

PULLUP ENTERTAINMENT PUBLIE SES RESULTATS SEMESTRIELS 2025/26**DOTEMU CONFIRME SA MONTÉE EN PUISSANCE AVEC LES SOLIDES PERFORMANCES
DE MARVEL COSMIC INVASION & ABSOLUM****NETTE RÉVISION À LA HAUSSE PAR NEWZOO¹ DES PERSPECTIVES DE CROISSANCE
DU MARCHÉ DU JEU VIDEO**

Chiffre d'affaires : deuxième meilleur premier semestre de l'histoire du groupe, à 132,6 M€, avec un back-catalogue record porté par les jeux Live

EBIT Ajusté semestriel de 14,2 M€

Troisième trimestre fiscal :

- Solide lancement de Marvel Cosmic Invasion. Nouvelle forte exécution en termes de qualité des jeux²
- Performances soutenues de Train Sim World et d'Absolum, deux marques propres développées en interne

Confirmation des objectifs financiers

Marché du jeu vidéo : Les tendances actuelles sont porteuses pour les jeux AA et indépendants, notamment sur PC

Geoffroy Sardin, Directeur Général commente : « Newzoo vient de revoir à la hausse ses prévisions de croissance du marché du jeu vidéo pour 2025, dorénavant attendu en solide progression de 7,5%, contre 3,4% précédemment. Cette dynamique est principalement tirée par la forte croissance du marché PC (+10,4%) en raison des lancements à succès de nombreux jeux payants, notamment AA et indépendants. Newzoo prévoit dorénavant une croissance CAGR du segment PC de 6,6% à horizon 2028, le double de sa prévision précédente. PULLUP Entertainment est bien positionnée sur ce marché porteur, avec de nombreux lancements de jeux AA et indépendants en cours et à venir sur les prochaines années. Le Groupe se différencie avec des titres au gameplay exigeant et des expériences très ciblées pour des communautés de joueurs passionnés et très engagés. »

¹ Source : Newzoo Global Games Market Report - Q4 update – Novembre 2025 – Accessible aux abonnés payants

² Metacritic de 81 et 86% d'avis joueurs positifs sur Steam

PARIS, FRANCE – 9 décembre 2025 – PULLUP Entertainment (FR0012419307 - ALPUL) annonce ses résultats semestriels de l'exercice 2025/26, clos le 30 septembre 2025.

Geoffroy Sardin poursuit : *« Dans ce contexte favorable, nous pouvons compter sur la solidité et la fiabilité de notre activité Publishing. La grande qualité des jeux que nous lançons est le reflet de cette forte exécution. Elle est le fondement de la réputation de nos labels de Publishing, Focus Entertainment et Dotemu, auprès des joueurs. Nous nous appuyons sur ce pilier historique pour investir dans la transformation de notre modèle vers le développement en interne de nos propres marques. Notre objectif à moyen terme est l'internalisation d'actifs, ainsi que la progression de notre rentabilité et de notre génération de trésorerie. Les performances soutenues de Train Sim World et d'Absolum, deux marques propres développées en interne, démontrent que nous sommes sur la bonne voie. Nous continuons par ailleurs de faire progresser la récurrence de notre modèle, avec un back-catalogue record sur le premier semestre, grâce notamment au Live qui engage les communautés de joueurs dans la durée. »*

Aurélien Briand, Directeur Financier ajoute : *« Notre performance du premier semestre est en ligne avec nos attentes. Nous avons eu une bonne maîtrise des frais généraux et administratifs, ainsi que des CAPEX. Au cours de la période, nous avons refinancé nos lignes de crédit avec un allongement de quatre ans de la maturité et une plus grande flexibilité financière. Nous confirmons aujourd'hui nos objectifs pour l'exercice en cours et pour les deux prochains exercices. »*

Geoffroy Sardin conclut : *« Dotemu confirme sa montée en puissance avec le solide lancement de Marvel Cosmic Invasion et la performance soutenue d'Absolum. Les prochaines semaines de décembre connaîtront comme d'habitude un niveau d'activité élevé. Le quatrième trimestre fiscal sera également très actif avec plusieurs lancements dont Memories in Orbit, développé en interne, et John Carpenter's Toxic Commando. Nous continuons par ailleurs de faire vivre notre back-catalogue avec de nombreuses mises à jour pour nos jeux Live et des plans de promotion ciblés et efficaces, comme cela a été le cas avec une semaine de Thanksgiving réussie. »*

COMPTE DE RESULTAT CONSOLIDE SUIVI PAR LE MANAGEMENT

(en millions d'euros)	S1 2025/26		S1 2024/25		Variation %
Chiffre d'affaires	132,6		234,3		-43%
Coûts des ventes	(67,3)		(112,0)		-40%
Coûts de développement	(25,2)		(46,3)		-46%
Autres produits	0,2		1,0		-75%
Marge brute	40,4	30,4%	77,0	32,9%	-48%
Coûts de production	(9,2)		(8,4)		9%
Frais de marketing et de commercialisation	(11,0)		(13,5)		-19%
Frais généraux et administratifs	(9,8)		(10,0)		-2%
Autres produits et charges d'exploitation dont Crédits d'impôts	3,8		3,2		20%
EBIT Ajusté³	14,2	10,7%	48,3	20,6%	-71%
Amortissements des écarts d'acquisition et actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	(6,0)		(8,2)		-27%
Résultat financier	(4,0)		(4,1)		-2%
Résultat exceptionnel	-		(4,4)		-100%
Impôts sur les résultats hors Crédits d'impôts	(2,5)		(9,9)		-75%
Résultat des sociétés mises en équivalence	0,2		0,1		15%
Résultat net de l'ensemble consolidé	1,9	1,4%	21,8	9,3%	-91%
Intérêts minoritaires	0,2		0,3		-27%
Résultat net part du groupe	2,1	1,6%	22,1	9,4%	-91%
Résultat net dilué par action (en euros)	0,26		2,85		-91%
EBIT Ajusté	14,2	10,7%	48,3	20,6%	-71%
Dotations aux amortissements et provisions	(25,3)		(47,3)		-47%
EBITDA	39,5	29,8%	95,5	40,8%	-59%

³ Le Groupe définit un EBIT ajusté (anciennement "EBITA") comme le résultat d'exploitation des sociétés intégrées avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition, avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprises, avant impacts des cessions ou restructurations de filiales (comptabilisés jusqu'au 31 mars 2025 en résultat exceptionnel) et majoré des crédits d'impôts

Chiffre d'affaires du premier semestre 2025/26 - (publié le 15 octobre 2025)

(en millions d'euros)	T2 2025/26	T2 2024/25	Variation %	S1 2025/26	S1 2024/25	Variation %
Lancements	16,6	164,0	-89,9%	35,1	164,1	-78,6%
Back-catalogue	35,3	34,3	2,9%	93,7	64,9	44,4%
Autres	1,4	1,8	-22,4%	3,7	5,3	-29,8%
Chiffre d'affaires	53,3	200,1	-73,4%	132,6	234,3	-43,4%

Le chiffre d'affaires du premier semestre 2025/26 s'élève à 132,6 M€ en baisse de 43% par rapport au premier semestre 2024/25 qui avait bénéficié de la sortie exceptionnelle de Warhammer 40,000: Space Marine 2.

Le chiffre d'affaires Lancements au premier semestre 2025/26 s'élève à 35,1 M€, porté par les sorties d'Abyssus, Drop Duchy, Ninja Gaiden: Ragebound et Roadcraft qui ont été accompagnées d'une excellente réception de la part des joueurs.

Le chiffre d'affaires Back-catalogue au premier semestre 2025/26 est en hausse de 44,4% par rapport au premier semestre 2024/25. Il s'élève à 93,7 M€, un niveau record pour le Groupe, témoin des progrès réalisés pour développer la récurrence de l'activité. Cette progression reflète la qualité des titres de PULLUP Entertainment, l'expertise de ses équipes dans la mise en valeur du portefeuille plusieurs années après le lancement des jeux et la montée en puissance des opérations Live avec de nombreuses expériences qui engagent les communautés de fans dans la durée.

Eléments principaux du compte de résultat⁴

L'EBIT Ajusté semestriel 2025/26 s'élève à 14,2 M€, à comparer à 48,3 M€ sur les 6 premiers mois 2024/25 qui avait vu le lancement exceptionnel de Warhammer 40,000: Space Marine 2. Le résultat net part du Groupe s'élève à 2,1 M€ et le résultat net dilué par action à 0,26€, à comparer à respectivement 22,1 M€ et 2,85€ au premier semestre 2024/25. L'EBITDA semestriel atteint 39,5 M€ contre 95,5 M€ l'an passé.

Eléments principaux du tableau des flux de trésorerie

Le cash-flow opérationnel s'élève à -8,1 M€ (versus -12,2 M€ au S1 2024/25).

Eléments principaux du bilan

Au 30 septembre 2025, la trésorerie brute s'établit à 44,9 M€. L'endettement net⁵ ressort à 84,8 M€.

⁴ Plus de détails sur le compte de résultat, le tableau des flux de trésorerie et le bilan sont disponibles dans la présentation publiée sur le site du Groupe

⁵ Le Groupe définit l'endettement net comme l'endettement financier augmenté des compléments de prix hautement probables, réduit de la trésorerie et assimilés, des titres auto-détenus alloués à la croissance externe et des crédits de production audiovisuelle auto liquidatifs

Confirmation des objectifs 2025/26

PULLUP Entertainment confirme s'attendre à dépasser sur l'exercice 2025/26 sa précédente performance record établie au cours de l'exercice 2022/23 (chiffre d'affaires et EBIT Ajusté).

L'exercice 2025/26 est notamment porté par un back-catalogue en forte croissance ainsi que par une progression notable du chiffre d'affaires de Dotemu.

Par ailleurs, le Groupe confirme s'attendre à délivrer une croissance de son EBIT Ajusté sur les exercices 2026/27 et 2027/28.

Line-up 2025/26

- **Focus Entertainment Publishing** : Memories in Orbit (IP propre et développée en interne), RoadCraft et John Carpenter's Toxic Commando
- **Dotemu** : Absolum (IP propre et développée en interne), Abyssus, Battlestar Galactica: Scattered Hopes, Drop Duchy, Marvel Cosmic Invasion, Ninja Gaiden: Ragebound et Starship Troopers: Ultimate Bug War!
- **Dovetail Games** : Train Sim World 6 (IP propre et développée en interne)

Absolum nominé aux The Game Awards

Absolum, IP propre et développée en interne, bénéficie de 93% d'avis positifs de la part des joueurs sur Steam et d'une note Metacritic de 86. Le jeu est nominé dans la catégorie Meilleur jeu indépendant aux The Game Awards.

Augmentation de la participation de PULLUP Entertainment dans le capital de CarPool

Au début du deuxième semestre fiscal, PULLUP Entertainment a converti les obligations qu'elle détenait dans le capital de CarPool Studio et a ainsi porté sa participation à 58,9% du capital (contre 35% auparavant). Le Groupe réaffirme avec cette opération sa volonté d'internaliser des équipes de développement talentueuses. Pour rappel, CarPool Studio a été créé par des vétérans de l'industrie et développe un jeu ambitieux multijoueur basé sur une nouvelle propriété intellectuelle.

Prochain événement : Chiffre d'affaires du troisième trimestre 2025/26 le 15 janvier 2026 (après bourse)

À propos de PULLUP Entertainment

Avec plus de 600 collaborateurs en Europe et un chiffre d'affaires de 390 M€ en 2024/25, **PULLUP Entertainment** est un acteur majeur du jeu vidéo et du divertissement. Le Groupe s'appuie sur :

Deux structures d'édition

- **FOCUS ENTERTAINMENT PUBLISHING**, leader mondial de l'édition, avec des titres à succès comme *A Plague Tale*, *SnowRunner* ou *Warhammer 40,000: Space Marine 2*.
- **DOTEMU**, spécialiste du jeu indépendant et retrogaming, éditeur de *Absolum*, *TMNT: Shredder's Revenge* et *Streets of Rage 4*.

Six studios de développement & une structure audiovisuelle

- **DOVETAIL GAMES** (*Train Sim World*), **DECK13** (*The Surge*), **BLACKMILL GAMES** (*WW1 Game Series*), **LEIKIR STUDIO** (*Metal Slug Tactics*), **DOUZE DIXIÈMES** (*Shady Part of Me* et *Memories in Orbit*), **CARPOOL STUDIO** (nouvelle IP *Live Service*).
- **SCRIPTTEAM**, dédié à l'adaptation de nos licences en séries et films.

Contacts

Relations Investisseurs

Aurélien Briand – Directeur Financier

Tél : + 33 1 55 26 85 00

E-mail : IR@pullupent.com

Jean Benoît Roquette

Tél : + 33 6 33 67 79 49

E-mail : jeanbenoit@balboaconseil.com

Relations Presse

Clémence Bignon

Tél : + 33 1 55 26 85 00

E-mail : clemence.bignon@focusent.com

Constance Baudry

Tel : +33 6 82 43 69 62

E-mail: constance.baudry@agence-constance.fr

ANNEXE - NORMES COMPTABLES FRANCAISES

Les procédures d'examen limité sur les comptes semestriels ont été effectuées. Le rapport d'examen limité sera émis après vérification du rapport semestriel d'activité.

COMPTE DE RESULTAT

(en millions d'euros)	S1 2025/26		S1 2024/25		Variation %
Chiffre d'affaires	132,6		234,3		-43%
Coûts des ventes	(67,3)		(112,0)		-40%
Coûts de développement	(25,3)		(46,6)		-46%
Autres produits	0,2		1,0		-75%
Coûts de production	(9,2)		(8,4)		9%
Frais de marketing et de commercialisation	(11,0)		(13,5)		-19%
Frais généraux et administratifs	(9,8)		(10,0)		-2%
Autres produits et charges d'exploitation	0,2		0,5		-64%
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	10,5	7,9%	45,3	19,3%	-77%
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	(5,9)		(8,0)		-26%
Résultat d'exploitation des sociétés intégrées	4,5	3,4%	37,3	15,9%	-88%
Résultat financier	(4,0)		(4,1)		-2%
Résultat exceptionnel	-		(4,4)		-100%
Impôts sur les résultats	1,2		(7,1)		-117%
Résultat des sociétés mises en équivalence	0,2		0,1		15%
Résultat net de l'ensemble consolidé	1,9	1,4%	21,8	9,3%	-91%
Intérêts minoritaires	0,2		0,3		-27%
Résultat net part du groupe	2,1	1,6%	22,1	9,4%	-91%
Résultat net dilué par action (en euros)	0,26		2,85		-91%

BILAN

(en millions d'euros)	30/09/2025	31/03/2025	Variation
ACTIF			
Immobilisations incorporelles	181,3	169,8	11,5
Ecart d'acquisition	77,2	84,2	(7,0)
Immobilisations corporelles	1,4	1,4	(0,1)
Immobilisations financières	5,3	5,1	0,2
ACTIF IMMOBILISE	265,1	260,5	4,6
Stocks et en-cours	0,5	0,8	(0,3)
Clients et comptes rattachés	28,4	27,4	1,1
Autres créances et comptes de régularisation	41,6	52,2	(10,7)
Instruments financiers à terme	0,5	0,5	(0,0)
Disponibilités	44,9	61,7	(16,8)
ACTIF CIRCULANT	115,9	142,6	(26,7)
TOTAL DE L'ACTIF	381,0	403,1	(22,1)
(en millions d'euros)			
PASSIF	30/09/2025	31/03/2025	Variation
Capital	10,3	10,3	-
Primes liées au capital	110,4	110,4	-
Réserves	27,0	19,6	7,4
Résultat	2,1	19,4	(17,3)
CAPITAUX PROPRES PART GROUPE	149,8	159,6	(9,9)
INTERETS MINORITAIRES	7,1	6,9	0,2
			-
Provisions pour risques et charges	1,6	1,9	(0,2)
Emprunts et dettes financières	142,9	142,5	0,4
Fournisseurs et comptes rattachés	43,2	42,9	0,3
Autres dettes et comptes de régularisation	36,4	49,3	(12,9)
TOTAL DU PASSIF	381,0	403,1	(22,1)

TABEAU DES FLUX DE TRESORERIE

Tableau des flux de trésorerie (en millions d'euros)	S1 2025/26	S1 2024/25
Résultat net de l'ensemble consolidé	1,9	21,8
Variation nette des amortissements et provisions	31,5	60,0
Elimination des charges d'intérêts	3,3	3,6
Variation des impôts différés	0,0	2,9
Elimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence	(0,2)	(0,1)
Elimination des plus ou moins-values de cession	0,1	0,0
Variation du BFR d'exploitation	(8,3)	(55,0)
Acquisitions d'immobilisations incorporelles et corporelles (CAPEX)	(36,3)	(45,3)
Cash-flow Opérationnel	(8,1)	(12,2)
Acquisition d'immobilisations financières	0,0	(2,2)
Incidence des variations de périmètre	(1,2)	(1,0)
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissements	(1,2)	(3,2)
Dividendes versés	(0,1)	-
Augmentations (réductions) de capital	-	22,6
Emissions d'emprunts nets des remboursements et charges financières	(6,0)	(2,5)
Cessions (acquisitions) nettes d'actions propres	(1,3)	0,1
Flux de trésorerie liés aux activités de financement	(7,3)	20,2
Incidence des écarts de change	(0,2)	(0,0)
VARIATION DE TRESORERIE	(16,8)	4,8
Trésorerie d'ouverture	61,7	17,9
Trésorerie de clôture	44,9	22,7