

## PULLUP Entertainment publie le chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2025/26

- Chiffre d'affaires de 84,0 M€ au quatrième trimestre et de 281,4 M€ sur l'exercice 2025/26
- Back-catalogue de 52,1 M€ sur le trimestre et de 189,0 M€ sur l'exercice, près de trois fois supérieur au back-catalogue de l'exercice 2022/23, démonstration de la nette transformation du Groupe vers plus de récurrence
- Solide lancement de John Carpenter's Toxic Commando mais en deçà des attentes ambitieuses de la Société
- Memories in Orbit et Starship Troopers: Ultimate Bug War! n'ont pas eu le succès commercial attendu malgré les excellents retours des joueurs
- Absolum poursuit son excellente performance avec plus de 500 000 copies vendues et Roadcraft a vendu plus de 1 million de copies
- Dotemu classé dans le top 10 des éditeurs 2025 selon le classement annuel Metacritic
- Mise à jour des objectifs : EBIT ajusté dorénavant attendu entre 10 et 15 M€ sur 2025/26
- Dette nette<sup>1</sup> attendue entre 85 M€ et 90 M€ (non auditée) au 31 mars 2026

Geoffroy Sardin, Directeur Général, commente : « PULLUP Entertainment est bien positionnée, avec une forte discipline sur les coûts et une stratégie d'investissement encore plus sélective. Nous privilégions sur les prochains exercices visibilité et génération de trésorerie, combinées à un socle de revenus récurrents bien établi et à des projets prometteurs pour l'avenir. »

### Chiffre d'affaires du 4ème trimestre - non audité

En millions €	T4 2025/26	T4 2024/25	Var.	2025/26	2024/25	Var.	2022/23	Var.
Lancements	27,0	25,2	7,2%	82,3	257,8	-68,1%	126,4	-34,9%
Back-catalogue	52,1	27,9	87,2%	189,0	123,6	52,9%	65,2	189,9%
Autres	4,9	1,8	x2,7	10,1	8,6	17,7%	2,5	x4,0
<b>CA Groupe</b>	<b>84,0</b>	<b>54,8</b>	<b>53,3%</b>	<b>281,4</b>	<b>390,0</b>	<b>-27,8%</b>	<b>194,1</b>	<b>45,0%</b>

<sup>1</sup> Le Groupe définit la Dette nette 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

**PARIS, FRANCE – 16 avril 2026 – PULLUP Entertainment (FR0012419307 - ALPUL)** annonce son chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2025/26 (non audité), clos le 31 mars 2026.

Geoffroy Sardin, Directeur Général, commente « *Sur l'exercice 2026, nos équipes ont tiré parti de la force de notre back-catalogue et démontré leur capacité à lancer un nombre important de titres de qualité ayant atteint, pour la grande majorité, une solide rentabilité. Nous avons sorti douze jeux sur l'exercice avec un niveau de satisfaction des joueurs de 84%<sup>2</sup> en moyenne, dont cinq - Absolum, Marvel Cosmic Invasion, Ninja Gaiden Ragebound, Roadcraft, John Carpenter's Toxic Commando - sont entrés dans le top 10 des ventes des jeux payants sur Steam lors de leurs lancements. Avec Absolum et Train Sim World 6, nous poursuivons par ailleurs notre ambition de développer en interne des jeux fondés sur nos propres marques. »*

Aurélien Briand, Directeur Financier, ajoute « *Nous continuons d'opérer avec une exécution solide dans un marché exigeant et très compétitif. Dans un contexte de concentration exceptionnelle de lancements concurrents au mois de mars, le chiffre d'affaires du back-catalogue, supérieur à nos attentes, n'a pas permis de compenser la sous-performance des titres sortis sur cette période. En parallèle, nous avons procédé à une revue complète de notre portefeuille de jeux en développement et de nos plannings. En conséquence, notre EBIT ajusté 2025/26 est dorénavant attendu entre 10 M€ et 15 M€. Nous sommes déterminés à garantir que nos investissements contribuent à une croissance saine et rentable, avec une forte discipline sur les coûts et une approche encore plus sélective de nos projets. Nos CAPEX<sup>3</sup> sont ainsi désormais attendus entre 70 M€ et 80 M€ sur 2025/26 ainsi que sur les prochains exercices. »*

Geoffroy Sardin poursuit « *Tout en continuant de nourrir notre back-catalogue et de développer notre offre Live, nous lancerons au cours des prochains exercices des jeux d'envergure, avec notamment Road Kings, Resonance: A Plague Tale Legacy, la suite de Train Sim World, plusieurs titres de Focus Entertainment non annoncés, le jeu Live de Carpool Studio et bien sûr Warhammer 40.000: Space Marine 3. Dotemu continuera par ailleurs de sortir de nombreux titres de qualité. »*

Geoffroy Sardin conclut « *Notre modèle a fait ses preuves. Nous continuons de nous appuyer sur un bilan solide avec une dette nette maîtrisée, ainsi que sur la récurrence de notre back-catalogue. Nos jeux AA et indépendants ciblent des communautés de joueurs passionnées et très engagées et sont reconnus pour leur qualité et leurs gameplays exigeants. Notre force réside dans la grande expérience et dans le savoir-faire de nos équipes, combinés à notre présence sur l'un des segments les plus dynamiques du marché. Les décisions que nous prenons aujourd'hui s'appuient sur ce modèle éprouvé et permettront de renforcer notre potentiel futur. »*

---

<sup>2</sup> Plateforme Steam

<sup>3</sup> Hors Scripteam

Le chiffre d'affaires s'élève à 84,0 M€ au quatrième trimestre 2025/26 (+53,3% par rapport à l'année précédente) et à 281,4 M€ sur l'exercice en baisse de 27,8% par rapport à 2024/25 qui avait bénéficié de la sortie exceptionnelle de Warhammer 40,000: Space Marine 2.

Le chiffre d'affaires Lancements du quatrième trimestre 2025/26 s'élève à 27,0 M€ et à 82,3 M€ sur l'exercice. Quatre titres ont été lancés sur le trimestre, Memories in Orbit, Starship Troopers: Ultimate Bug War!, Thomas & Friends: Wonders of Sodor et John Carpenter's Toxic Commando.

Le chiffre d'affaires Back-catalogue au quatrième trimestre 2025/26 est en hausse de 87,2%. Sur l'exercice, il s'élève à 189,0 M€, un niveau record, en progression de 52,9% par rapport à l'exercice précédent. Il représente 67% du chiffre d'affaires global et est près de trois fois supérieur à celui réalisé en 2022/23, démonstration de la nette transformation du Groupe vers plus de récurrence. Cette progression reflète la qualité des titres de PULLUP Entertainment, l'expertise de ses équipes dans la mise en valeur des jeux plusieurs années après leurs lancements, et la montée en puissance des opérations Live qui engagent les joueurs dans la durée.

### **Mise à jour des objectifs financiers**

L'EBIT Ajusté est dorénavant attendu entre 10 M€ et 15 M€ sur 2025/26. Cette mise à jour reflète les éléments suivants :

- Plusieurs lancements n'ont pas atteint les projections commerciales ambitieuses de la Société sur le trimestre.
- Des dépréciations accélérées liées au premier point et à l'arrêt de projets.
- Le décalage sur l'exercice 2026/27 de Battlestar Galactica: Scattered Hopes.

Dans ce contexte, la Société suspend les objectifs 2026/27 précédemment communiqués et apportera plus de détails sur le prochain exercice fiscal lors de l'annonce des résultats annuels 2025/26 le 11 juin.

### **Evénements récents**

#### **Servane Forest, Directrice juridique, nommée au Comité exécutif de PULLUP Entertainment**

Pour soutenir les ambitions de PULLUP Entertainment, le Groupe renforce son comité exécutif avec la nomination de Servane Forest, Directrice juridique.

Cette nomination reflète la volonté du Groupe d'inscrire pleinement les enjeux juridiques et de gouvernance au cœur de sa stratégie. Dans un contexte de transformation profonde de notre industrie (intelligence artificielle, data, protection des données, évolution des plateformes), il est essentiel que ces dimensions soient intégrées directement dans la réflexion exécutive.

Titulaire d'un Master en Propriété Industrielle de l'université Panthéon Assas, Servane a développé tout au long de sa carrière une expertise dans la conduite de projets juridiques structurants en France et à l'international ainsi que dans la gestion de risques juridiques complexes. Servane a débuté sa carrière chez NRJ Group, puis chez Le Bon Coin en tant que Legal Director avant de rejoindre PULLUP Entertainment en janvier 2025.

**Prochain événement** : Résultats annuels 2025/26 le 11 juin 2026 (après bourse).

## À propos de PULLUP Entertainment

Avec plus de 600 collaborateurs en Europe et un chiffre d'affaires de 281 M€ en 2025/26, **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 *TMNT: Shredder's Revenge*, *Streets of Rage 4* et *Marvel Cosmic Invasion*, éditeur et développeur d'*Absolum*.

### Cinq studios de développement & une structure audiovisuelle

- **DOVETAIL GAMES** (*Train Sim World*), **DECK13** (*The Surge*), **BLACKMILL GAMES** (*WW1 Game Series*), **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](mailto:IR@pullupent.com)

Jean Benoît Roquette

Tél : + 33 6 33 67 79 49

E-mail : [jeanbenoit@balboaconseil.com](mailto:jeanbenoit@balboaconseil.com)

### Relations Presse

Clémence Bigeon  
Tél : + 33 1 55 26 85 00  
E-mail : [clemence.bigeon@focusent.com](mailto:clemence.bigeon@focusent.com)

Constance Baudry

Tel : +33 6 82 43 69 62

E-mail: [constance.baudry@agence-constance.fr](mailto:constance.baudry@agence-constance.fr)