



Déclaration du nombre total de droits de vote et du nombre d'actions composant le capital au 31 mai 2026

Paris, le 2 juin 2026

Conformément aux dispositions de l'article L. 233-8 II du code de commerce et l'article 223-16 du règlement général de l'autorité des marchés financiers.

Date	Nombre d'actions composant le capital social	Nombre de droits de vote attachés aux actions composant le capital social	
		Nombre théorique de droits de vote	16 642 414
31/05/2026	13 081 759	Nombre de droits de vote exerçables ¹	16 477 963

¹ Après déduction des actions privées de droit de vote

À propos de DON'T NOD

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

Entrez dans l'univers immersif et novateur du studio sur le site dont-nod.com

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

DON'T NOD

Oskar GUILBERT
Président Directeur Général

Agathe MONNERET
Directrice Administrative et Financière
invest@dont-nod.com

ACTUS finance & communication

Corinne PUISSANT
Relations Analystes/Investisseurs
Tél. : 01 53 67 36 77 - dontnod@actus.fr

Amaury DUGAST
Relations Presse
Tél. : 01 53 67 36 74 - adugast@actus.fr