

PULLUP ENTERTAINMENT PUBLIE SES RÉSULTATS ANNUELS 2025/26

**Line-up ambitieux pour 2026/27 et les exercices suivants
avec des propositions créatives très différenciantes
et le renforcement du portefeuille d'IPs du Groupe**

**Le back catalogue continuera d'apporter une solide visibilité sur ses revenus,
sa rentabilité et sa génération de trésorerie**

EXERCICE 2025/26

- **Chiffre d'affaires de 281,4 M€** (annoncé le 16 avril 2026)
- **EBIT Ajusté¹ de 12,6 M€**, en ligne avec les objectifs récemment révisés
- **Dette nette² maîtrisée de 85,7 M€**

EXERCICE 2026/27

- **Un line-up à venir de plus de 10 titres dont** : Resonance: A Plague Tale Legacy / Road Kings / Chivalware / Theos: City of Myth / Wardens of Avalon / Warhammer Age of Sigmar: Deathmaster / BioEden / Gallipoli, WW1 Game Series
- **Solide visibilité apportée par le back catalogue.** Très bon début d'exercice pour le contenu Live de Warhammer 40,000: Space Marine 2 & Marvel Cosmic Invasion. Lancement sur Switch 2 de SnowRunner et Warhammer 40,000: Space Marine 2 sur l'exercice

AU-DELÀ DE 2026/27

- **Une quinzaine de titres structurants sont en développement dont** : Warhammer 40,000: Space Marine 3 / Bradley the Badger / Magicians The Devil's Deal / Deux nouvelles marques propriétaires développées par les studios internes Carpool Studio et Deck 13

PARIS, FRANCE – 11 juin 2026 – PULLUP Entertainment (FR0012419307 - ALPUL) annonce ses résultats annuels de l'exercice 2025/26, clos le 31 mars 2026.

Geoffroy Sardin, Directeur Général commente : « *Tout en restant très concurrentiel, le marché du jeu vidéo retrouve progressivement une dynamique favorable, portée notamment par la croissance remarquable du segment PC, stimulée par les jeux AA et indépendants sur lesquels PULLUP Entertainment est bien positionné. Nous avons pris ces derniers mois des décisions structurantes afin de concentrer nos ressources sur nos meilleures opportunités, renforcer la visibilité de nos activités et optimiser durablement nos investissements. Nous continuons par ailleurs de renforcer notre portefeuille de marques propriétaires.* »

¹ Le Groupe définit l'EBIT Ajusté comme le résultat courant 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 impact des cessions ou restructurations de filiales et majoré du crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo / crédit d'impôt audiovisuel et crédit d'impôt Cinéma

² Le Groupe définit la Dette nette (ou 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

Aurélien Briand, Directeur Financier, ajoute : « L'exercice 2025/26 a été marqué par notre solide exécution sur le back catalogue et la qualité de nos jeux - qui s'est notamment traduite par le succès de notre nouvelle franchise Absolum - et par le fait que nous n'avons pas atteint tous nos objectifs financiers. Notre chiffre d'affaires annuel s'est établi à un niveau record pour une année sans lancement de jeu Warhammer 40,000 : Space Marine. Notre résultat opérationnel ajusté s'est élevé à 12,6 M€, en ligne avec notre objectif révisé récemment. Notre dette nette s'est établit à 85,7 M€ grâce à des CAPEX maîtrisés et à l'excellent travail de nos équipes sur la gestion du besoin en fonds de roulement. »

Geoffroy Sardin poursuit : « Nous abordons l'exercice 2026/27 avec un bilan solide et une discipline renouvelée. Nous lancerons plus de 10 titres parmi lesquels Resonance: A Plague Tale Legacy, Road Kings, Gallipoli WW1 Game Series, Warhammer Age of Sigmar: Deathmaster, ainsi que plusieurs autres jeux que nous dévoilerons progressivement. Le back catalogue continuera de nous apporter une forte visibilité sur ses revenus, sa rentabilité et sa génération de trésorerie, avec notamment une excellente performance depuis le début de l'exercice des contenus Live de Warhammer 40,000: Space Marine 2 et de Marvel Cosmic Invasion. Au-delà, notre portefeuille de développement demeure particulièrement riche avec une quinzaine de projets structurants dont Warhammer 40,000: Space Marine 3. La semaine dernière nous avons dévoilé Magicians The Devil's Deal, une nouvelle IP co-détenue avec Uppercut Games, studio dont nous sommes actionnaires minoritaires. Magicians The Devil's Deal s'est imposé comme une des annonces les plus marquantes du récent Xbox Showcase. Par ailleurs, Focus Entertainment vient d'annoncer un partenariat enthousiasmant avec le studio Day4Night pour son jeu Bradley The Badger qui a suscité un grand engouement de la communauté lors des derniers Game Awards. Enfin, deux nouvelles propriétés intellectuelles sont actuellement développées par nos studios internes Carpool Studio et Deck13. Conformément à notre ligne éditoriale, l'ensemble de ces projets repose sur des propositions créatives fortes et différenciantes, portées par des univers à grand potentiel et destinées à des communautés de joueurs passionnés et engagés.

Geoffroy Sardin conclut : « Nous poursuivons notre développement avec confiance et sérénité, en étant fidèles à notre stratégie fondée sur des expériences de jeu exigeantes et distinctives. Dans un marché offrant de nombreuses opportunités, nous sommes convaincus de notre capacité à créer durablement de la valeur pour l'ensemble de nos parties prenantes. »

COMPTE DE RESULTAT CONSOLIDÉ SUIVI PAR LE MANAGEMENT

(en millions d'euros)	2025/26	2024/25	Variation %
Chiffre d'affaires	281,4	390,0	-28%
Coûts des ventes	(148,8)	(199,7)	-25%
Coûts de développement (*)	(66,3)	(77,3)	-14%
Autres produits	2,1	2,3	-12%
Marge brute	68,3 24%	115,3 30%	-41%
Frais de production	(19,3)	(18,3)	6%
Frais de marketing et de commercialisation	(22,7)	(21,0)	8%
Frais généraux et administratifs	(19,5)	(21,7)	-10%
Autres produits et charges d'exploitation dont Crédits d'impôts (*)	5,8	6,0	-3%
EBIT Ajusté	12,6 4%	60,3 15%	-79%
Amortissements des écarts d'acquisition et actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	(13,9)	(17,2)	-19%
Impacts des cessions ou restructurations de filiales (**)	(3,7)	N/A	N/A
Résultat financier	(6,8)	(6,4)	6%
Résultat exceptionnel (**)	-	(6,5)	-100%
Impôts sur les résultats hors Crédits d'impôts	(1,2)	(10,7)	-89%
Résultat des sociétés mises en équivalence	0,1	0,5	-81%
Résultat net de l'ensemble consolidé	(12,8) -5%	20,1 5%	-163%
Intérêts minoritaires	(0,2)	(0,8)	-79%
Résultat net part du groupe	(12,9) -5%	19,4 5%	-167%
Résultat net dilué par action	(1,62)	2,49	-165%
EBIT Ajusté	12,6 4%	60,3 15%	-79%
Amortissements et provisions	(67,0)	(78,6)	-15%
EBITDA	79,6 28%	138,9 36%	-43%

(*) Hors impacts des cessions et restructurations de filiales

(**) Suite à l'application du nouveau règlement ANC 2022-06 au 1er avril 2025, les impacts des cessions ou restructurations de filiales ne sont plus comptabilisés en résultat exceptionnel, ils restent néanmoins exclus de l'EBIT Ajusté. Ils s'élevaient à 6,5 M€ au 31 mars 2025.

Chiffre d'affaires – (publié le 16 avril 2026)

(en millions d'euros)	2025/26	2024/25	Variation %
Lancements	82,3	257,8	-68,1%
Back-catalogue	189,0	123,6	52,9%
Autres	10,1	8,6	17,7%
Chiffre d'affaires Groupe	281,4	390,0	-27,8%

Le chiffre d'affaires annuel s'élève à 281,4 M€ 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 s'élève à 82,3 M€. Le chiffre d'affaires Back-catalogue 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.

Éléments principaux du compte de résultat

L'EBIT Ajusté annuel s'élève à 12,6 M€, à comparer à 60,3 M€ sur l'exercice 2024/25. La perte nette part du groupe s'élève à 12,9 M€ et la perte nette diluée par action à 1,62€, à comparer à un résultat net part du groupe de 19,4 M€ et un résultat net dilué par action de 2,49€ en 2024/25.

L'EBITDA s'élève à 79,6 M€ contre 138,9 M€ l'an passé.

Éléments principaux du tableau des flux de trésorerie

Les cash-flows opérationnels s'élèvent à 6,5 M€ (versus 52,1 M€ en 2024/25).

Éléments principaux du bilan

Au 31 mars 2026, la trésorerie brute s'établit à 52,0 M€. L'endettement net² ressort à 85,7 M€ par rapport à 70,1 M€ au 31 mars 2025.

Line-up exercice 2026/27

- **Focus Entertainment Publishing** : Resonance: A Plague Tale Legacy / Road Kings / BioEden
- **Dotemu** : Chivalware / Theos: City of Myth / Wardens of Avalon / Warhammer Age of Sigmar: Deathmaster
- **BlackMill Games** : Gallipoli, WW1 Game Series
- **Dovetail Games** : une nouvelle itération de Train Sim World

D'autres jeux seront révélés au cours de l'année. Le line-up sera notamment complété par des titres indépendants sous les labels « **The Arcade Crew** » (**Dotemu**) et « **Deck 13 Spotlight** » ainsi que par un programme ambitieux de contenus Live.

Événements récents

PULLUP Entertainment annonce qu'elle a cédé l'intégralité de sa participation dans Douze Dixièmes aux associés fondateurs du studio

Cette décision a été prise d'un commun accord pour permettre à chacune des parties de se concentrer sur ses objectifs stratégiques de manière autonome. Les jeux Shady Part of Me et MIO: Memories in Orbit développés par Douze Dixièmes restent édités par Focus Entertainment Publishing, filiale du Groupe PULLUP Entertainment.

À propos de PULLUP Entertainment

Avec près 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, éditeur de *TMNT: Shredder's Revenge*, *Streets of Rage 4* et *Marvel Cosmic Invasion*, éditeur et développeur d'*Absolum*.

Quatre studios de développement & une structure audiovisuelle

- **DOVETAIL GAMES** (*Train Sim World*), **DECK13** (*The Surge*, nouvelle IP), **BLACKMILL GAMES** (*WW1 Game Series*), **CARPOOL STUDIO** (nouvelle IP *Live Service*).
- **SCRIPTTEAM**, structure dédiée à la production de séries et films et à l'adaptation des licences du Groupe.

Prochain événement : Chiffre d'affaires du premier trimestre 2026/27 : 16 juillet 2026 (après bourse)

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 Bigeon

Tél : + 33 1 55 26 85 00

E-mail : Clemence.BIGEON@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'audit sur les comptes annuels ont été effectuées. Le rapport d'audit sera émis après vérification du rapport financier annuel

COMPTE DE RESULTAT

(en millions d'euros)	2025/26	2024/25	Variation %
Chiffre d'affaires	281,4	390,0	-28%
Coûts des ventes	(148,8)	(199,7)	-25%
Coûts de développement	(68,5)	(77,8)	-12%
Autres produits	2,1	2,3	-12%
Frais de production	(19,3)	(18,3)	6%
Frais de marketing et de commercialisation	(22,7)	(21,0)	8%
Frais généraux et administratifs	(19,5)	(21,7)	-10%
Autres produits et charges d'exploitation	(2,6)	0,7	-477%
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	1,9 1%	54,5 14%	-96%
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	(13,8)	(16,7)	-17%
Résultat d'exploitation des sociétés intégrées	(11,9) -4%	37,8 10%	-131%
Résultat financier	(6,8)	(6,4)	6%
Résultat exceptionnel	-	(6,5)	-100%
Impôts sur les résultats	5,8	(5,3)	-208%
Résultat des sociétés mises en équivalence	0,1	0,5	-81%
Résultat net de l'ensemble consolidé	(12,8) -5%	20,1 5%	-163%
Intérêts minoritaires	(0,2)	(0,8)	-79%
Résultat net part du groupe	(12,9) -5%	19,4 5%	-167%
Résultat net dilué par action (en euros)	(1,62)	2,49	-165%

RECONCILIATION AVEC LE COMPTE DE RESULTAT CONSOLIDE SUIVI PAR LE MANAGEMENT

(en millions d'euros)	2025/26	2024/25
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	1,9	54,5
Crédits d'impôts	6,9	5,3
Retraitement des amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	0,1	0,5
Retraitement des impacts des cessions ou restructurations de filiales comptabilisés jusqu'au 31/03/25 en résultat exceptionnel	3,7	N/A
EBIT Ajusté	12,6	60,3

BILAN

(en millions d'euros)	31/03/2026	31/03/2025	Variation
ACTIF			
Immobilisations incorporelles	195,5	169,8	25,7
Ecart d'acquisition	74,0	84,2	(10,1)
Immobilisations corporelles	1,5	1,4	0,1
Immobilisations financières	2,4	5,1	(2,7)
ACTIF IMMOBILISE	273,4	260,5	12,9
Stocks et en-cours	0,1	0,8	(0,6)
Clients et comptes rattachés	38,8	27,4	11,5
Autres créances et comptes de régularisation	38,1	52,2	(14,1)
Instruments financiers à terme	0,4	0,5	(0,1)
Disponibilités	52,0	61,7	(9,7)
ACTIF CIRCULANT	129,4	142,6	(13,2)
TOTAL DE L'ACTIF	402,8	403,1	(0,2)
(en millions d'euros)			
PASSIF			
Capital	10,3	10,3	-
Primes liées au capital	110,4	110,4	-
Réserves	29,5	19,6	9,9
Résultat	(12,9)	19,4	(32,3)
CAPITAUX PROPRES PART GROUPE	137,3	159,6	(22,3)
INTERETS MINORITAIRES	7,7	6,9	0,9
Provisions pour risques et charges	2,0	1,9	0,1
Emprunts et dettes financières	152,2	142,5	9,7
Fournisseurs et comptes rattachés	70,6	42,9	27,6
Autres dettes et comptes de régularisation	33,1	49,3	(16,2)
TOTAL DU PASSIF	402,8	403,1	(0,2)

TABLEAU DES FLUX DE TRESORERIE

Tableau des flux de trésorerie (en millions d'euros)	2025/26	2024/25
Résultat net de l'ensemble consolidé	(12,8)	20,1
Variation nette des amortissements et provisions	83,9	98,2
Elimination des charges d'intérêts	6,7	6,9
Variation des impôts différés	0,9	2,4
Elimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence	(0,1)	(0,5)
Elimination des plus ou moins-values de cession	1,5	4,1
Variation du BFR d'exploitation	10,8	15,4
Acquisitions d'immobilisations incorporelles et corporelles (CAPEX)	(84,4)	(94,4)
Cash-flow Opérationnel	6,5	52,1
Acquisition d'immobilisations financières	(0,1)	(2,5)
Incidence des variations de périmètre	(2,8)	(2,3)
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissements	(2,9)	(4,8)
Dividendes versés	(7,9)	(0,1)
Augmentations (réductions) de capital	-	22,9
Emissions d'emprunts nets des remboursements et charges financières	0,0	(21,1)
Cessions (acquisitions) nettes d'actions propres	(1,2)	(5,2)
Acquisitions d'intérêts minoritaires	(4,0)	-
Flux de trésorerie liés aux activités de financement	(13,1)	(3,6)
Incidence des écarts de change	(0,2)	0,1
VARIATION DE TRESORERIE	(9,7)	43,8
Trésorerie d'ouverture	61,7	17,9
Trésorerie de clôture	52,0	61,7