	0,7%
Nombre moyen d'heures supplémentaires effectuées par salarié.e et par an	1,8	13,0	3,0	1,4
Représentation des femmes dans l'effectif	33%	32%	28%	26%
Nombre d'heures de formation par effectif moyen et par an	7,24	2,42	3,05	2,04

Disclaimer

Pour information, la Société n'est pas assujettie à la publication d'une Déclaration de Performance Extra Financière conformément au décret n° 2017-1265 du 9 août 2017 pris pour l'application de l'ordonnance n° 2017-1180 du 19 juillet 2017 relative à la publication d'informations non financières par les entreprises cotées présentant :

- un bilan total de 20 millions d'euros ; ou un chiffre d'affaires net de 40 millions d'euros ; et*
- un effectif moyen de salariés permanents employés au cours de l'exercice de 500*

Cette année, DON'T NOD n'a pas sollicité de Commissaire aux comptes et d'Organisme Tiers indépendant selon les dispositions de l'article R. 225-105-2 du Code de commerce pour l'audit du rapport, n'y étant pas soumis. DON'T NOD précise que les informations chiffrées sont issues des mêmes sources que le précédent rapport audité.

2. MODELE D'AFFAIRES :

2.1. Historique de la société

DON'T NOD a été créé en juin 2008 par Oskar Guilbert, en tant que studio de développement de jeux vidéo spécialisés dans les jeux à forte composante narrative. Les jeux de la société DON'T NOD sont développés pour les plateformes PC et console (système propriétaires de Sony Playstation, Microsoft Xbox et Nintendo).

Depuis sa création, la société a développé et sorti 11 jeux, le 12^{ème} est sorti en 2025 :

- 2013 : *Remember Me* ; Sortie sur PS3, Xbox360 et PC ;
- 2015 : *Life is Strange* ; Sortie sur PS3, Xbox360 et PC ;
- 2018 : *Vampyr* Sorti sur PS4, XboxOne et PC ;
- 2018 : *Captain Spirit*, Sortie sur PS4, XboxOne et PC ;
- 2019 : *Life is Strange 2*, Sortie sur PS4, XboxOne et PC ;
- 2020 : *Tell Me Why*, Sortie sur XboxOne et PC ;
- 2020 : *Twin Mirror*, Sortie sur PS4, XboxOne et Epic Store ;
- 2022 : *Gerda a Flame in Winter*, Sortie sur Steam et Switch ;
- 2023 : *Jusant*, Sortie sur XboxSeries, PS5 et PC ;
- 2023 : *Harmony: The Fall of Reverie*, Sortie sur Nintendo Switch, PC (Steam), PlayStation 5 et Xbox Series X|S ;
- 2024 : *Banishers: Ghosts of New Eden*, Sortie sur PlayStation 5, Xbox Series X|S et PC (Steam) ;
- 2025 : *Lost Records: Bloom & Rage*, Sortie sur PlayStation 5, Xbox Series X|S et PC (Steam).

Si certaines propriétés intellectuelles ont été commercialisées sous la forme d'épisodes, le modèle économique de DON'T NOD repose sur la vente de jeu vidéo premium. Certaines propriétés intellectuelles ont néanmoins fait l'objet de développement complémentaires (Downloadables Content ou DLC).

La Société n'a pas investi le segment des jeux vidéo *free-to-play* ni celui du jeu vidéo mobile. Ces segments de marché sont en effet hyper spécialisés et hautement concurrentiels ; ils nécessiteraient des investissements technologiques, humains et financiers conséquents.

Tout en continuant d'explorer régulièrement de nouveaux genres créatifs, la Société a choisi de capitaliser sur son expérience et sa renommée en se concentrant sur des expériences narratives fortes.

Depuis mai 2018, la Société DON'T NOD est cotée en Bourse sur le marché Euronext Growth.

En juillet 2020, la Société annonce une augmentation de capital de 6,7 M€ pour financer ses activités d'édition.

En juin 2020, la Société crée un nouveau studio à Montréal, avec la constitution d'une filiale Studios DON'T NOD Inc. Le studio de Montréal a pour objectif de développer des jeux d'aventure narrative avec les talents créatifs qui ont œuvré sur la propriété intellectuelle *Life is Strange*.

La Société a procédé ensuite à deux augmentations de capital :

- En janvier 2021, la société annonce une augmentation de capital de 50 M€ ;
- En février 2023, la Société annonce une augmentation de capital de 45,9 M€.

Ces levées de fond ont permis à la Société d'accélérer son développement en créant plusieurs lignes de production^{1^{er}} et notamment, en continuant à développer le segment de marché porteur mais avec des coûts de production importants : l'action-RPG². Par la suite, le studio parisien a été organisé autour de deux pôles spécialisés (Action-Aventure et Action-RPG), chacun de ces deux pôles menant en parallèle plusieurs projets.

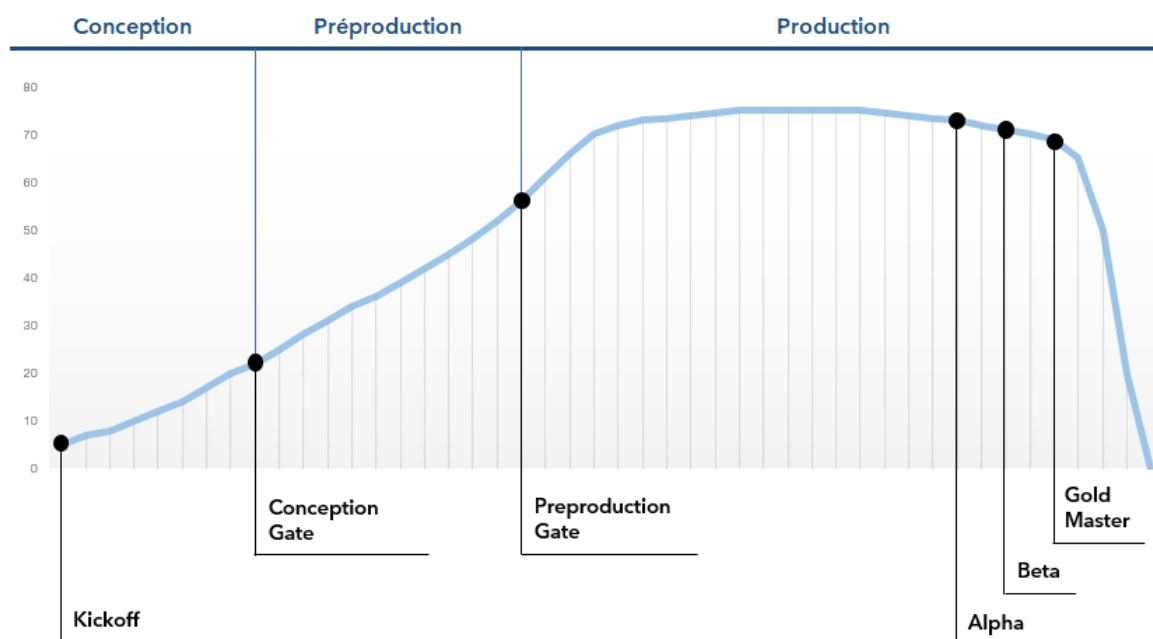
La Société a ainsi pu renforcer son indépendance éditoriale en développant l'activité d'édition pour ses propres jeux, mais également pour des partenaires externes. A cette occasion, deux nouveaux départements (édition et marketing) ont été créés. La Société a ainsi la capacité d'éditer les jeux dans son catalogue et d'en assurer le lancement sur les marchés de manière autonome.

2.2. Nature de l'activité

La société DON'T NOD est un studio de jeux vidéo, dont l'activité consiste à créer, développer, et parfois éditer de tels jeux.

Le développement d'un jeu vidéo est un processus long et complexe qui nécessite plusieurs années de production et réunit différents corps de métiers, à la fois technologiques et artistiques. Les productions de la société DON'T NOD s'étalent ainsi en moyenne sur 4 à 5 ans.

Les phases de développement d'un jeu vidéo peuvent être résumées en 3 étapes :



En conception :

La phase de conception débute par la constitution d'une *core team*, assignée au futur projet. Au cours du *kickoff*, un mandat est fixé afin d'encadrer le format du jeu, ses plateformes cibles, son genre, mais également ses coûts, ses dates de livraison et son *staffplan*. L'objectif de cette phase est de donner à chaque équipe de conception une direction claire, conforme à la ligne éditoriale du studio. Au sein de ce mandat, l'équipe dispose d'une liberté créative importante, et aura pour missions durant la phase de conception :

Rapport de la Responsabilité Sociétale d'Entreprise 2024

- L'établissement des plannings et du *staffplan* de préproduction ;
- La constitution d'une arche narrative ;
- La première version du cadre technique et du *game design* ;
- La réalisation de *mood videos*, qui ont pour objet de matérialiser la vision créative de l'équipe.
- La réalisation d'un document présentant les forces, les points de différenciation, et facteurs de succès du projet prenant en considération les attentes du marché et des joueurs et joueuses.

A l'issue de cette première phase, un process d'évaluation est organisé. Si l'ensemble des critères techniques et éditoriaux sont respectés, le projet entame sa phase de préproduction.

En préproduction :

La taille moyenne de l'équipe atteint une trentaine de personnes, dans l'exemple d'un projet de 15 à 20 M€ produit sur quatre années. Des moyens plus importants sont mis à disposition de l'équipe afin de l'accompagner pour la finalisation de son arche narrative, ainsi que de sa structure technique et son *game design*. Elle aura pour principales missions :

- L'implémentation des mécaniques de jeu ;
- La préparation du pipeline de production ;
- L'élaboration d'une vertical slice, phase cruciale du développement, qui consiste à livrer une partie du jeu en qualité finale, présentant l'ensemble des mécaniques proposées par l'équipe, et ce sur toutes les plateformes ciblées dans le mandat.

Grâce à l'appui des équipes d'édition et leur revue des précédentes *milestones*, la Direction du studio va se prononcer à nouveau sur l'état du jeu, à tous les niveaux (créatif, technique, budgétaire). Le département marketing va par ailleurs engager un travail de plus en plus soutenu aux côtés de l'équipe de production afin de démarrer la constitution d'une stratégie et suivra les avancées du projet jusqu'à sa commercialisation. Si l'ensemble des critères sont réunis, la phase de production sera lancée.

En production :

Cette dernière phase de développement, durant laquelle la taille de l'équipe peut atteindre en moyenne 60 à 70 personnes, marque également le démarrage d'engagements de sous-traitance importants, afin de finaliser la *motion capture*, l'enregistrement des voix, ou la composition de la musique. La phase de production est marquée par trois étapes clés :

- **ALPHA** : l'ensemble du contenu et des mécaniques de jeu est disponible ;
- **BETA** : tous les éléments du jeu sont intégrés, debuggés et polis. Toutes les langues sont implémentées et fonctionnelles. Cette version ne compte plus aucun bug majeur, et des travaux d'optimisation sont encore possibles avant la soumission aux plateformes PC et consoles ;
- **GOLD MASTER** : le jeu a été approuvé sur l'ensemble des plateformes, et est prêt à être commercialisé.

Le besoin en ressources humaines au soutien des différentes phases de développement d'un jeu vidéo n'est pas constant. La conception d'un jeu vidéo démarre ainsi avec une équipe de quelques personnes pour ensuite, lors des étapes suivantes, augmenter de plusieurs dizaines de personnes. Par ailleurs, certains corps de métiers n'interviendront que dans des phases très précises du développement.

Depuis 2023, le Groupe concentre une part importante de son activité au développement de jeux de trois catégories :

- Catégorie Action-Aventure ;
- Catégorie Action-RPG.
- Catégorie Aventure-Narrative

Les jeux développés par la société DON'T NOD sont par ailleurs des jeux de catégorie AA (« Double A »), ce qui, dans l'industrie du jeu vidéo, correspond à des productions de budget moindre, en termes de développement et de marketing, que les blockbusters qui correspondent aux jeux AAA (« Triple A »).

En moyenne, les jeux développés par la société DON'T NOD correspondent à un budget estimatif de 10 à 30 M€ environ.

2.3. Evolution du modèle économique de la Société

Jusqu'en 2015, la société DON'T NOD a assuré son développement en recherchant des partenaires tiers d'édition classique. Les besoins de financement du cycle de production étaient donc financés par des partenaires externes (l'éditeur finançant 100 % des coûts de développement du jeu). Ceux-ci avaient également la charge du suivi éditorial et de la commercialisation des jeux développés. Dans ce cadre, la société se trouvait néanmoins contrainte de céder sa propriété intellectuelle à l'éditeur, et percevait des royalties réduites par la marge conservée par l'éditeur. Bien que sécurisé financièrement, le modèle classique limite le pouvoir d'action du studio et sa capacité à profiter des succès et de l'exploitation commerciale de ses créations originales.

A partir de 2015, la société DON'T NOD a progressivement fait évoluer son modèle vers la coproduction où les parts de détention de propriété intellectuelle et des royalties sont devenues proportionnelles aux investissements engagés par chacun des coproducteurs. Le premier projet coproduit avec Focus Entertainment Publishing, *Vampyr*, s'est écoulé à plus de deux millions d'exemplaires dans le monde, devenant à fin 2021 le plus grand succès financier du studio aux côtés de *Life is Strange*. Cette collaboration en coproduction s'est renouvelée au travers d'un second partenariat entre Focus Entertainment Publishing et la société DON'T NOD sur *Banishers: Ghosts of New Eden* sorti le 13 février 2024.

Entre 2020 et 2023, dans le but de réduire sa dépendance commerciale à l'égard des éditeurs, de diversifier ses sources de revenus et de conserver les droits de propriété intellectuelle sur ses œuvres, la Société a décidé de recourir à l'édition en plus de la coproduction, où le studio prend désormais en charge la majorité voire l'intégralité des coûts de développement, tout en assurant l'édition et le marketing de ses projets. Ce changement de modèle économique a généré un besoin de ressources financières accru, pour pouvoir financer la production des jeux vidéo. Mécaniquement, l'investissement en amont étant plus important, la commercialisation devait nécessairement générer davantage de revenus (impliquant donc le succès commercial des jeux produits). La première édition du studio a été réalisée sur le titre *Twin Mirror*, en collaboration exclusive avec EPIC Games pour la version PC. Le projet a été commercialisé en décembre 2020 sur l'Epic Game store (PC) et sur consoles, puis en décembre 2021 sur Steam (PC). En 2023, le studio a sorti 2 jeux édités : *Harmony: The Fall of Reverie*, sorti en juin 2023 et *Jusant*, sorti en octobre 2023.

Depuis cette diversification opérée à partir de 2020, la Société a ainsi adopté un modèle économique mixte entre coproduction et édition :

- **Modèle de coproduction (ou co-édition)**

Dans ce schéma, la phase de production du jeu est co-financée par le développeur du jeu vidéo et l'éditeur externe, qui possèdent donc tous deux la copropriété intellectuelle de l'œuvre.

Ce schéma suppose donc un investissement financier du studio de jeu vidéo en phase de production, qui participe au paiement des coûts. Une fois le jeu sorti, le studio perçoit des royalties plus importantes qu'en cas de financement externe, en lien avec la conservation d'une partie des droits de propriété intellectuelle.

- **Modèle de l'édition**

Dans ce schéma, le développeur édite son propre jeu. Il finance donc intégralement la production du jeu et en assure seul la commercialisation. Dans ce schéma, le studio conserve la propriété intellectuelle des œuvres et perçoit intégralement les revenus qui en découlent.

2.4. La mise en œuvre d'une nouvelle organisation

Le marché du jeu vidéo est à la fois dynamique et ultra-concurrentiel. Si la croissance du nombre de joueurs et le temps de jeu moyen augmentent, la multiplication des acteurs et des sorties de jeux exerce une pression croissante sur tous les participants du secteur.

Dans ce contexte, DON'T NOD avait amorcé une transformation profonde : réduction de sa dépendance commerciale aux éditeurs externes, diversification des sources de revenus, accélération de son développement en France et ouverture d'un studio à Montréal en juin 2020.

Ce développement s'est accompagné, en France, d'une augmentation significative des besoins en talents : près de 100 collaborateurs ont été embauchés entre 2019 et 2023, représentant une augmentation des charges salariales de presque 75% (10 M€) et une augmentation des charges d'exploitation de plus de 150% sur la même période.

Malgré des efforts soutenus, l'activité économique de DON'T NOD s'est dégradée. Les derniers lancements, bien que salués par la critique, n'ont pas atteint les objectifs économiques escomptés.

Pour sauvegarder sa compétitivité et pallier ces difficultés économiques, DON'T NOD a élaboré un projet indispensable. Il vise à réduire le nombre de jeux en cours de production de 4 à 2 en France (hors Montréal), à mieux cibler les mandats éditoriaux et à redimensionner les équipes pour retrouver une agilité opérationnelle. Ce projet s'accompagnera de la mutualisation des technologies et compétences, tout en sécurisant les financements. L'objectif est de préserver l'identité de DON'T NOD ENTERTAINMENT tout en garantissant un développement pérenne.

Le projet de réorganisation présenté en octobre 2024 a donné lieu à de nombreuses discussions avec les représentants du personnel. En janvier 2025, le projet a fait l'objet d'un accord collectif majoritaire avec la délégation syndicale (STJV). L'accord a par la suite été validé par le CSE puis par l'inspection du travail. Cet accord – fruit d'un dialogue social intense – a permis de mettre en œuvre un amortisseur social efficace dans la mesure où la réduction des effectifs s'est opérée majoritairement par la voie de départs volontaires (seul un départ contraint est intervenu).

3. ÊTRE UN ACTEUR MAJEUR DU DIVERTISSEMENT PORTEUR DE SENS

Engager dans la conversation

Nous voulons que nos jeux inspirent le changement, qu'ils explorent les sujets qui nous tiennent à cœur et qui pourraient trouver un écho auprès de nos joueuses et de nos joueurs, et ainsi qu'ils participent à une conversation plus large.

Nous nous engageons dans nos jeux, sur des thématiques sociétales fortes et actuelles, au cœur des préoccupations de notre communauté, afin d'ouvrir des discussions et favoriser le partage de points de vue, ainsi que d'inviter chacun·e à réfléchir, sans jugement.

3.1. Risques et opportunités de l'impact sociétal

Les risques liés à la pratique des jeux vidéo sont les suivants : sécurité des joueurs contre les comportements toxiques, en particulier sur les jeux en ligne, mais aussi sur les réseaux sociaux, sécurité des joueurs contre des contenus non adaptés à leur âge et pouvant les choquer ou heurter leur sensibilité, et santé des joueurs par rapport au temps de jeu excessif.

DON'T NOD ne développant pas de jeux en ligne, une partie du risque nous semble mitigé, mais nous souhaitons néanmoins offrir une expérience de jeu respectueuse et porteuse de sens à nos joueurs.

3.2. Recherche de l'excellence opérationnelle et créative

Des jeux narratifs

DON'T NOD s'engage à raconter des histoires avant tout, indépendamment des spécificités ou du genre de jeu, et à mettre en scène des protagonistes ayant un impact significatif sur l'expérience de jeu grâce à leurs choix (qu'ils soient faits par le·a joueur·euse ou non). Dans ses projets, DON'T NOD aborde des sujets de société sans être élitiste afin que l'histoire et les thèmes soient accessibles à toutes et tous.

Des jeux engagés

DON'T NOD s'engage à aborder les sujets et thèmes à travers une vision responsable de l'équipe créative, et à cultiver une approche ouverte et humble. Le studio souhaite en effet donner aux joueuses et joueurs un point de vue qui peut ne pas plaire à tout le monde afin d'avoir un impact sur la perception que les joueuses et joueurs ont du monde et de la société, et de susciter le dialogue.

Des jeux diversifiés

DON'T NOD s'engage à encourager une innovation constante en termes de gameplay, de thèmes, de technologies, de direction artistique et de narration. DON'T NOD souhaite poursuivre et encourager la création d'univers étendus qui peuvent être développés à travers d'autres histoires, des suites, ou des expériences de jeu complémentaire. Cette diversification s'applique également aux types de jeux, aux genres, aux plateformes et aux thèmes abordés.

Des jeux auxquels chacun·e puisse s'identifier

DON'T NOD s'engage à rechercher l'authenticité dans la construction de ses histoires, de ses personnages et du contexte du jeu. Les créations originales de studio permettent ainsi d'incarner et interagir avec des personnages humains, crédibles, avec leurs propres qualités et défauts. DON'T NOD encourage la création d'expériences universelles permettant de vivre un voyage émotionnel et personnel.

Des jeux axés sur les talents

DON'T NOD s'engage à conserver des tailles d'équipes maîtrisées au sein de chaque projet afin de valoriser les talents, la dynamique d'équipe et ainsi construire la qualité des jeux autour et grâce aux expertises métier. Ce fonctionnement équilibré permet au studio d'harmoniser tous les aspects du développement du jeu et d'accorder le même niveau de soin et d'importance à tous les départements, à qui nous confions le pouvoir de créer et innover.

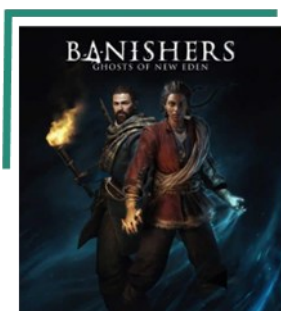
LIFE IS STRANGE



Life is Strange raconte la vie de Max, une jeune étudiante en photographie qui se découvre le pouvoir de remonter dans le temps. Gravitant autour de sujets de société tels que le harcèlement à l'école, le suicide ou le port d'armes, le jeu propose un système décisionnel complexe permettant aux joueuses et joueurs d'influencer le passé, le présent et l'avenir et de faire ses propres choix. **Life is Strange** a été développé sur un modèle de financement classique avec l'éditeur japonais SQUARE ENIX.

Développé par une équipe d'une quarantaine de talents et commercialisé à partir de 2015 sur PC, consoles et mobile, le premier projet épisodique du studio a été unanimement acclamé par la critique à sa sortie, et a remporté plus de 110 récompenses, dont un **BAFTA Games Awards « Best story »** récompensant la meilleure histoire originale.

BANISHERS

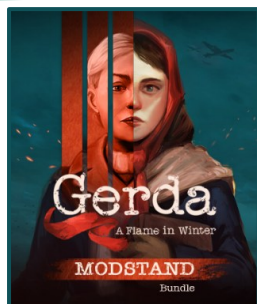


Banishers : Ghost of New Eden se déroule en 1695, des communautés de premiers arrivants sont en proie à une terrible malédiction. Le contexte historique est un des éléments importants du jeu et a été préalablement étudié pour s'assurer de son respect et de sa bonne contextualisation.

Dans la phase de conception du jeu, les équipes créatives ont commencé par effectuer des recherches historiques pour identifier les sujets culturellement sensibles de l'époque du jeu. Elles ont également cherché à éviter les clichés et les fausses vérités historiques. Par la suite elles ont sélectionné les enjeux, décors et personnages représentatifs de l'époque pour les intégrer au jeu, en les adaptant à la thématique choisie. Par exemple, dans **Banishers: Ghosts of New Eden**, un couple de chasseurs de fantômes évolue dans un contexte religieux très rigoriste.

Enfin, les idées et synopsis ont été soumis à des consultants et consultantes spécialisés dans les représentations des minorités, qui ont fourni des avis et des conseils pour ajuster les aspects du scénario ou de la représentation des minorités, le cas échéant. Cela pouvait également inclure des ajustements pratiques, tels que des leçons de scots gaélique pour les acteurs afin de garantir une prononciation correcte.

GERDA



Gerda : A flame in the Winter est un jeu d'aventure narrative qui se déroule dans un village danois sous occupation durant la Seconde Guerre mondiale. Gerda, est une jeune infirmière qui doit sauver son mari arrêté par la Gestapo.

Le jeu est sorti le 1er septembre 2022 sur Nintendo Switch et Steam (PC). Gerda a été développé par Bird Island (anciennement PortaPlay), un studio indépendant basé au Danemark, et a été le premier projet d'édition externe de DON'T NOD.

A l'occasion de la sortie, DON'T NOD a conclu un partenariat avec Warchild UK, une organisation caritative qui soutient les enfants affectés par les conflits armés.

Ce partenariat a pris la forme d'une édition spéciale vendue sur STEAM et contenant le jeu, sa bande-son et des "concept arts" exclusifs, éléments bonus dont les profits ont été directement versés à Warchild UK pour soutenir ses actions.

Le partenariat entre DON'T NOD et Warchild UK a été annoncé à l'occasion de la Journée internationale des filles, une campagne qui vise à sensibiliser le public aux problèmes que rencontrent les filles et les jeunes femmes dans les zones de guerre, à défendre leurs droits humains et à collecter des fonds pour les soutenir.

JUSANT



Jusant est un jeu qui offre aux joueuses et aux joueurs l'opportunité rare de renouer avec la nature et de réfléchir à l'impact possible de l'humanité sur l'environnement. Avec ses environnements diversifiés, sa faune et sa flore riche, ainsi que sa narration poétique, Jusant sensibilise à l'importance de vivre en harmonie avec la nature.

Il ne condamne pas en imposant un message moralisateur, mais encourage plutôt les joueurs à réfléchir à la nécessité de changement. Il prodigue un sentiment d'espoir et de méditation, permettant à chaque joueur et joueuse d'interpréter les thèmes écologiques du jeu à sa manière, sans jugement.

De plus, la relation centrale du jeu entre le personnage principal et le Ballast symbolise l'entraide et la symbiose, reflétant l'interdépendance que nous devrions avoir avec la nature. La capacité de Jusant à susciter des discussions et des réflexions approfondies dans un monde où les préoccupations écologiques sont primordiales en fait un projet d'importance pour DON'T NOD.

C'est la première fois que DON'T NOD aborde le genre action-casse-puzzle où les possibilités narratives atypiques sont explorées. Jusant est un exemple de cette exploration tout en conservant l'ADN de DON'T NOD et en s'intégrant bien à la vision éditoriale de la société.

Lost Records: Bloom & Rage, dans la même lignée que les deux premiers Life is Strange, explore les tensions entre adolescence et âge adulte, déterminisme et fatalisme, tout en posant la question : "Ce que nous faisons détermine-t-il ce que nous devenons ?" À travers son récit, le jeu interroge le pouvoir du collectif face à l'individualité et la manière dont nos choix façonnent nos vies.

Inspiré par des mouvements comme Riot Grrrl, #MeToo ou encore l'atteinte au droit des femmes comme Kavanaugh VS Ford, il aborde des sujets essentiels comme la justice sociale, la lutte contre les abus et la

quête d'émancipation. En mettant en scène des personnages confrontés à des dilemmes moraux complexes, il invite les joueurs et joueuses à réfléchir à la frontière entre agir et endurer, à ce que signifie de se battre pour ses convictions, parfois même par des moyens extrêmes...

Sans donner de réponse définitive, Bloom & Rage laisse à chacun la liberté d'interpréter ces thématiques et de se confronter aux tensions qui les animent. Grâce à un système de branchements narratifs, chaque joueur et joueuse peut y trouver une expérience personnelle et unique.

3.3. Protection de la communauté et lutte contre les comportements toxiques

Lutte contre les comportements toxiques en ligne :

DON'T NOD considère comme un enjeu et une responsabilité majeure la prévention et la lutte contre tout type de comportements toxiques, discriminants ou irrespectueux sur ses réseaux sociaux. DON'T NOD n'intègre aujourd'hui dans ses jeux que des *features* sociales permettant à chacun et chacune de comparer son expérience de jeux aux autres, et de mettre en relief ses propres choix ; ce qui assure à nos joueuses et joueurs de ne pas être confronté·e·s aux comportements toxiques en ligne.

Nous mettons également en place une écoute sociale renforcée sur nos réseaux sociaux, afin d'identifier les messages et sentiments de nos joueuses et joueurs, et favorisant l'échange positif, inclusif, ouvert et respectueux, à travers une ligne éditoriale sociale en accord avec nos engagements de diversité et inclusion. Ce suivi est assuré par une équipe dédiée et intégrée au département communication de DON'T NOD.

Lutte contre les temps de jeux excessifs :

DON'T NOD a fait le choix de se tourner vers le développement d'histoires complètes, afin d'offrir aux joueuses et joueurs des expériences ne nécessitant que peu ou pas d'achats intégrés.

Bien que les branches narratives complexes de certains jeux puissent encourager la re-jouabilité afin d'enrichir l'expérience globale, DON'T NOD n'exploite à ce jour aucun mécanisme favorisant l'addiction ou les temps de jeu excessifs, ni aucun système d'achats intégrés axés autour du pari ou *loot boxes*.

Protection des joueuses et joueurs :

Tout au long du processus de production, DON'T NOD s'engage pour la protection des jeunes publics et l'application des normes de certification permettant aux parents, comme aux joueuses et joueurs, de comprendre facilement l'âge minimum conseillé afin de limiter leur exposition à des contenus inadaptés. En Europe, les jeux DON'T NOD sont soumis au système de classification PEGI (Pan European Game Information), également appliqué dans 37 autres pays européens, tandis qu'en Amérique du Nord, le principal système de classification est l'ESRB (Entertainment Software Rating Board).

10

DURÉE DE VIE
MOYENNE

(en heures)

Bien qu'encourageant la re-jouabilité, les jeux DON'T NOD n'exploitent aucun système favorisant l'addiction ou les achats in-game (loot boxes)

3.4. Compréhension des attentes de notre communauté

Etude globale sur les attentes des joueurs et joueuses :

En 2023, nous avons mis en place une étude externe globale, menée aux États-Unis, au Royaume Uni, en France et en Allemagne, focalisée sur les joueurs et joueuses qui considèrent l'histoire comme un élément fondamental de leur expérience de jeu. Cela nous a permis d'engager des conversations avec nos équipes créatives pour concentrer nos efforts autour des éléments attendus par les joueurs et joueuses pour produire de manière responsable et durable nos nouveaux jeux, tout en gardant notre liberté créative. Cette étude nous permet aussi de comprendre les préoccupations actuelles de notre public pour continuer à porter nos futurs messages avec impact et sincérité.

"DONTNOD games have taught me humanity, to trust myself, love, grief, and all these themes make every DONTNOD experience incredible."

"I love that you are not afraid to tackle the hard questions and making the players think and feel."

Rapports de sentiments :

En 2024, nous avons conduit 6 rapports de sentiments, systématiques à chaque moment de prise de parole publique et sortie de jeu, afin de comprendre les réactions de nos communautés, les retours sur nos jeux, et pouvoir s'appuyer sur celles-ci pour parfaire l'entretien du lien et la proximité que nous avons avec nos joueurs et joueuses. Nous avons aussi continué la mise en place de nos relations privilégiées avec un panel de joueurs et joueuses les plus engagés, identifiés et contactés personnellement sous accord de confidentialité, afin de leur partager en avant-première des informations concernant Bloom & Rage.

3.5. Protection des données personnelles RGPD

Dans le but de se conformer pleinement au Règlement UE 2016/679 du 27 avril 2016 dit Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD), DON'T NOD a fait de la confidentialité des données un objectif stratégique et une préoccupation importante. A ce titre, DON'T NOD a encadré ses collectes d'informations personnelles par les grands principes que sont la proportionnalité, la loyauté et la transparence des traitements de données, la minimisation des données collectées, ainsi que le « *Privacy by design* ». Dès lors, DON'T NOD s'engage à ne collecter et traiter que les données strictement nécessaires à l'accomplissement des objectifs poursuivis.

Dans un souci de loyauté et de transparence, DON'T NOD prend soin d'informer les personnes concernées de chacun des traitements mis en œuvre par des mentions d'information insérées directement sur les interfaces de collecte : aucune donnée n'est collectée à l'insu des personnes concernées, et sans que celles-ci soient pleinement informées de leurs droits. Par ailleurs, DON'T NOD met en œuvre des mesures visant à protéger la confidentialité des données dès la conception de ses outils et services, notamment par la mise en place de mesures techniques de protection appropriées. A cette fin, les politiques de confidentialité ont été revues, et les équipes habilitées à traiter des données ont été formées aux exigences inhérentes au RGPD et travaillent de concert avec le service juridique, cela afin

d'encadrer en amont les futures collectes de données personnelles. Ces principes sont d'une importance majeure pour DON'T NOD, et sont largement pris en compte lors de la sélection de ses prestataires techniques, et des moyens sélectionnés pour collecter des données personnelles. D'une façon générale, DON'T NOD ne met en œuvre des traitements de données que dans le cas où le consentement des personnes concernées aura été recueilli, s'il existe un intérêt légitime à effectuer le traitement ou s'il existe des obligations légales et réglementaires particulières. Les données ne sont conservées que le temps strictement nécessaire correspondant à la finalité des traitements effectués, et DON'T NOD veille à ce que seuls ses employé·e·s légitimement

habilité·e·s puissent avoir accès aux données recueillies.

En cas de partage de données avec des prestataires techniques, DON'T NOD s'engage à ce que ces derniers respectent les exigences légales et réglementaires inhérentes à leur statut de sous-traitant, ainsi que tout engagement pris par DON'T NOD envers les personnes concernées. A ce titre, DON'T NOD exige que ses sous-traitants fournissent des garanties contractuelles au regard de la sécurité et de la confidentialité des données personnelles, par le biais de mesures techniques de protection de ces données et de moyens humains appropriés.

De plus, DON'T NOD veille à ne jamais transférer de données personnelles hors de l'Union Européenne, à moins d'avoir pris des mesures visant à en garantir la sécurité, notamment par le biais de Clauses Contractuelles Type (CCT). Enfin, DON'T NOD assure des évaluations ponctuelles de ses protocoles de sécurité, afin de prendre les mesures qui s'imposent, notamment pour faire face à d'éventuelles technologies et méthodes de piratage nouvelles ou inédites.

A ce jour, DON'T NOD peut se féliciter de n'avoir jamais reçu de réclamation de personnes (salariés, joueurs.euses) concernées par l'un des traitements de données personnelles organisé par ses soins.

En revanche courant 2023, DON'T NOD a été confronté à une violation de données en interne, laquelle a permis d'éprouver ses mécanismes et processus de gestion de crise en matière de protection de données personnelles. Aussitôt la violation identifiée, la CNIL a été immédiatement notifiée de cette violation. Dès que cela fut possible, les personnes concernées ont été notifiées à leur tour, conformément aux exigences légales. Au-delà, DON'T NOD leur a proactivement permis de consulter leurs données, les a personnellement et individuellement informées des mesures mises en place pour sauvegarder leurs intérêts, et leur a fait bénéficier d'un support psychologique.

Afin de traiter les éventuelles demandes, ou l'exercice des droits des personnes concernées garantis par le RGPD, DON'T NOD a mis en place une unique adresse email de contact (privacy@dont-nod.com), maximisant ainsi l'efficacité du traitement des demandes.

Aucune alerte n'a été émise en 2024.

4. ÊTRE UN EMPLOYEUR RESPONSABLE

4.1. Risques et opportunités liés à nos talents

Le recrutement et la rétention des talents au sein des équipes est un enjeu pour DON'T NOD. En effet, sa réussite dépend largement du talent, des compétences et de l'engagement des collaboratrices et collaborateurs exerçant dans leurs domaines d'expertises respectifs.

La réussite de la société tient également à sa capacité à développer un environnement de travail bienveillant, respectueux et propice à l'échange et la collaboration entre les différents corps de métiers ou départements de l'entreprise.

DON'T NOD entend également continuer ses efforts pour développer les compétences de ses talents, notamment au travers de la formation, améliorer la QVT, et engager les équipes pour réussir ensemble les prochaines étapes de son développement.

4.2. Evolution des effectifs de DON'T NOD

Après un renforcement de ses effectifs entre 2019 et 2022 pour mettre en place jusqu'à 6 lignes de production internes, les effectifs de DON'T NOD se sont stabilisés à 337 talents au 31 décembre 2023 et à 316 au 31 décembre 2024, réparti entre les sites géographiques de Paris (France) et Montréal (Québec, Canada).

4.2.1. Répartition par département des effectifs :

Effectif global du Groupe	31-déc-24	31-déc-23	Evolution
Production	261	277	-6%
dont femmes	66	70	-6%
dont hommes	195	207	-6%
Administration et Marketing / Publishing	55	60	-8%
dont femmes	39	37	5%
dont hommes	16	23	-30%
TOTAL	316	337	-6%

La baisse des effectifs entre 2023 et 2024 correspond à de l'attrition, les équipes de production représentent 83% des équipes au 31/12/2024. Les équipes production incluent ici les équipes technologiques.

Répartition des effectifs par genre et fonction

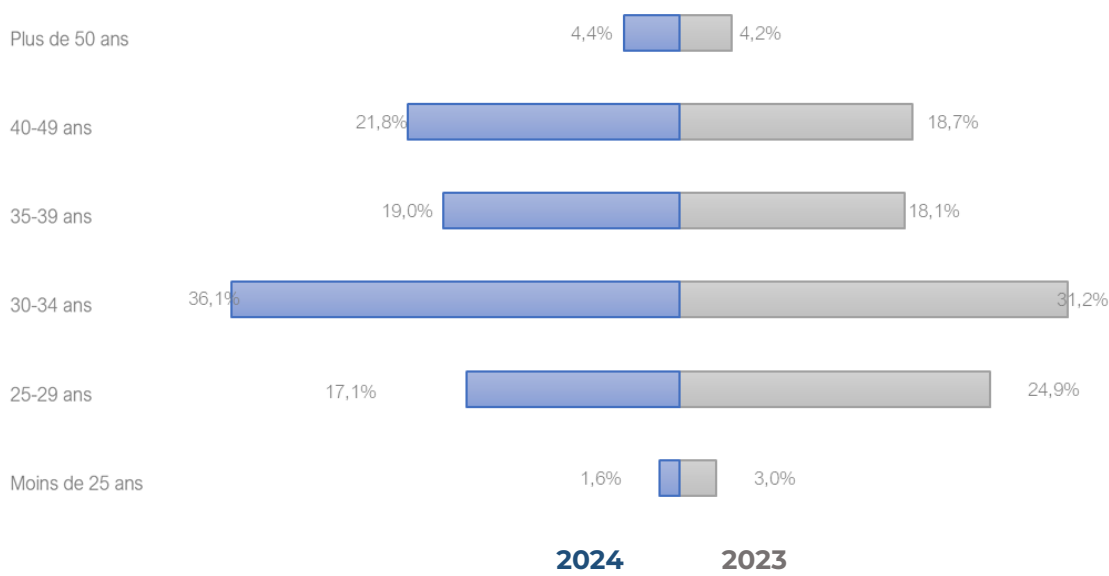
Effectif global du Groupe	2024	2023	Evolution
Hommes	211	230	-8%
dont % de cadres	66%	70%	-5%
dont % d'employés	34%	30%	12%
Femmes	105	107	-2%
dont % de cadres	61%	60%	2%
dont % d'employées	39%	40%	-3%
TOTAL	316	337	-6%

Répartition des effectifs moyen par Studio en 2024

Effectif moyen du Groupe	2024	2023	Evolution
Montréal	56	46	22%
Paris	256	290	-12%
TOTAL	312	336	-7%

L'augmentation des effectifs du studio de Montréal correspond à la montée en charge de la production de Bloom & Rage dont la 1^{ère} partie est sortie le 18 février 2025.

4.2.2. Pyramide des âges du Groupe :



4.2.3. Taux de rotation du personnel

Après une période de développement, le taux de rotation du personnel est en baisse, à 11% en 2024 contre 19% en 2023. Pour la deuxième année consécutive, le nombre de sortie est plus important que le nombre d'entrées. Cette évolution est à relier au contexte d'attrition d'effectifs lié à notre plan de production. Par ailleurs, la représentation des femmes dans les embauches nettes 2024 s'élève à 32%, contre 40% en 2023, et constitue un axe d'amélioration important pour le Groupe en 2025.

DON'T NOD, au travers de sa politique de ressources humaines, a pour objectif de retenir et développer ses talents. L'ancienneté moyenne continue d'augmenter, de 3,2 en 2021 à 4,2 en 2024.

Par ailleurs, l'âge moyen au sein du groupe s'est élevé à 35,4 ans en 2024, contre 34,9 ans au cours de l'exercice précédent.

	2024	2023
Taux de turnover	11%	19%
Représentation des femmes dans les nouvelles embauches	32%	40%

4.3. Les politiques de développement RH

4.3.1. Promotions internes

59

PROMOTIONS
INTERNES

DON'T NOD souhaite accompagner l'ensemble de ses talents au travers d'un suivi personnalisé et d'un système d'entretien annuel entre chaque salarié.e et son ou sa manager au sein du Groupe. Ce suivi a permis la réalisation de 59 promotions internes entre le 1^{er} janvier 2022 et le 31 décembre 2024 à des postes de leads (chef-fe d'équipe) ou de directeurs.trices.

Par ailleurs, les femmes ont été représentées à plus de 48% sur l'ensemble de ces promotions internes.

4.3.2. Formation

DON'T NOD s'engage à garantir l'égalité d'accès aux formations, sans discrimination de genre. Afin d'accompagner l'ensemble de ses talents, la Société a réalisé un effort important de formation en 2024, portant le nombre total de formation à plus de 2200 heures contre 814 heures de formation en 2023. Les efforts de formation au management, entrepris depuis 2021, se sont poursuivis afin de mieux animer le collectif de travail. En parallèle le volet de formation « métiers » a été renforcé avec un doublement des heures de formation, ceci afin de maintenir et renforcer les compétences des salariés dans un environnement en perpétuelle évolution.

	2024	2023
Nombre d'heures de formation effectuées	2 257,5	814,0
Nombre moyen d'heures de formation effectuées par salarié.e et par an (effectif moyen)	7,24	2,42

Par ailleurs, DON'T NOD a engagé de nombreux programmes de formation relatifs aux langues, à l'accompagnement individuel, à la santé et la sécurité ainsi que des parcours de formation techniques.

4.3.3. Politique d'accompagnement des managers et des collaborateurs.trices

Doublement de la fréquence des entretiens individuels :

Conformément à ses engagements pris en 2022, DON'T NOD a mis en place le doublement de la fréquence des entretiens individuels pour l'ensemble des talents du Groupe, avec l'instauration d'une campagne d'entretien semestriel « mid-term feedback » devenant le 1^{er} temps fort dédié aux échanges entre manager

et collaborateur·rice dans l'année, et venant compléter les entretiens annuels de fin d'année (« Global Feedback »).

Pour garantir la tenue de ces entretiens, les Ressources Humaines proposent systématiquement, en amont des campagnes, des ateliers de formation et sensibilisation à destination des managers.

4.3.4. Opération d'actionnariat réservées aux employé·e·s

A partir de 2019, DON'T NOD a mis en place plusieurs plans d'attributions d'actions gratuites, de bons de souscription d'actions (BSA) et de bons de souscription de parts de créateurs d'entreprise (BSPCE) à un collège de talents éligibles et de managers du Groupe. Ces plans traduisent la volonté du studio d'associer de manière étroite et sur le long terme le plus grand nombre de collaborateurs et collaboratrices au succès du studio.

ACTIONS GRATUITES

Au travers de trois plans effectués entre mars 2019 et juillet 2021, DON'T NOD a attribué un total de 258 671 droits à actions gratuites ordinaires avec comme unique critère d'acquisition le maintien dans les effectifs pour une durée de deux années, et un *vesting* pouvant s'étaler jusqu'à trois années en fonction des profils.

Les trois plans d'attributions gratuites d'action aux salariés ont permis à plus de 130 salariés ou ex-salariés d'accéder gratuitement au capital de la Société. Les salariés détiennent au 31 décembre 2024 1,3% du capital social en titres, soit environ 167 000 actions, et 1,8% des droits de vote, soit environ 296 000 droits de vote.

En complément, DON'T NOD a mis en place deux plans d'attribution d'actions gratuites à destination d'un collège de managers du Groupe, conditionnés par des conditions de performance du cours de bourse ainsi qu'un maintien dans les effectifs.

Bons de souscription d'actions / Bons de Souscription de Parts de Créateur d'Entreprises

À partir de 2019, DON'T NOD a mis en place différents plans d'attribution de bons de souscription d'actions (BSA) et de bons de souscription de parts de créateur d'entreprise (BSPCE) à destination de collègues d'employé·e·s et managers du Groupe.

Dans les cas où l'intégralité des instruments dilutifs (Actions gratuites, BSA, BSPCE) seraient pleinement exercés et acquis par les bénéficiaires salarié.es et managers, un total de 432 721 actions serait créé, démontrant la volonté forte de DON'T NOD d'associer le plus grand nombre de ses talents à la croissance future du Groupe.

Conformément à ses engagements, DON'T NOD a procédé à l'acquisition successive de trois tranches de *vesting* de plans d'attributions dédiés aux salarié.es, portant sur un total de :

- 41 739 actions ordinaires nouvellement autorisées par le Conseil d'Administration en date du 28 mars 2022,
- 34 507 actions ordinaires nouvellement autorisées par le Conseil d'Administration en date du 27 mars 2023,
- 748 actions ordinaires nouvellement autorisées par le Conseil d'Administration en date du 18 septembre 2023,
- 9 952 actions ordinaires autorisées par le Conseil d'Administration en date du 26 mars 2024

- 1 828 actions ordinaires autorisées par le Conseil d'Administration en date du 25 mars 2025

4.3.5. Association des salarié-e-s aux bénéfices

Accords signés à PARIS (FR) :

La volonté d'association aux bénéfices des talents de DON'T NOD s'est accompagnée de la négociation et de la signature d'un accord d'intéressement aux bénéfices au cours de l'exercice 2021. En cas de dépassement d'un certain niveau de performance de l'EBIT économique³, une fraction de l'ensemble de ce dernier est reversée à l'ensemble des bénéficiaires de manière parfaitement égalitaire, quel que soit le niveau hiérarchique ou l'ancienneté dans l'entreprise. Cet accord, signé avec l'établissement bancaire principal du Groupe, propose une gamme de fonds labellisés CIES⁴ et ISR⁵ permettant aux bénéficiaires d'opter pour des placements solidaires et responsables. Ces deux accords sont hébergés au sein d'un plan d'épargne retraite d'entreprise (PEE / PERECO). Cet accord a produit des effets en 2023 au titre de 2022.

Création d'un programme REER au Canada :

L'attractivité et la fidélisation des talents font partie des enjeux prioritaires de DON'T NOD. Conformément à ses objectifs, DON'T NOD a mis en place au sein de sa filiale créée à Montréal en 2020 un programme REER collectif (Régime Enregistré d'Épargne-Retraite), afin d'encourager chacun et chacune à épargner au travail au travers d'un système de cotisations sur salaires.

4.4. L'amélioration de la santé et qualité de vie au travail

4.4.1. Cadre de travail

En septembre 2021, DON'T NOD a mis en place une nouvelle organisation du travail centrée autour du télétravail. Chaque collaboratrice et collaborateur de DON'T NOD basé.e à Paris et Montréal a la possibilité de choisir entre le travail en distanciel, à domicile, et le travail en présentiel, au sein des locaux. L'objectif est d'améliorer l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée et d'apporter davantage de flexibilité dans l'organisation du travail.

Le projet « FROG » (Full remote organization)

Les collaboratrices et collaborateurs de DON'T NOD peuvent choisir entre le mode Télétravail et le mode Office, avec la possibilité de revenir plus tard sur leur décision. Le mode Télétravail leur permet de travailler depuis leur domicile, avec tout l'équipement nécessaires à leur activité professionnelle fournis par DON'T NOD. Ils peuvent choisir de se rendre régulièrement dans les locaux et d'utiliser des bureaux "flex". Le mode

Office permet de travailler directement dans les locaux de l'entreprise. Ce mode est accompagné d'un forfait de jours de télétravail, accordés durant l'année. Ces deux modes offrent aux collaboratrices et collaborateurs une grande flexibilité tout en gardant un lien social, indispensable au moral, à la créativité et à la productivité des équipes.

³ Résultat d'exploitation + Crédits d'Impôt Jeu Vidéo

⁴ Comité Intersyndical de l'Épargne Salariale

⁵ Investissement Socialement Responsable

PARIS (FR) :

Le déménagement de DON'T NOD Paris dans ses nouveaux locaux a été achevé au cours de l'exercice 2021. Situé dans le 19^{ème} arrondissement de Paris, dans le Parc Icade du Pont de Flandre, les équipes disposent, sur place,

d'espaces verts, d'un centre de fitness, et de restaurants. Des lieux de convivialité permettent aux collaboratrices et collaborateurs d'évoluer dans des espaces propices au bien-être et à l'échange.

MONTRÉAL (CA) :

Avec un espace de travail dédié au sein de Fabrik8, DON'T NOD Montréal s'est installé au cœur du quartier Mile-Ex. Les équipes peuvent travailler dans un environnement dynamique et inspirant, qui offre de nombreuses installations et activités, comme une patinoire qui, pendant les mois d'été, se transforme en terrain de football et de basket-ball, ainsi qu'une immense salle de sport, un espace ping-pong et une cafétéria qui propose des repas sains et variés.

4.4.2. Santé et sécurité

Bien que le secteur du jeu vidéo soit sujet à de faibles fréquences et gravités des accidents de travail, DON'T NOD s'engage à offrir à chacun de ses talents un environnement de travail sécurisé. Aucun accident du travail n'a été à déplorer en 2024.

Absentéisme, maladie et accidents du travail ⁽¹⁾	2024	2023	2022	2021
Taux d'absentéisme pour maladie et accidents du travail ⁽²⁾	2,7%	1,3%	2,2%	1,6%
Nombre d'accidents du travail ⁽³⁾	0	0	0	1
Taux de fréquence (TF) des accidents de travail avec arrêt ⁽⁴⁾	0	0	0	2,38
Taux de gravité (TG) des accidents de travail avec arrêt ⁽⁵⁾	0	0	0	0,02
Nombre de maladies professionnelles	0	0	0	0

⁽¹⁾ Les accidents du travail et maladies professionnelles pris en compte sont ceux ayant été déclarés aux autorités compétentes

⁽²⁾ Taux d'absentéisme = nb de jours d'absence sur une période / nb de jours travaillés théoriques sur cette même période

⁽³⁾ Accident du travail = Accident mortel ou non survenant au cours ou à cause du travail

⁽⁴⁾ TF = (nb des accidents en premier règlement / heures travaillées) x 1 000 000

⁽⁵⁾ TG = (nb des journées perdues par incapacité temporaire / heures travaillées) x 1 000

Chaque année, des formations relatives à la santé et la sécurité sont organisées au sein des locaux Parisiens, dont des formations SST (Sauveteurs Secouristes au Travail), ainsi que des formations EPI (Première Intervention) et EEI (Évacuation Incendie). Aucun accident du travail ayant généré une interruption temporaire de travail n'a été à déplorer depuis 2022.

En 2024, un travail conjoint entre les représentants du personnel de la CSSCT et la direction a permis d'aboutir à une mise à jour importante du DUERP (Document Unique d'Évaluation des Risques Professionnels) avec le recueil de données du terrain, pour une prévention de proximité la plus adaptée possible aux risques professionnels. Ce travail méthodique et collaboratif ayant porté ses fruits, il se poursuivra en 2025.

Le contexte particulier du projet de réorganisation présenté en octobre 2024 a nécessité un dispositif renforcé de vigilance face aux RPS (risques psycho-sociaux). Un dispositif d'écoute psychologique a été mis en place dès le début de la présentation du projet, pour apporter un soutien aux salariés et aux managers. Ce dispositif comprenait une ligne d'écoute téléphonique gratuite et accessible 7/7, ainsi que l'accès à des permanences en présentiel, avec la venue d'un psychologue du travail, pour des entretiens

individuels. Ce dispositif se poursuivra en début d'année 2025 afin d'accompagner et soutenir le changement des organisations.

4.4.3. Equilibre vie professionnelle / vie personnelle

Droit à la déconnexion :

DON'T NOD a mis en place et applique strictement une charte d'utilisation visant l'ensemble de ses outils de communication internes au sein du Groupe. Cette charte encadre notamment le droit de chacune et chacun à la déconnexion, et promeut le respect des horaires de travail afin de marquer une différence claire entre vie privée et vie professionnelle.

PARIS (FR) - Mesures complémentaires liées à la parentalité :

Dans le cadre de notre accord sur l'égalité femmes hommes signé à Paris, deux mesures concernant la parentalité ont été établies afin d'apporter aux parents un meilleur équilibre familial :

Avantage accordé aux bénéficiaires	Effets de la mesure en 2024	Effets de la mesure en 2023
Absences rémunérées par enfant : 12 jours rémunérés par enfant jusqu'à 6 ans	53,5 jours accordés sur une population éligible de 50 salarié.es	45 jours accordés sur une population éligible de 62 salarié.es
Complément du congé paternité : Autorisation jusqu'à 8 semaines par utilisation de congés payés	0% des congés paternité prolongés au-delà de la durée légale	20% des congés paternité prolongés au-delà de la durée légale

Exposition aux heures supplémentaires :

Les équipes de DON'T NOD sont sujettes, au cours de certaines phases de production, à des rythmes de travail soutenu. DON'T NOD s'est engagé dès 2019 dans la restriction et l'encadrement des heures supplémentaires au sein du studio. Au travers d'un accord sur le temps de travail permettant à la fois des limites maximums d'heures supplémentaires effectuées, et un système de rétribution alliant rémunération et récupération, le studio est parvenu à maintenir un faible niveau d'heures supplémentaires et ainsi garantir un bon équilibre à chacun et chacune.

Après la croissance en 2023 correspondant à la fin de production de 3 jeux en interne, en particulier sur Banishers: Ghost of New Eden, le nombre se stabilise au niveau de 2021.

	2024	2023	2022	2021
Nombre moyen d'heures supplémentaires effectuées par salarié.e et par an	1,8	13	3,4	1,7

4.4.4. Qualité de vie au travail

En 2023, DON'T NOD a déployé sa première enquête relative à la Qualité de Vie au Travail (QVT).

En complément des entretiens, outils à destination des managers pour assurer l'accompagnement individuel, le studio a souhaité se doter d'un baromètre social pour :

Rapport de la Responsabilité Sociétale d'Entreprise **2024**

- Réaliser un état des lieux du ressenti des collaborateurs·rices
- Donner la possibilité à chacun·e de partager son expérience au sein du studio
- Centraliser les retours des collaborateurs·rices
- Identifier les forces du studio et les axes de travail en vue d'améliorer la qualité de vie au sein de l'entreprise

Chiffres clés de l'enquête QVT 2023

Cette enquête a été conduite avec un prestataire offrant un module d'enquête QVT.

- Taux de participation à 69%
- 21 questions réparties en 8 thématiques
- Sur les 8 thématiques (relation avec le/la manager, relation avec les collègues, condition de travail, bien-être, reconnaissance, sens, stratégie et organisation, engagement), 6 thématiques ont affiché un score > 7,5 et aucune thématique n'a affiché de score <5.

Cette enquête a permis de montrer que le studio représente pour plus de 75% des répondants un cadre de travail agréable, valorisant la créativité, et a également permis d'identifier certains axes d'amélioration, et de définir un plan d'actions associées. Des actions ont déjà été mises en place au cours des exercices 2023 et 2024, et le studio compte poursuivre son plan d'action en 2025.

4.4.5 Etude d'impact et gestion des RPS

Etude d'impact 2024

La mise en œuvre du projet de réorganisation en fin d'année 2024 confronte l'entreprise à des enjeux accrus en matière de qualité de vie et de conditions de travail.

Dans ce cadre, une étude d'impact a été confiée à un cabinet externe. Son objectif : analyser les risques professionnels, notamment psychosociaux, et contribuer à l'élaboration d'un plan de prévention ancré dans l'activité réelle. Un panel représentatif de salarié·es a été sollicité par mail pour participer à des entretiens individuels entre novembre et décembre 2024.

Facteurs de protection identifiés

L'étude a permis de mettre en lumière 8 facteurs de protection qui contribuent au bien-être et à l'engagement des équipes :

- Une ambiance de travail globalement perçue comme agréable et soutenante.
- Un fort attachement à l'histoire de l'entreprise et à la réputation du studio.
- Un intérêt marqué pour les métiers, souvent porteur de passion.
- Un savoir-faire reconnu, source de fierté pour les salarié·es.
- Un haut niveau d'exigence et de sens du travail.
- Un collectif solidaire dans les équipes.
- Une coopération fluide dans la plupart des projets.
- Un management intermédiaire perçue comme disponible et soutenant.

Points de vigilance en matière de risques psychosociaux

L'étude met également en lumière des points de vigilance, à intégrer pleinement dans les dispositifs de prévention :

- Préserver la solidarité du collectif de travail, considérée comme une ressource essentielle
- Surveiller la charge de travail des salarié-es restant en poste
- Anticiper les répercussions organisationnelles liées aux départs
- Être attentif·ve aux tensions relationnelles
- Identifier les signes de détresse psychologique et mettre en place une réponse proactive.
- Accompagner la période de transition avec attention, en mobilisant un management de proximité

Un plan d'actions adapté

L'ensemble de ces éléments constitue une base de travail pour la Direction, dans l'élaboration d'un plan de prévention spécifique pour 2025, comportant des actions concrètes par catégorie professionnelle, ainsi que des mesures transverses à l'échelle de l'organisation.

4.5. Cultiver la diversité des profils et égalité des chances

Cultiver l'empathie

Nous aspirons à renforcer une culture d'empathie dans nos pratiques internes, en nous appuyant sur une communication que nous souhaitons plus transparente et horizontale, et en poursuivant les dynamiques engagées autour des sujets de diversité et d'inclusion.

DON'T NOD s'engage à favoriser la mixité des candidatures et l'évolution interne des emplois, tout en respectant le principe d'égalité salariale au sein du Groupe. Un plan d'actions relatif à l'égalité professionnelle a été signé en 2020 afin de suivre un certain nombre d'indicateurs, comme l'index d'égalité professionnelle femmes / hommes, le pourcentage de femmes au sein de l'effectif ainsi que la mixité des recrutements et des promotions internes.

Parcours de sensibilisation

DON'T NOD s'est engagé à partir de 2021 dans un plan d'actions et de sensibilisation sur deux années en faveur de la diversité et de l'inclusion au sein du Groupe.

Cette action volontaire a été menée avec un prestataire externe spécialisé dans la mise en place de parcours axés autour de la diversité et de l'inclusion. Au travers d'une plateforme digitale de sensibilisation axée sur plusieurs parcours (LGBTQ+, origines ethniques, handicap), chaque collaboratrice et collaborateur de DON'T NOD peut partager des propositions d'action, se sensibiliser et ainsi contribuer au maintien d'un environnement

de travail plus inclusif, collaboratif et respectueux. Ces parcours anonymes, ludiques et non culpabilisants ont pour objectif de s'informer et s'exprimer au travers de quiz informatifs, de données officielles issues d'études françaises et canadiennes, de sondages et de questions ouvertes. Le parcours donne enfin accès à une large base de connaissance accessible à l'intégralité des effectifs.

Les résultats des différents parcours de sensibilisation permettent à DON'T NOD d'adapter ou de renforcer ses actions et d'affirmer son engagement sociétal sur plusieurs axes clés :

- L'égalité de traitement ;
- Un environnement de travail positif et inclusif ;

- L'accompagnement de la parentalité ;
- La prévention et la lutte contre toutes formes de violence et agissements sexistes.

DON'T NOD s'est engagé à poursuivre et renforcer le déploiement de ses parcours de sensibilisation.

En 2023, DON'T NOD a mis en place deux événements :

- Une formation digitale « Vive ensemble la diversité », proposée par un prestataire externe sous forme de 6 « serious games » pour prendre conscience des différentes formes de discriminations et adopter les bons réflexes.
- Une conférence interactive "Prévenir et agir contre le sexisme au travail" dispensée un prestataire externe, qui a fédéré plus de 200 participant·e·s.

D'autres ateliers sont mis en place avec les équipes des Ressources Humaines.

Cette démarche volontaire et appuyée de partenaires externes a été massivement déployée au sein du studio, afin d'assurer un taux de formation conséquent.

4.6. Dialogue social et mesures contre le harcèlement

Comité Social et Economique (CSE) :

DON'T NOD s'engage à promouvoir le dialogue social au sein du Groupe, au travers de différentes instances et canaux de communication. Le Comité Social et Economique du studio a pour mission de porter la voix de chaque salarié.e, et dispose des moyens opérationnels et financiers nécessaires à sa mission. Une réunion mensuelle entre le CSE et la Direction est organisée afin de répondre aux questions des salarié·e·s et d'assurer le suivi de chantiers, comme les accords d'entreprise. Afin d'assurer la représentation du CSE dans les plus hautes instances du Groupe, deux membres ont été élu·e·s au Conseil d'Administration.

Par ailleurs, le CSE de DON'T NOD est doté de deux membres délégués à la prévention et la lutte

contre les agissements sexistes et harcèlement sexuel au sein de l'entreprise, au même titre que la Direction. DON'T NOD a mis à disposition du CSE dès 2019 une Base de données économiques, sociales et environnementales (BDESE), mise à jour annuellement.

Le CSE dispose également d'une CSSCT (commission santé sécurité et conditions de travail) à laquelle sont déléguées des missions spécifiques en matière de santé et sécurité au travail. Cette Commission se réunit une fois par trimestre avec la Direction.

Prévention du harcèlement :

DON'T NOD a mis en place en 2020 un guide de prévention et de mesures contre le harcèlement sexuel et les agissements sexistes, accessible à l'ensemble des salarié·e·s.. DON'T NOD a également mis en place un guide de sensibilisation ainsi qu'un guide de prévention et de lutte contre les violences faites aux femmes, afin de prévenir et de lutter efficacement contre toute forme de

discrimination, d'agissements sexistes et de violence au sein du Groupe.

Afin d'examiner le signalement, une procédure interne de traitement existe au sein de l'entreprise. Elle s'applique également en cas de droit d'alerte CSE, pour procéder à une intervention rapide et appropriée, en collaboration avec l'élu·e lanceur d'alerte

Chartes d'utilisation des outils de communication interne :

Afin d'assurer le maintien d'un comportement respectueux et responsable, ainsi que de la confidentialité des données partagées, DON'T NOD a mis en place une charte d'utilisation visant l'ensemble des outils de communication interne du Groupe. Elle encadre par ailleurs le droit à la déconnexion et garantit une séparation claire entre vie professionnelle et vie privée pour le bien être de chacune et chacun.

5. LIMITER NOTRE IMPACT SOCIÉTAL ET ENVIRONNEMENTAL

Disclaimer : le bilan carbone présenté ci-dessous a été réalisé sur la base des données 2022.

5.1. Risques liés à l'environnement

Dans le cadre de son activité, DON'T NOD ne génère pas un risque significatif et direct sur l'environnement, et ainsi, les enjeux environnementaux ne font pas partie des risques majeurs retenus au travers de la matrice de matérialité présentée.

En effet, le Groupe n'assure pas directement la production des supports physiques de ses jeux, ni de tout autre produit lié à leur commercialisation. DON'T NOD essaie toutefois, lorsque c'est possible, de demander à ses prestataires de privilégier les conceptions et matériaux les plus responsables et dont l'impact sur l'environnement demeure le plus faible possible (commercialisation de la musique sur supports physiques en « biovinyles », goodies en plastique recyclé, etc.).

Bien que les enjeux et risques environnementaux ne font pas partie des risques majeurs retenus au travers de la matrice de matérialité présentée, DON'T NOD reste particulièrement vigilant et travaille à limiter son impact environnemental.

5.2. Présentation de l'empreinte carbone

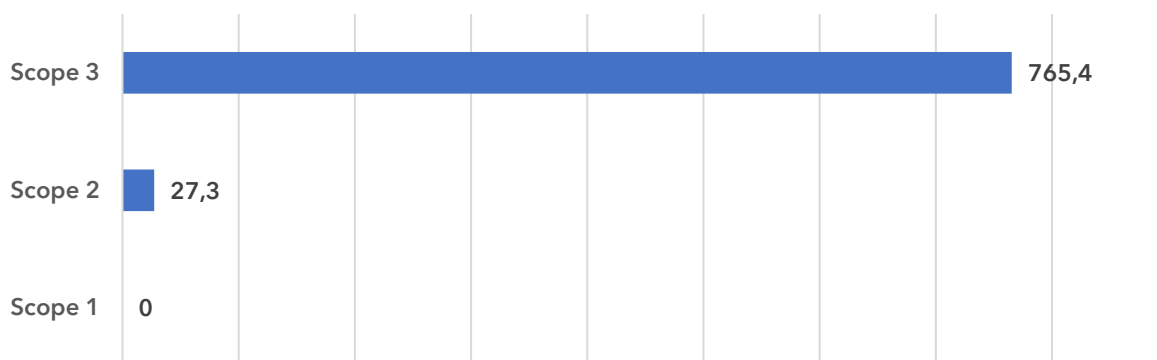
Conformément à ses engagements prononcés en 2022, DON'T NOD a procédé à l'établissement de son premier bilan carbone sur la base méthodologique du **GHG Protocol**, méthodologie privilégiée par la *Corporate Sustainability Reporting Directive* (CSRD), et dont le périmètre de présentation se détaille de la manière suivante :

- **Scope 1** : Émissions de GES directes d'origine énergétique et/ou d'origine non énergétique situées à l'intérieur du périmètre organisationnel (sous le contrôle direct de l'organisme) ;
- **Scope 2** : Émissions de GES liées à la production d'électricité, de chaleur et de vapeur importée et consommée par l'organisation ;
- **Scope 3** : Autres émissions indirectes de GES non comptabilisées dans le scope 2, en lien avec les activités de l'organisation, mais qui proviennent de sources appartenant à ou contrôlées par d'autres organisations.

Périmètre d'évaluation des émissions de GES :

Au regard de sa position historique de studio de développement, DON'T NOD dispose d'informations limitées sur les émissions de gaz à effet de serre relatifs à la fabrication, à l'utilisation et à la fin de vie des produits vendus. Au titre de l'exercice 2022, ces éléments ne sont pas pris en compte dans le calcul du bilan carbone. Par ailleurs, les émissions liées à la production de nos studios tiers n'ont pas été prises en compte.

Répartition des émissions de GES par scope (en %, présentation GHG Protocol) :



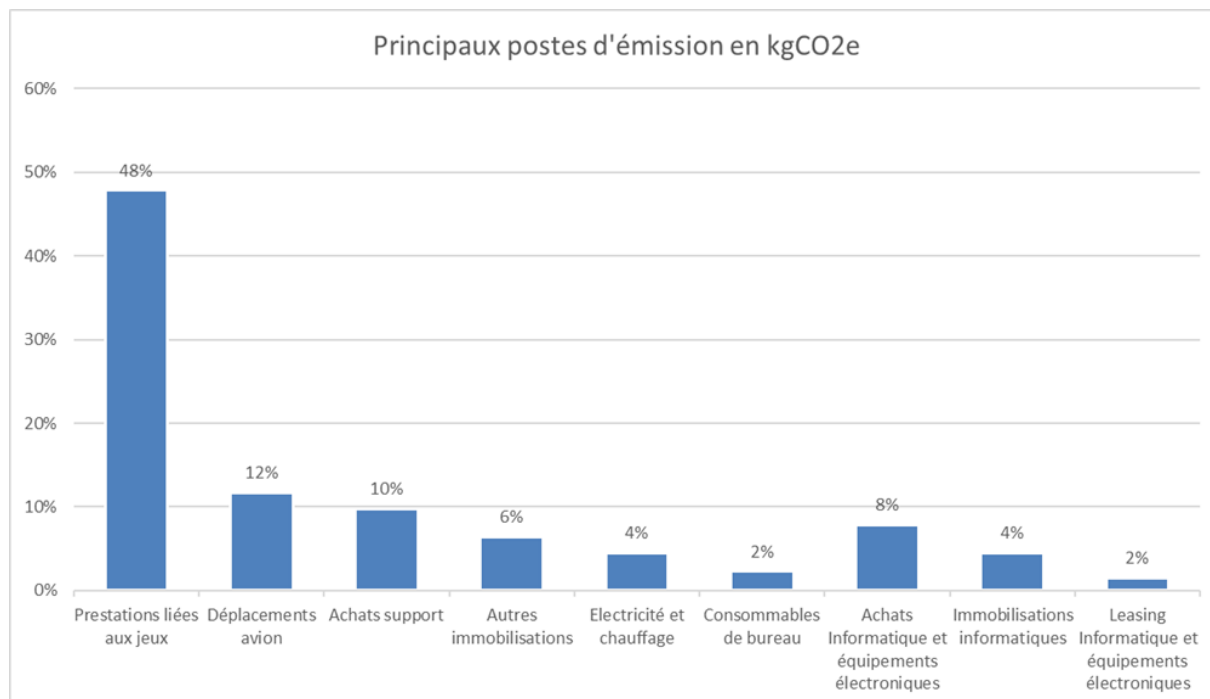
Répartition des émissions par source d'émission (en tCO2e et %, GHG Protocol®) :

Source d'émissions	tCO2e	%
Scope 3	765,4	97%
dont produits et services achetés	636,2	80%
dont déplacements	110,7	14%
dont autres émissions	18,5	2%
Scope 2	27,3	3%
dont énergie - Electricité	10,5	1%
dont énergie - Vapeur (chaud / froid)	16,8	2%
Scope 1	N/S	N/S
Total	792,7	100%

Au cours de l'exercice 2022, nos émissions se sont élevées à **792,7 tonnes équivalent CO2**, dont 80% au titre des émissions liées aux intrants (achats de produits et services), majoritairement composés de la sous-traitance nécessaire à la production et la commercialisation des jeux.

5.3. Principales sources d'émissions

Présentation ci-dessous sur la base des émissions de GES totales (méthodologie hors GHG protocol), en pourcentage de la base 100



Achats de produits et services :

Les achats de produits et services ont représenté 80% du total des émissions de DON'T NOD en 2022. Ils sont principalement composés :

- De charges de sous-traitance liées à l'externalisation de certains savoir-faire, comme la composition musicale, l'enregistrement de voix ou l'enregistrement et le traitement des séquences de *motion capture* ;
- De charges de sous-traitance liées à l'édition et au marketing des jeux afin de préparer leur commercialisation ;
- D'équipements informatiques non-immobilisés et de fournitures bureautiques.

Déplacements professionnels :

Au titre de l'exercice 2022, les émissions liées aux déplacements professionnels ont représenté 14% des émissions de GES de DON'T NOD. Ces émissions sont principalement composées :

- Des déplacements liés aux trajets entre DON'T NOD Entertainment, basé à Paris, et sa filiale Studio DON'T NOD Inc., basée à Montréal ;
- Des déplacements réalisés dans le cadre de l'accord sur l'organisation du travail FROG, permettant aux talents de DON'T NOD de se rendre au sein des locaux parisiens ;
- Des déplacements liés aux trajets d'équipes spécifiques dans le cadre de prestations liées au développement des jeux, comme la *motion capture*, que DON'T NOD sous-traite à des tiers spécialisés ;
- Des déplacements sur salons professionnels et autres évènements ;
- Des déplacements domicile / travail des talents du Groupe.

Consommation d'énergie (directe) :

DON'T NOD dispose de deux sites de production internes, basés à Paris et Montréal. Le studio parisien, qui accueille la grande majorité des effectifs du Groupe, est situé dans un bâtiment à haute qualité environnementale, permettant une réduction des consommations d'énergie associées.

Au sein de ses locaux situés dans le 19^{ème} arrondissement de Paris, DON'T NOD s'engage à appliquer toute mesure permettant de limiter son impact environnemental. L'immeuble actuellement occupé au sein du Parc du Pont de Flandre est labellisé HQE (Haute Qualité Environnementale), et dispose d'une certification ISO 14001, ainsi que d'un statut « biodiversité positive » et des labels « Eco-jardin » et « Parc d'excellence ». A ce jour, 100% de l'énergie consommée par DON'T NOD au sein de son studio parisien est garantie d'origine renouvelable, et de nombreuses bornes de recharges sont mises à disposition au sein du Parc afin de favoriser l'utilisation de véhicules électriques. Par ailleurs, DON'T NOD a mis en place une gestion durable et efficace de ses déchets, et travaille à limiter l'usage de consommables non recyclables.

100%

**ÉNERGIE
RENOUVELABLE**

En 2023, au sein des nouveaux locaux de DON'TNOD Paris, la totalité de l'énergie (électricité et gaz) consommée était garantie d'origine renouvelable

Gestion des déchets :

DON'T NOD a mis en place, par le biais d'un prestataire spécialisé, un système de tri, de collecte et de recyclage de certains déchets au sein de ses locaux (Plastique, papier, déchets Covid, cartons et aluminium), grâce à l'installation de bornes de collecte.

Une politique de fabrication responsable :

Pour ses achats de matériels, et notamment de fournitures et mobilier, DON'T NOD privilégie des prestataires portant des engagements RSE concrets, ainsi que des sociétés fournissant des lots de matériels recyclés ou de seconde main. Lorsque DON'T NOD confie la production et la distribution de ses produits physiques, toutes les opportunités de conception vertueuse sont privilégiées au même titre. Enfin, DON'T NOD sous-traite la fabrication de ses goodies et accessoires à un prestataire externe ayant mis en place un partenariat avec l'association de reforestation Green Ethiopia. DON'T NOD travaille à multiplier ce type de partenariats à l'avenir.

5.4. Ethique des affaires

Respect des normes françaises et internationales :

DON'T NOD est profondément attaché au respect des grands principes de l'éthique des affaires, et se soumet aux obligations découlant de la réglementation applicable en la matière, et plus particulièrement de celle applicable aux entreprises donneuses d'ordre. DON'T NOD est engagé contre la corruption, le trafic d'influence, le blanchiment d'argent et le financement du terrorisme.

En particulier, la conduite éthique de DON'T NOD lui interdit tout versement ou acceptation de rémunérations illicites, et DON'T NOD enjoint ses employé·e·s, partenaires et prestataires, à respecter strictement les dispositions légales et réglementaires applicables. La loyauté, l'intégrité, la prévention des conflits d'intérêts et la protection des informations confidentielles sont également des valeurs primordiales pour DON'T NOD. Le studio s'engage à mettre en œuvre toute mesure appropriée permettant de prévenir les atteintes aux droits humains et aux libertés fondamentales, à la santé et à la sécurité des personnes, ainsi qu'à l'environnement, pouvant résulter de son activité et

de ses relations commerciales. De ce fait, les principaux biens, produits et/ou prestations que DON'T NOD achète doivent être fabriqués, conçus et/ou délivrés dans des conditions respectueuses des droits des travailleuses et travailleurs, et de l'éthique des affaires d'une façon générale.

Ainsi pour la sélection de ses prestataires, DON'T NOD tient non seulement compte des considérations économiques, mais également de leurs pratiques sociales et déontologiques ; c'est pourquoi DON'T NOD privilégie, dans des conditions économiques acceptables, des relations avec des entreprises partageant ses engagements.

Lutte contre les délits d'initiés :

Conformément au Règlement Européen *Market Abuse Regulation* (MAR), DON'T NOD encadre strictement les informations confidentielles et privilégiées au sein du Groupe. DON'T NOD utilise depuis 2019 un outil externe de gestion automatisée des listes d'initiés (*InsiderLog*), permettant de documenter les publications différées, de créer et suivre les listes tout en notifiant les personnes initiées à une information confidentielle ou privilégiée.

Respect des valeurs éthiques de DON'T NOD :

Au-delà du respect le plus élémentaire des règles légales en matière d'éthique des affaires, DON'T NOD promeut le respect de valeurs sociales et sociétales importantes, telles que la parité femme / homme et l'inclusivité.

A ce titre, DON'T NOD apporte régulièrement son soutien à diverses associations engagées, notamment en matière de mixité dans l'univers du jeu vidéo, de représentation des minorités ethniques, de l'accessibilité aux métiers du jeu vidéo et aux jeux vidéo eux-mêmes. Ainsi, DON'T NOD a travaillé en étroite collaboration avec l'association américaine GLAAD (*Gay & Lesbian Alliance Against Defamation*) dans le cadre du développement de TELL ME WHY, édité par Microsoft Games. DON'T NOD souhaite aussi promouvoir le professionnalisme, la transparence, l'efficacité, l'humilité, le travail d'équipe, la proactivité et la responsabilité. Dans le but de donner encore plus de consistance à cet engagement éthique, le comité de Direction de DON'T NOD a annoncé en 2021 le lancement d'un projet collaboratif qui implique l'ensemble des talents de DON'T NOD et qui a pour objectif de renforcer son identité forte via l'expression d'une

vision et des valeurs que le studio souhaite promouvoir.

Création et déploiement d'un Code Éthique :

Conformément aux engagements annoncés, le premier projet de Code Éthique a été finalisé en 2022, communiqué aux nouveaux arrivants en 2023 et sera déployé courant 2024 au travers de cycles de formations internes.

Ce Code Éthique aidera DON'T NOD à orienter ses actions et décisions futures, externes et internes, afin d'affirmer sa voix et son originalité dans l'industrie du jeu vidéo, mais aussi attirer les talents, les partenaires et une communauté qui partagent sa vision. Ce Code Éthique donnera à chaque collaboratrice et collaborateur davantage de sens à son travail, ses efforts, et aux jeux que DON'T NOD produira dans le futur.

Mesures d'alerte :

DON'T NOD s'est engagé dès 2020 dans la prévention et le signalement de situations ou comportements anormaux ou illégaux au sein de la Société, au travers d'un système d'alerte interne ouvert à chaque collaboratrice et collaborateur. DON'T NOD s'engage à renforcer ce système et permettre l'accès à un système numérique anonyme, conforme à la Directive Européenne relative à la protection des lanceurs et lanceuses d'alerte. Depuis 2022, DON'T NOD a pour objectif de proposer un système d'alerte similaire à ses prestataires et partenaires, qui en cas de situation ou d'événement contraire à l'éthique, seront invités à contacter le Responsable Conformité de DON'T NOD sur une adresse email dédiée, lequel prendra les mesures utiles pour préserver la confidentialité des échanges.

6. NOTE MÉTHODOLOGIQUE DU REPORTING SOCIAL, ENVIRONNEMENTAL ET SOCIÉTAL

6.1. Périmètre de reporting

Le périmètre pris en compte pour le reporting RSE est le Groupe DON'T NOD, qui se définit comme l'ensemble des sociétés consolidées en intégration globale :

Nom de la Société	Méthode de consolidation	% de détention	% de contrôle	Pays d'activité	Siège social
DON'T NOD ENTERTAINMENT	Société mère	-	-	France	SIREN : 504 161 902 Parc du Pont de Flandre « Le Beauvaisis », 11 rue de Cambrai 75019 Paris
Studios DONTNOD Inc.	Intégration globale	100%	100%	Canada	NEQ : 1175458885 7240 rue Waverly - Bureau 115 - Montréal (Québec) H2R 2Y8 Canada

Certaines données sociales comme l'index d'égalité professionnelle ne prennent pas en compte les données de la filiale Studios DON'T NOD Inc. à Montréal.

6.2. Période de reporting

La période de reporting du présent rapport est comprise entre les exercices suivants :

- Du 1^{er} janvier au 31 décembre 2022 ;
- Du 1^{er} janvier au 31 décembre 2023
- Du 1^{er} janvier au 31 décembre 2024
- Afin de donner une vision évolutive, nous avons maintenu les indicateurs 2022

6.3. Référentiel d'indicateurs

Outils

En 2019, DON'T NOD s'est doté d'un outil de SIRH commun aux différentes entités et sites du Groupe, afin de renforcer et harmoniser sa politique sociale, ainsi que l'encadrement et l'accompagnement de l'ensemble de ses talents partout dans le monde. Sauf indication contraire, les indicateurs concernent les studios en France et au Canada.

Effectif global

L'effectif global concerne tous les effectifs inscrits en fin de période sur les types de contrat suivants :

- Contrat à durée indéterminé ;
- Contrat à durée déterminé ;
- Intermittents du spectacle ;
- Contrat d'apprentissage / de professionnalisation.

Les types de contrats suivants sont exclus :

- Sous-traitants (freelances) ;
- Stagiaires ;
- Travailleurs indépendants ou occasionnels.

Les contrats à temps partiels, les congés maternité / paternité, ainsi que les congés sabbatiques sont inclus.

Effectif moyen

DON'T NOD se conforme au règlement des URSSAF dans le cadre du calcul de son effectif annuel moyen. L'effectif salarié annuel de l'employeur déterminé au 1^{er} janvier (effectif moyen annuel de l'année N) correspond à la moyenne des effectifs de chaque mois de l'année civile précédente. Pour le calcul de cette moyenne, il n'y a pas lieu de tenir compte des mois où aucun

salarié n'est employé. L'effectif est calculé au niveau de l'entreprise, tous établissements confondus.

Turnover, embauches et départs

Le turnover du Groupe est calculé en prenant en compte le nombre d'embauches en CDI, CDD et à la conversion en CDD / CDI de contrats de stage, d'apprentissage ou de professionnalisation. Le renouvellement de CDD n'est pas considéré comme une nouvelle embauche.

Dans le cadre de son activité, DON'T NOD a recours à l'intermittence du spectacle. Les entrées et sorties de contrat d'intermittence ne sont pas considérés comme des embauches.

Le nombre de départs est défini de la manière suivante :

- Départ à l'initiative de l'employé : rupture de période d'essai, démission, départ à la retraite ;
- Départ à l'initiative de l'employeur : rupture de période d'essai, licenciement individuel, licenciement économique ;
- Départ d'un commun accord : rupture conventionnelle, rupture transactionnelle ;
- Départs suite à une fin de contrat : fin de CDD, fin de contrat d'apprentissage / de professionnalisation.
- Départs pour d'autres causes : décès.

Le taux de turnover permet de déterminer le taux lié aux départs par rapport à l'effectif global du Groupe sur la période du reporting.

Accidents du travail

Les accidents du travail pris en compte dans le reporting concernent :

- L'accident de travail : des accidents sur le lieu de travail (accident de travail) ;
- L'accident de trajet : des accidents au cours du trajet reliant le lieu de travail au domicile personnel du salarié ou à la destination de travail dans le cadre d'un déplacement professionnel.

L'accident du travail peut entraîner une incapacité temporaire de travail (ITT), une incapacité permanente de travail (IPT) ou un décès.

Taux de fréquence des accidents du travail avec arrêt (TF)

Le taux de fréquence vise à déterminer le degré d'exposition au risque des salariés. Il se calcule en

mesurant le nombre d'accidents en premier règlement par million d'heures de travail effectuées.

Du fait de son activité, DON'T NOD n'est pas directement concerné par les enjeux mentionnés au 2^{ème} alinéa du III de l'article L225-102-1 du Code de Commerce suivants :

- L'économie circulaire, la lutte contre le gaspillage alimentaire, la lutte contre la précarité alimentaire, le respect du bien-être animal, la promotion d'une alimentation responsable, équitable et durable, les actions visant à promouvoir la pratique d'activités physiques et sportives ;
- Et les postes d'émissions directes et indirectes de gaz à effet de serre liées aux activités de transport amont et aval de l'activité et accompagnées d'un plan d'action visant à réduire ces émissions, notamment par le recours aux modes ferroviaire et fluvial ainsi qu'aux biocarburants dont le bilan énergétique et carbone est vertueux et à l'électromobilité.

DON'T NOD n'a pas mené d'actions particulières visant à promouvoir le lien Nation-armée et à soutenir l'engagement dans la réserve.

Taux de gravité des accidents du travail avec arrêt (TG)

Le taux de gravité vise à déterminer la gravité des accidents du travail en fonction de leur durée. Il se mesure en calculant le nombre de journées perdues pour 1 000 heures de travail effectuées.

Index d'égalité professionnelle

L'index de l'égalité professionnelle est un indicateur établi en septembre 2018, permettant aux entreprises françaises de plus de 50 salariés de déclarer leur performance relative à l'égalité salariale sur la base de quatre critères :

- L'écart de rémunération en femmes et hommes, à poste et âge comparable ;
- L'écart de répartition des augmentations individuelles ;
- Le nombre de salariées augmentées à leur retour de congé maternité ;
- La parité parmi les 10 plus hautes rémunérations.

Cet indicateur concerne uniquement le studio en France.

Ecart de rémunération femme / homme

Cet indicateur, volontairement mis en avant par DON'T NOD et considéré comme un engagement majeur, est issu de l'index de l'égalité professionnelle entre femmes et hommes. Il s'obtient en calculant l'écart des rémunérations des femmes et des hommes, à poste et âge égal.

Nombre moyen d'heures supplémentaires

Le nombre moyen d'heures supplémentaires s'obtient en calculant le rapport entre le nombre

total d'heures supplémentaires effectuées (rémunérées et récupérées) et l'effectif moyen constaté au terme de l'exercice fiscal.

Représentation des femmes dans l'effectif

Cet indicateur s'obtient en calculant le rapport entre le nombre moyen de femmes et l'effectif moyen du groupe au terme de l'exercice fiscal.

Nombre moyen d'heures de formation

Cet indicateur s'obtient en calculant le rapport entre le nombre total d'heures de formation effectuées et l'effectif moyen constaté au terme de l'exercice fiscal.

Du fait de son activité, DON'T NOD n'est pas directement concerné par les enjeux mentionnés au 2ème alinéa du III de l'article L225-102-1 du Code de Commerce suivants :

- L'économie circulaire, la lutte contre le gaspillage alimentaire, la lutte contre la précarité alimentaire, le respect du bien-être animal, la promotion d'une alimentation responsable, équitable et durable, les actions visant à promouvoir la pratique d'activités physiques et sportives ;
- Et les postes d'émissions directes et indirectes de gaz à effet de serre liées aux activités de transport amont et aval de l'activité et accompagnées d'un plan d'action visant à réduire ces émissions, notamment par le recours aux modes ferroviaire et fluvial ainsi qu'aux biocarburants dont le bilan énergétique et carbone est vertueux et à l'électromobilité.

DON'T NOD n'a pas mené d'actions particulières visant à promouvoir le lien Nation-armée et à soutenir l'engagement dans la réserve.