

Paris, le 20 juin 2024, 17h45

## PULLUP Entertainment

### Annonce ses résultats de l'exercice 2023/24, année de structuration et de nouvelle organisation du Groupe

### Et confirme son ambition de devenir l'un des leaders du développement et de l'édition sur le marché des jeux indépendants et AA+

- Exercice 2023/24 :
  - Chiffre d'affaires de 187,3 millions d'euros ; un EBITDA à 65,2 millions d'euros ; un EBITA à -0,3 million d'euros
  - Surperformance du Back-catalogue, notamment grâce à la contribution des jeux à contenus additionnels, « jeux live »
- Depuis le 31 mars 2024 :
  - Situation financière renforcée pour saisir de nouvelles opportunités de développement
  - Deux opérations de prise de participation minoritaire stratégiques dans deux studios, accompagnées de contrats d'édition :
    - RUNDISC, studio français, créateur du jeu vidéo multi récompensé : Chants of Sennaar
    - UPPERCUT GAMES, studio basé en Australie, fondé par des vétérans de l'industrie et dont les équipes sont spécialisées dans la création de franchises originales à succès
- Perspectives :
  - Croissance solide du chiffre d'affaires et rebond des résultats attendus sur l'exercice 2024/25 grâce à un pipeline robuste, dont **Warhammer 40.000: Space Marine 2**, un des jeux les plus attendus de l'année
  - Confirmation de l'objectif moyen terme d'un mix de revenus composé à 50% par du owned IP / co owned IP et porté par un line-up de plus de 60 projets à lancer sur 3 ans dont la moitié sont des jeux live

**PARIS, FRANCE – 20 juin 2024 – PULLUP Entertainment (FR0012419307 - ALPUL)**, collectif de talents mondialement reconnu dans l'édition et la création de contenus originaux de jeux vidéo, annonce ses résultats annuels de l'exercice 2023/24 clos au 31 mars 2024.

**Faits marquants de l'exercice 2023/24 :**

**Une année de structuration :** chiffre d'affaires de 187,3 millions d'euros ; un EBITDA à 65,2 millions d'euros ; un EBITA à -0,3 million d'euros ; un robuste Back-catalogue ; une bonne performance des jeux lancés sur l'exercice à l'exception d'Atlas Fallen, lequel sera relancé en version améliorée sur l'exercice 2024/25 ; le décalage de deux jeux AA ; ajustement de la valeur du portefeuille de jeux.

**Nouvelle organisation du Groupe et réaffirmation de la stratégie :** un nouveau nom, PULLUP Entertainment, pour incarner un modèle équilibré, développeur/éditeur, porteur de synergies et un portefeuille de jeux, sur les trois prochaines années, le plus ambitieux de son histoire.

**Trois pôles d'activités complémentaires :** deux dédiés à l'édition avec FOCUS Entertainment Publishing sur les AA et DOTEMU sur les jeux indépendants et retrogaming, et PULLUP Studios qui regroupe les studios internes du groupe.

**Cinq nominations structurantes pour accompagner le développement :** Geoffroy Sardin, Directeur général délégué du Groupe PULLUP Entertainment, Ahmed Boukhelifa, Directeur Général Délégué de PULLUP Studios, Lars Janssen, Directeur Général du studio DECK 13 interactive, Frédéric Menou, Directeur des Opérations de DOTEMU, et Nicolas Deschamps, Directeur Marketing de FOCUS Entertainment Publishing.

**Acquisition de DOVETAIL GAMES :** studio reconnu pour son expertise en développement de marques propres de simulation générant des revenus récurrents, en adéquation avec la stratégie de PULLUP Entertainment de remontée de la chaîne de valeur.

**Création de SCRIPTTEAM :** plateforme de production audiovisuelle, avec la prise de participation majoritaire dans deux studios de production audiovisuelle expérimentés, Make it happen Studio et Marvelous productions.

## COMPTE DE RESULTAT CONSOLIDE SUIVI PAR LE MANAGEMENT (clos au 31 mars 2024) – procédures d’audit effectuées

| (en millions d’euros)  | Publié        |      | Iso estimation <sup>1</sup> |      | Publié       |      |
|--|---------------|------|-----------------------------|------|--------------|------|
|  | 2023/2024     |      | 2023/2024                   |      | 2022/2023    |      |
| <b>Chiffre d'affaires</b>  | <b>187,3</b>  | 100% | <b>187,3</b>                | 100% | <b>194,1</b> | 100% |
| <b>Marge brute<sup>2</sup></b>   | <b>44,5</b>   | 24%  | <b>44,2</b>                 | 24%  | <b>72,6</b>  | 37%  |
| Coûts de production  | (15,3)        |      | (19,2)                      |      | (12,3)       |      |
| Coûts de marketing & commercialisation   | (21,3)        |      | (21,3)                      |      | (23,6)       |      |
| Frais généraux et administratifs   | (13,9)        |      | (13,9)                      |      | (10,0)       |      |
| Autres produits & charges d’exploitation dont Crédits d’impôts <sup>3</sup>                                | 5,8           |      | 5,8                         |      | 1,7          |      |
| <b>EBITA<sup>4</sup></b>   | <b>(0,3)</b>  | 0%   | <b>(4,5)</b>                | -2%  | <b>28,4</b>  | 15%  |
| DAP écarts d’acquisition et DAP actifs incorporels identifiés dans le cadre d’un regroupement d’entreprise | (12,6)        |      | (12,6)                      |      | (9,3)        |      |
| Résultat financier   | (6,1)         |      | (6,1)                       |      | (3,3)        |      |
| Résultat exceptionnel  | (2,4)         |      | (2,4)                       |      | (0,2)        |      |
| Impôts sur les résultats hors Crédits d’impôts <sup>3</sup>  | 2,3           |      | 2,3                         |      | (5,3)        |      |
| Résultat des sociétés mises en équivalence   | (0,1)         |      | (0,1)                       |      |              |      |
| <b>Résultat net de l’ensemble consolidé</b>  | <b>(19,2)</b> | -10% | <b>(23,4)</b>               | -13% | <b>10,3</b>  | 5%   |
| Intérêts minoritaires  | (0,7)         |      | (0,7)                       |      | (3,0)        |      |
| <b>Résultat net (part du groupe)</b>   | <b>(19,9)</b> | -11% | <b>(24,1)</b>               | -13% | <b>7,3</b>   | 4%   |
| <b>EBITA<sup>4</sup></b>   | <b>(0,3)</b>  | 0%   | <b>(4,5)</b>                | -2%  | <b>28,4</b>  | 15%  |
| Amortissement et provisions  | (65,5)        |      | (65,8)                      |      | (31,9)       |      |
| <b>EBITDA<sup>5</sup></b>  | <b>65,2</b>   | 35%  | <b>61,3</b>                 | 33%  | <b>60,3</b>  | 31%  |

<sup>1</sup> Iso estimation : se référer au communiqué de presse du S1 23/24 [20231214\\_s1\\_202324\\_fr.pdf \(focus-home.com\)](https://www.pullup.com/fr/actualites/20231214_s1_202324_fr.pdf)

<sup>2</sup> Le Groupe définit sa marge brute comme étant la différence entre : le chiffre d’affaires, le coût des ventes et les coûts de développement des jeux. La charge d’amortissement des actifs incorporels identifiés dans le cadre d’un regroupement d’entreprise n’est pas comprise dans la marge brute.

<sup>3</sup> Les crédits d’impôts correspondent aux CIR (Crédit d’impôt recherche), CIJV (Crédit d’impôt jeux vidéo), CIC (Crédit d’impôt cinéma) et CIA (Crédit d’impôt audiovisuel).

<sup>4</sup> Le Groupe définit un EBIT ajusté ("EBITA") 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, et majoré du crédit d’impôt recherche / crédit d’impôt jeux vidéo / crédit d’impôt cinéma et crédit d’impôt audiovisuel

<sup>5</sup> L’EBITDA ("Earnings Before Interest, Taxes, Dépréciation and Amortization ") se définit comme l’EBITA avant dotation et reprise aux amortissements et provisions d’exploitation

## Chiffre d'affaires annuel à 187,3 M€ porté par le robuste Back-catalogue qui a bénéficié de livraisons régulières de contenus additionnels tout au long de l'exercice

Sur l'année, le chiffre d'affaires du Back-catalogue s'élève à 123,5 millions d'euros, en hausse de 89 % grâce à **Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge** édité par DOTEMU, les franchises **A Plague Tale** et **Train Sim World**, **Atomic Heart**, **SnowRunner**, **Evil West** ou encore **Insurgency: Sandstorm**. Sur ces sept franchises, cinq ont reçu du contenu additionnel régulier tout au long de l'exercice. Le Back-catalogue a ainsi représenté 66% du chiffre d'affaires sur l'ensemble de l'année.

Le chiffre d'affaires des nouvelles sorties atteint 53,6 millions d'euros, impacté notamment par le décalage de deux lancements de jeux importants : **Banishers: Ghosts of New Eden** et **Warhammer 40,000: Space Marine 2**.

Le chiffre d'affaires Autres se monte à 10,2 millions d'euros sur l'exercice, il est constitué des activités de l'agence marketing d'influence et des recettes de la plateforme audiovisuelle nouvellement constituée, SCRIPTEAM.

En excluant la contribution de DOVETAIL Games, de SCRIPTEAM, ainsi que l'autre acquisition réalisée sur le second semestre 2022, le chiffre d'affaires à périmètre constant sur l'ensemble de l'exercice 2023/24, s'établit à 159,6 millions d'euros.

A noter que la contribution de DOVETAIL Games sur l'exercice a été significative grâce à l'ensemble de la franchise **Train Sim World** qui fait partie des meilleures ventes du Groupe en 2023/24.

Sur l'année, les partenaires digitaux ont contribué à hauteur de 88% du chiffre d'affaires réalisé par le Groupe, l'international représentant 94% du chiffre d'affaires total de **PULLUP Entertainment**.

## Une amélioration des résultats au second semestre par rapport au premier semestre 2023/24

- La **Marge Brute** du Groupe atteint 44,5 millions d'euros sur l'exercice 2023/24, à 24% du chiffre d'affaires, contre 37% sur l'exercice 2022/2023, exercice qui avait notamment été marqué par le succès remarquable de **Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge**.  
La très bonne performance du Back-catalogue sur l'année 2023/24 ainsi que la contribution de DOVETAIL Games n'ont pas compensé les ventes d'Atlas Fallen en deçà des attentes ainsi que l'impact de l'ajustement du portefeuille afin de concentrer les investissements sur des franchises détenues ou codétenues par le Groupe et à revenus récurrents.
- Sous la Marge Brute, la hausse des **Charges Opérationnelles** reflète principalement l'intégration de DOVETAIL Games au sein du Groupe depuis le 1<sup>er</sup> avril 2023.
- Cette évolution des charges opérationnelles est en partie compensée par la hausse des **Autres Produits et Charges d'exploitation** qui s'établit à 5,8 millions d'euros, contre 1,7 million d'euros sur l'exercice 2022/23. Ces Autres Produits et Charges d'exploitation correspondent principalement aux crédits d'impôts et subventions perçus par le Groupe et sont en hausse

significative sur l'exercice à la suite de l'intégration des activités de DOVETAIL Games et SCRIPTEAM sur la période.

- L'**EBITA** ressort positif au second semestre à 1,8 million d'euros, conduisant à un EBITA proche de l'équilibre sur les 12 mois de l'exercice 2023/24 à -0,3 million d'euros. L'**EBITDA** du second semestre ressort en forte hausse par rapport au premier semestre de l'exercice à 41,3 millions d'euros. Sur l'exercice l'EBITDA atteint 65,2 millions d'euros en progression de 8,1% par rapport à l'an dernier.
- Les **Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition**, écarts d'acquisitions qui sont amortis linéairement sur 10 ans, **et d'actifs incorporels identifiés dans le cadre des opérations de croissance externe** se montent à -12,6 millions d'euros, à comparer à -9,3 millions d'euros sur l'exercice 2022/23, reflétant principalement l'intégration de DOVETAIL Games en début d'exercice.
- Le **Résultat Financier** ressort à -6,1 millions d'euros à comparer à -3,3 million d'euros sur la même période de l'an dernier 2022/23, principalement composé de frais financiers, impactés par la hausse de l'endettement financier du Groupe et l'Euribor 3m sur la période.
- Les autres **Charges Exceptionnelles**, de -2,4 millions d'euros (et contre -0,2 million d'euros en 2022/23), correspondent principalement à l'arrêt d'un jeu développé par STREUMON Studio, appartenant au groupe PULLUP Entertainment, en raison d'une réorganisation stratégique du studio.
- Les **Impôts sur les Résultats** ressortent positifs à 2,3 millions d'euros, contre -5,3 millions d'euros sur l'exercice 2022/23, le Groupe ayant constaté des impôts différés actifs reflétant les perspectives de croissance future.
- Le **Résultat Net Part du Groupe** s'inscrit en recul à -19,9 millions d'euros, contre 7,3 millions d'euros sur l'exercice 2022/23.

### **Des investissements importants qui accompagnent la stratégie et les ambitions du Groupe**

Le niveau d'investissement dans les projets sur l'exercice 2023/24 a été soutenu et atteint 81 millions d'euros à comparer à 65,1 millions d'euros l'an passé. Cette hausse des investissements, conforme aux anticipations et à la stratégie, est à mettre en perspective du line-up très ambitieux de plus de 60 projets à date et de l'exigence de qualité des jeux souhaitée par PULLUP Entertainment.

Le Groupe a aussi poursuivi au cours de l'exercice sa stratégie de croissance externe ciblée, en accord avec sa volonté de renforcer la génération de revenus récurrents, en réalisant l'acquisition de DOVETAIL Games - basé au Royaume-Uni - en avril 2023, à la fois développeur et éditeur de la référence des jeux de simulation ferroviaire *Train Sim World*.

Par ailleurs le Groupe a annoncé en décembre 2024, la création de la plateforme audiovisuelle SCRIPTEAM, avec la prise de participation dans deux studios de production audiovisuelle expérimentés: Make it Happen Studio et Marvelous Productions.

Enfin, le Groupe a aussi procédé, sur la période, au versement de compléments de prix concernant des acquisitions antérieures et DOVETAIL Games.

### **Endettement net**

Au 31 mars 2024, la trésorerie brute représentait 17,9 millions d'euros, et l'endettement net<sup>3</sup> s'élevait à 132,6 millions d'euros.

Au 31 mars 2024, le Groupe disposait toujours de 30 millions d'euros de lignes confirmées non tirées incluant 15 millions d'euros d'un crédit revolving.

### **PULLUP Entertainment s'engage et publie, pour l'exercice 2023/24, sa première Déclaration de Performance Extra-Financière (DPEF)**

Le Groupe renforce son engagement et s'inscrit dans une trajectoire d'amélioration continue sur le plan extra-financier.

Pour la Campagne 2023 d'EthiFinance ESGRatings, les avancées réalisées par PULLUP Entertainment ont été reconnues, la notation progressant ainsi à 64/100 (Campagne 2023 sur les données 2022) contre 60/100 auparavant (Campagne 2022 sur les données 2021).

Cette année, le Groupe publie, concomitamment au Rapport Annuel, sa première déclaration de Performance Extra-Financière (DPEF), intégrant la mise à jour du bilan carbone. Le Groupe a également publié et partagé en interne sa première charte éthique qui sera diffusée publiquement dans les prochains mois.

Le Groupe entend répondre ainsi aux attentes de ses parties prenantes sur les enjeux environnementaux, sociaux et de gouvernance.

### **Faits marquants post clôture de l'exercice 2023/24**

#### **Une situation financière renforcée pour saisir de nouvelles opportunités de développement**

Le 24 mai 2024, PULLUP Entertainment a annoncé le succès de l'augmentation de capital de 23,08 millions d'euros après exercice en totalité de la clause d'extension et exercice en totalité de l'option de surallocation, soit un montant total net de 22,53 millions d'euros. (Annexe 1 : Répartition du capital après opération). L'augmentation de capital a permis de renforcer la situation financière du Groupe et d'apporter des moyens supplémentaires pour préparer sereinement les futurs succès.

---

<sup>3</sup> Le Groupe définit l'endettement net comme l'endettement financier augmenté des compléments de prix hautement probables, réduit de la trésorerie et assimilés et des crédits de production autoliquidatifs.

## **Deux opérations de prise de participation minoritaire stratégiques pour continuer de renforcer la détention d'IP du Groupe**

Le Groupe PULLUP Entertainment est heureux d'annoncer deux nouvelles prises de participation minoritaire dans 2 studios :

- La première dans le studio RUNDISC qui a développé *Chants of Sennaar* édité par FOCUS Entertainment Publishing, lancé en 2023 et récompensé plusieurs fois par la presse et les joueurs (98% d'avis positifs sur Steam, nommé aux Game Awards 2023, deux nominations aux BAFTA 2024, et trois prix remportés aux Pégases 2024 dont celui du meilleur jeu vidéo de l'année). Le partenariat entre RUNDISC et FOCUS Entertainment Publishing a été renouvelé pour conduire un nouveau projet capitalisant sur le succès du premier opus.
- La seconde dans le studio de développement de jeux vidéo australien UPPERCUT GAMES, fondé en 2011 par des vétérans de l'industrie, dont les équipes sont spécialisées dans la création de franchises à succès telles que : *BioShock*, *XCOM*, *Borderlands*. Un partenariat a également été signé afin de créer une nouvelle copropriété intellectuelle dont l'édition sera assurée par FOCUS Entertainment Publishing.

PULLUP Entertainment démontre ainsi sa capacité à enrichir et diversifier son catalogue de marques propriétaires et d'investir dans des studios aux talents reconnus, tant en France qu'à l'international.

Le montant de trésorerie mobilisé pour ces deux prises de participation est relativement non significatif à l'échelle du Groupe.

## **Lancement d'une augmentation de capital réservée aux salariés du Groupe**

Le Conseil d'Administration de PULLUP Entertainment a approuvé ce jour le lancement d'une augmentation de capital réservée aux salariés, d'un nombre de nouvelles actions à émettre représentant au maximum 1% du capital, la période de souscription sera ouverte du 21 juin 2024 au 9 juillet 2024<sup>4</sup> inclus pour un prix de souscription de 9,53 euros par action.

Pour la première fois, cette augmentation de capital est largement ouverte aux salariés éligibles<sup>5</sup> du groupe PULLUP Entertainment.

---

<sup>4</sup> Le prix des nouvelles actions à émettre représentera une décote de 30% sur le prix de l'action calculé sur la moyenne des cours d'ouverture de l'action PULLUP Entertainment sur les vingt séances de bourse précédant le jour de la décision du Conseil d'administration et fixant la date d'ouverture de la période de souscription. Les modalités de cette opération sont détaillées dans un Communiqué de presse séparé publié ce jour.

<sup>5</sup> Sont éligibles les salariés en CDD et CDI ayant une ancienneté d'au moins 3 mois à l'issue de la souscription prévue le 9 juillet des sociétés françaises suivantes : PULLUP Entertainment, FOCUS Entertainment Publishing, DOTEMU, STREUMON, LEIKIR et DOUZE DIXIEMES.

## Perspectives : rebond des résultats dès l'exercice 2024/25, porté par un line-up ambitieux

Pour l'exercice 2024/25, le groupe est confiant dans la réalisation d'une croissance solide du chiffre d'affaires et du rebond des résultats grâce à un line-up dynamique, dont le très attendu [Warhammer 40.000: Space Marine 2](#) édité par FOCUS Entertainment Publishing sur PC, Xbox Series et PlayStation 5 qui sortira le 9 septembre 2024 ; le jeu sera accompagné d'un plan live soutenu de contenus additionnels. Il se classe déjà parmi les jeux les plus attendus au monde sur la plateforme STEAM.

L'adaptation de la célèbre franchise **Metal Slug**, éditée par DOTEMU et développée par LEIKIR Studio, l'un des studios du groupe PULLUP Entertainment, [Metal Slug Tactics](#) sera lancé à l'automne 2024 sur PC, Xbox One/Series, PlayStation 4 et 5 ainsi que sur la console Nintendo Switch. La démo lancée le 7 juin 2024 sur STEAM se classe déjà dans le top 10 des jeux les plus joués du mois.

[Memories In Orbit](#) (M.I.O) jeu de plateforme action aventure développé par DOUZE DIXIEME, un Studio du groupe PULLUP Entertainment, et édité par FOCUS Entertainment Publishing, a été annoncé en exclusivité mondiale au dernier show « Nintendo Direct » du 18 juin 2024 et sortira sur l'exercice 2024/25.

Cette année sera aussi ponctuée d'ajouts réguliers de nouveaux contenus sur **Warhammer 40.000: Boltgun**, **SnowRunner**, **Insurgency Sandstorm**, **Expeditions: A MudRunner Game** avec le très attendu mode multijoueurs, **Void Crew**, et enfin **Atomic Heart**.

**WW1 Game Series : Isonzo**, jeu de tir à la première personne, produit par le studio BLACKMILL du groupe PULLUP Entertainment, se verra par ailleurs agrémenté de contenus additionnels monétisables tout au long de l'année.

L'exercice bénéficiera d'autres titres importants dont **John Carpenter's Toxic Commando**, développé par SABER interactive.

Chez DOVETAIL Games, en plus de livraisons régulières de contenus additionnels sur les jeux **Train Sim World** et **Train Simulator Classic**, dans le cadre d'une stratégie visant à atteindre de nouveaux publics dans la simulation de trains, DOVETAIL Games lancera à l'automne 2024 une toute nouvelle expérience de simulation sur la plateforme de jeu vidéo ROBLOX qui compte plus de 250 millions de joueurs par mois. Le 19 juin 2024, a été lancée une nouvelle expérience de simulation de transport urbain intitulée **City Transport Simulator: Tram**.

Enfin, le 6 août 2024, **Atlas Fallen Reign of Sand** sera lancé une mise à jour majeure, entièrement gratuite, promettant d'enrichir l'aventure solo ou en coopération avec une multitude de nouveaux contenus et d'améliorations.

Au sein de l'activité audiovisuelle **SCRIPTTEAM**, Marvelous a sorti le 19 juin le film « [Elle & Lui et le reste du monde](#) », et prévoit de lancer d'ici la fin de l'exercice un second film, distribué par Warner. Make it

Happen et Marvelous totalisent actuellement une vingtaine de projets d'œuvres audiovisuelles en cours de développement, dont trois séries d'envergure internationale. Par ailleurs, en ligne avec la stratégie annoncée, les deux studios explorent activement les possibilités de portage audiovisuel du catalogue de propriété intellectuelle du Groupe.

« *Au sein de la nouvelle organisation mise en place ces derniers mois, je suis très heureux de voir la motivation et l'engagement des équipes du Groupe que je remercie. Nous sommes pleinement mobilisés pour délivrer, au cours des trois prochaines années, un line up diversifié, fort de contenus additionnels récurrents ! Les 26 jeux en pleine propriété ou copropriété confirment notre objectif moyen terme d'un mix de revenus composé à 50% par du owned IP / co owned IP. Pour l'exercice 2024/25, nous prévoyons une croissance soutenue du chiffre d'affaires et un rebond des résultats, en capitalisant sur la force de notre portefeuille existant et sur nos nouveaux jeux dont le très attendu **Warhammer 40.000: Space Marine 2*** » se réjouit Fabrice Larue, Président Directeur Général du groupe PULLUP Entertainment.

## **PULLUP Entertainment INVESTOR DAY le 17 octobre 2024**

Lors de la journée Investisseurs, qui se tiendra le 17 octobre prochain, le Management de PULLUP Entertainment et les équipes de Direction des Studios présenteront les avancées réalisées au sein de la nouvelle organisation. A la lumière de l'analyse du marché du jeu vidéo et de ses évolutions, la stratégie et les ambitions de PULLUP Entertainment seront détaillées.

### **À propos de PULLUP ENTERTAINMENT**

Fort de plus de 600 collaborateurs basés principalement en Europe, le groupe PULLUP Entertainment est organisé autour de trois pôles d'activités complémentaires :

- **FOCUS Entertainment Publishing**, un des leaders mondiaux de l'édition de jeux vidéo AA, est reconnu pour ses services de suivi de production premium et de support marketing et communication sur mesure adapté à chaque projet et audience. L'entreprise édite des succès internationaux tels que la franchise **A Plague Tale**, **SnowRunner** ou encore le très attendu **Warhammer 40,000: Space Marine 2**. Cette entité est pilotée par **John Bert**, Directeur Général Délégué.
- **DOTEMU**, éditeur et développeur incontournable de la scène florissante du jeu indépendant, est spécialisé dans la production de jeux à licences et sous son label Arcade Crew mondialement connus tels que les million-sellers **Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge** et **Streets of Rage 4**. Dans le cadre de la nouvelle organisation du Groupe, la société DOTEMU devient l'entité chargée du Publishing de l'ensemble des jeux Indépendants de **PULLUP Entertainment**. **Cyrille Imbert**, Président-Directeur Général de DOTEMU, poursuit ses fonctions tout en pilotant ces nouvelles activités au titre de Directeur Général Délégué en charge du Publishing des jeux indépendants.
- **La division PULLUP studios piloté par Ahmed Boukhelifa** regroupe les sept studios de création du Groupe.

Aux côtés de ces trois entités dédiées à l'édition et au développement, la société SCRIPTTEAM complète l'expertise du Groupe depuis décembre 2023 : spécialisée dans la production audiovisuelle, SCRIPTTEAM a pour principale raison d'être l'adaptation des licences de jeux vidéo de PULLUP Entertainment en séries ou longs métrages.

Retrouvez toute l'information financière de PULLUP Entertainment sur [www.pullupent.com](http://www.pullupent.com)

---

### Prochains événements :

- **Chiffre d'affaires du Premier Trimestre 2024/25** : jeudi 18 juillet 2024 après bourse
  - **Assemblée Générale Mixte** : jeudi 26 septembre 2024
  - **Chiffre d'affaires du Deuxième Trimestre 2024/25** : mercredi 16 octobre après bourse
  - **PULLUP Entertainment INVESTOR DAY** : jeudi 17 octobre
- 

#### Contacts

##### Relations Investisseurs

Laure d'Hauteville

Tél : + 33 (0) 1 55 26 85 00

E-mail : [LR@pullupent.com](mailto:LR@pullupent.com)

Mathilde Guillemot

Tél : +33 (0) 1 78 94 87 35

E-mail : [mathilde.guillemot@seitosei-actifin.com](mailto:mathilde.guillemot@seitosei-actifin.com)

##### Relations Presse

Clémence Bigeon

Tél : + 33 (0) 1 55 26 85 00

E-mail : [Clemence.BIGEON@pullupent.com](mailto:Clemence.BIGEON@pullupent.com)

Michael Scholze

Tél : +33 (0) 1 56 88 11 14

E-mail : [michael.scholze@seitosei-actifin.com](mailto:michael.scholze@seitosei-actifin.com)

## ANNEXE 1

À la connaissance de la Société, la structure de son actionnariat (sur une base non diluée) après le règlement-livraison des Actions Nouvelles (et après la cession de 13.275 actions par Neology Holding à Monsieur Geoffroy Sardin) est la suivante :

| Actionnaires                           | Base non diluée                    |  |  |
|--|------------------------------------|--|--|
|  | Nombre d'actions<br>(en %)         | Droits de vote<br>théoriques <sup>(1)</sup> (en %) | Droits de vote<br>exerçables <sup>(2)</sup> (en %) |
| Neology Holding <sup>(3)</sup>         | 4 235 515<br>49,60%                | 4 486 153<br>49,90%                                | 4 486 153<br>51,77%                                |
| Auto-détention                         | 325 080<br>3,81%                   | 325 080<br>3,62%                                   | 0<br>0,00%   |
| Membres du Comex et salariés du Groupe | 159 215<br>1,86%                   | 270 576<br>3,01%                                   | 270 576<br>3,12%                                   |
| Flottant                               | 3 819 116<br>44,73%                | 3 908 478<br>43,47%                                | 3 908 478<br>45,11%                                |
| <b>TOTAL</b>                           | <b>8 538 926</b><br><b>100,00%</b> | <b>8 990 287</b><br><b>100,00%</b>                 | <b>8 665 207</b><br><b>100,00%</b>                 |

(1) Nombre de droits de vote servant de base au calcul des franchissements des seuils. Ce nombre tient compte des droits de vote double.

(2) Nombre de droits de vote exerçables en assemblée générale.

(3) En ce compris les 1.118.423 actions initialement prêtées à la banque BRED Banque Populaire, dont 1.118.421 actions ont été restituées temporairement à Neology Holding pour les besoins de l'opération.

## ANNEXE 2 - NORMES COMPTABLES FRANCAISES

### COMPTE DE RESULTAT Procédures d'audit effectuées

| (en millions d'euros)  | Publié        |             | Iso estimation <sup>6</sup> |             | Publié       |             |
|--|---------------|-------------|-----------------------------|-------------|--------------|-------------|
|  | 2023/24       |             | 2022/23                     |             | 2022/23      |             |
| <b>Chiffre d'affaires</b>  | <b>187,3</b>  | <b>100%</b> | <b>187,3</b>                | <b>100%</b> | <b>194,1</b> | <b>100%</b> |
| Coûts des ventes   | (79,8)        |             | (79,8)                      |             | (90,4)       |             |
| Coûts de développement de jeux   | (64,7)        |             | (65,0)                      |             | (32,5)       |             |
| Coûts de production  | (15,3)        |             | (19,2)                      |             | (12,3)       |             |
| Coûts de marketing & commercialisation   | (21,3)        |             | (21,3)                      |             | (23,6)       |             |
| Frais généraux et administratifs   | (13,9)        |             | (13,9)                      |             | (10,0)       |             |
| Autres produits & charges d'exploitation   | 2,0           |             | 2,0                         |             | 0,8          |             |
| <b>Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition</b> | <b>(5,8)</b>  | <b>-3%</b>  | <b>(10,0)</b>               | <b>-5%</b>  | <b>26,2</b>  | <b>14%</b>  |
| Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition                                      | (11,8)        |             | (11,8)                      |             | (8,0)        |             |
| <b>Résultat courant des sociétés intégrées</b>   | <b>(17,6)</b> | <b>-9%</b>  | <b>(21,8)</b>               | <b>-12%</b> | <b>18,3</b>  | <b>9%</b>   |
| Résultat financier   | (6,1)         |             | (6,1)                       |             | (3,3)        |             |
| Résultat exceptionnel  | (2,4)         |             | (2,4)                       |             | (0,2)        |             |
| Impôts sur les résultats   | 7,0           |             | 7,0                         |             | (4,4)        |             |
| Résultat des sociétés mises en équivalence   | (0,1)         |             | (0,1)                       |             | (0,0)        |             |
| <b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>  | <b>(19,2)</b> | <b>-10%</b> | <b>(23,4)</b>               | <b>-13%</b> | <b>10,3</b>  | <b>5%</b>   |
| Intérêts minoritaires  | (0,7)         |             | (0,7)                       |             | (2,9)        |             |
| <b>Résultat net (part du groupe)</b>   | <b>(19,9)</b> | <b>-11%</b> | <b>(24,1)</b>               | <b>-13%</b> | <b>7,3</b>   | <b>4%</b>   |

<sup>6</sup> Iso estimation : se référer au communiqué de presse du S1 23/24 [20231214\\_s1\\_202324\\_fr.pdf \(focus-home.com\)](https://www.pullup.com/fr/actualites/20231214_s1_202324_fr.pdf)

## BILAN Procédures d'audit effectuées

|  | Publié       | Iso estimation <sup>7</sup> | Publié       |
|--|--------------|-----------------------------|--------------|
| (en millions d'euros)                            | 31/03/2024   |                             | 31/03/2023   |
| <b>ACTIF</b>                                     |              |                             |              |
| Immobilisations incorporelles                    | 161,6        | 157,4                       | 118,3        |
| Ecart d'acquisition                              | 99,5         | 99,5                        | 71,8         |
| Immobilisations corporelles                      | 1,3          | 1,3                         | 0,7          |
| Immobilisations financières                      | 2,1          | 2,1                         | 1,2          |
| <b>ACTIF IMMOBILISE</b>                          | <b>264,5</b> | <b>260,3</b>                | <b>192,0</b> |
| Stocks et en-cours                               | 1,6          | 1,6                         | 0,9          |
| Clients et comptes rattachés                     | 31,7         | 31,7                        | 27,4         |
| Autres créances et comptes de régularisation     | 34,9         | 34,9                        | 14,7         |
| Instruments financiers à terme et jetons détenus | -            | -                           | 0,5          |
| Trésorerie                                       | 17,9         | 17,9                        | 72,2         |
| <b>ACTIF CIRCULANT</b>                           | <b>86,1</b>  | <b>86,1</b>                 | <b>115,1</b> |
| <b>TOTAL DE L'ACTIF</b>                          | <b>350,5</b> | <b>346,3</b>                | <b>307,1</b> |
|  |              |                             |              |
|  | PUBLIE       | Iso estimation              | PUBLIE       |
| (en millions d'euros)                            | 31/03/2024   |                             | 31/03/2023   |
| <b>PASSIF</b>                                    |              |                             |              |
| Capital  | 7,8          | 7,8                         | 7,8          |
| Primes liées au capital                          | 90,3         | 90,3                        | 90,3         |
| Réserves   | 43,4         | 43,4                        | 35,0         |
| Résultat   | (19,9)       | (24,1)                      | 7,3          |
| <b>CAPITAUX PROPRES PART GROUPE</b>              | <b>121,6</b> | <b>117,4</b>                | <b>140,3</b> |
| <b>CAPITAUX PROPRES MINORITAIRES</b>             | <b>6,8</b>   | <b>6,8</b>                  | <b>5,7</b>   |
| Provisions                                       | 1,6          | 1,6                         | 0,8          |
| Emprunts et dettes financières                   | 156,0        | 156,0                       | 83,1         |
| Dettes fournisseurs d'exploitation               | 35,0         | 35,0                        | 35,2         |
| Instruments financiers à terme                   | -            | -                           | 0,0          |
| Autres dettes et comptes de régularisation       | 29,6         | 29,6                        | 42,0         |
| <b>TOTAL DU PASSIF</b>                           | <b>350,5</b> | <b>346,3</b>                | <b>307,1</b> |

<sup>7</sup> Iso estimation : se référer au communiqué de presse du S1 23/24 [20231214\\_s1\\_202324\\_fr.pdf \(focus-home.com\)](https://www.pullup.com/fr/actualites/20231214_s1_202324_fr.pdf)

**TABLEAU DES FLUX DE TRESORERIE** Procédures d'audit effectuées

|   | Publié        | Iso estimation <sup>8</sup> | Publié        |
|---|---------------|-----------------------------|---------------|
| TFT (en millions d'euros)   | 2023/24       |                             | 2022/23       |
| <b>Résultat net des sociétés consolidés</b>                       | <b>(19,2)</b> | <b>(23,4)</b>               | <b>10,3</b>   |
| Elimination des amortissements et provisions                      | <b>80,3</b>   | 80,6                        | <b>41,1</b>   |
| Elimination des plus ou moins-values de cession                   | <b>0,2</b>    | 0,2                         | <b>0,1</b>    |
| Elimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence | <b>0,1</b>    | 0,1                         | -             |
| Elimination des charges financières                               | <b>6,2</b>    | 6,2                         | <b>2,8</b>    |
| Acquisitions d'immobilisations incorporelles et corporelles       | <b>(82,3)</b> | (82,3)                      | <b>(65,5)</b> |
| Elimination de la variation des impôts différés                   | <b>(3,2)</b>  | (3,2)                       | <b>(0,3)</b>  |
| Variation du BFR lié à l'activité                                 | <b>(18,3)</b> | (14,4)                      | <b>13,1</b>   |
| <b>Flux de trésorerie liés aux activités opérationnelles</b>      | <b>(36,2)</b> | <b>(36,2)</b>               | <b>2,1</b>    |
| Cession d'immobilisation corporelles et incorporelles             | <b>(0,1)</b>  | (0,1)                       | <b>(0,0)</b>  |
| Incidence des variations de périmètre                             | <b>(69,6)</b> | (69,6)                      | <b>(5,5)</b>  |
| <b>Flux de trésorerie liés aux activités d'investissements</b>    | <b>(69,7)</b> | <b>(69,7)</b>               | <b>(5,9)</b>  |
| Dividendes versés aux minoritaires                                | <b>(0,5)</b>  | (0,5)                       | -             |
| Augmentations (réductions) de capital                             | <b>0,0</b>    | 0,0                         | <b>0,0</b>    |
| Emissions d'emprunt nets des remboursements                       | <b>52,1</b>   | 52,1                        | <b>14,2</b>   |
| Cession (acq.) nette d'actions propres                            | <b>(1,0)</b>  | (1,0)                       | <b>(0,9)</b>  |
| <b>Flux de trésorerie liés aux activités de financement</b>       | <b>50,6</b>   | <b>50,6</b>                 | <b>13,4</b>   |
| Incidence de la var. des taux de change                           | <b>1,0</b>    | 1,0                         | <b>0,0</b>    |
| <b>VARIATION DE TRESORERIE</b>                                    | <b>(54,3)</b> | <b>(54,3)</b>               | <b>9,6</b>    |
| Trésorerie d'ouverture  | <b>72,2</b>   | 72,2                        | <b>62,6</b>   |
| Trésorerie de clôture   | <b>17,9</b>   | 10,4                        | <b>72,2</b>   |

<sup>8</sup> Iso estimation : se référer au communiqué de presse du S1 23/24 [20231214 s1 202324 fr.pdf \(focus-home.com\)](https://www.pullup.com/fr/communiqu%C3%A9-de-presse/s1-2023-2024)