

SOLIDE PERFORMANCE DU BACK-CATALOGUE, DES JEUX LIVE ET D'ABSOLUM AU TROISIÈME TRIMESTRE FISCAL

- Chiffre d'affaires de 64,8 M€ au troisième trimestre 2025/26
- Back-catalogue en très forte hausse de 41% sur le troisième trimestre et de 43% sur neuf mois par rapport à l'année précédente. Très bonnes dynamiques des jeux Live Warhammer 40,000: Space Marine 2, SnowRunner, Train Sim World, Atomic Heart, Insurgency: Sandstorm et de la franchise A Plague Tale
- Revues très positives des joueurs¹ et excellente performance d'Absolum, nouvelle marque détenue et développée en interne
- Revues très positives des joueurs² et forte rentabilité de Marvel Cosmic Invasion
- Confirmation des objectifs financiers

Geoffroy Sardin, Directeur Général, commente : « Notre back-catalogue, qui représente une part substantielle de notre activité sur les neuf premiers mois de l'année, et les solides performances des lancements 2025/26, reflètent les premiers effets concrets de nos investissements, avec une activité plus récurrente répartie sur plusieurs titres et le succès d'Absolum, une nouvelle marque détenue et développée en interne. La récurrence et l'internalisation de la valeur, couplée à une forte exécution sur la qualité de nos jeux, sont les leviers de la progression à moyen-terme de notre rentabilité et de notre génération de trésorerie. »

Chiffre d'affaires du 3ème trimestre - non audité

En millions €	T3 2025/26	T3 2024/25	Var.	9 mois 2025/26	9 mois 2024/25	Var.	9 mois 2022/23	Var.
Lancements	20,1	68,5	-70,7%	55,3	232,6	-76,2%	85,7	-35,5%
Back-catalogue	43,4	30,8	40,9%	137,1	95,7	43,3%	54,8	150,2%
Autres	1,3	1,5	-15,4%	5	6,8	-26,5%	1,1	354,5%
CA Groupe	64,8	100,8	-35,7%	197,4	335,1	-41,1%	141,6	39,4%

¹ 93% de revues positives sur Steam

² 87% de revues positives sur Steam

PARIS, FRANCE – 15 janvier 2026 – PULLUP Entertainment (FR0012419307 - ALPUL) annonce son chiffre d'affaires du troisième trimestre 2025/26 (non audité), clos le 31 décembre 2025.

Geoffroy Sardin poursuit « Notre back-catalogue a été très performant au troisième trimestre fiscal avec une hausse de 41%, grâce notamment à l'excellente dynamique de Warhammer 40,000: Space Marine 2 et de son activité Live. Il a bénéficié également de sa grande profondeur avec des niveaux d'activités très soutenus pour Atomic Heart, Insurgency: Sandstorm, Snowrunner et pour les franchises A Plague Tale et Train Sim World. Le back-catalogue nous offre une assise récurrente sur laquelle nous pouvons bâtir la stratégie de transformation du Groupe.

Depuis le début de l'exercice, plusieurs de nos nouveaux jeux, Absolum, Roadcraft et Train Sim World 6, ont enregistré de solides performances commerciales. Nos principaux lancements sont rentables voire très rentables à l'image de Marvel Cosmic Invasion. Par ailleurs, Dotemu démontre sa capacité à livrer de nombreux titres sur un seul exercice, de grande qualité et très appréciés des joueurs.

Le quatrième trimestre sera un contributeur important de notre performance financière annuelle. Il verra la sortie de quatre jeux dont John Carpenter's Toxic Commando, qui va bénéficier de la montée en puissance à venir de sa campagne marketing, et Memories in Orbit, IP propre développée par notre studio Douze Dixième. Le back-catalogue devrait poursuivre son excellente dynamique et bénéficiera de partenariats déjà signés. Enfin, nous poursuivons la gestion de nos coûts avec rigueur, continuons d'adapter notre organisation à l'évolution du marché et confirmons nos objectifs annuels 2025/26. »

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2025/26 s'élève à 64,8 M€ (-36% par rapport à l'année précédente) et porte ainsi le chiffre d'affaires des neuf premiers mois 2025/26 à 197,4 M€ en baisse de -41% par rapport aux neuf mois 2024/25 qui avaient bénéficié de la sortie exceptionnelle de Warhammer 40,000: Space Marine 2. En seulement neuf mois, et à l'exclusion de l'exercice 2024/25, nous avons déjà dépassé le record précédent de 194,1 M€ établi en 2022/23 sur une année fiscale complète.

Le chiffre d'affaires Lancements du troisième trimestre 2025/26 s'élève à 20,1 M€. Il est porté par les lancements d'Absolum et de Marvel Cosmic Invasion ainsi que par la poursuite des ventes des autres lancements de l'exercice et notamment, Roadcraft et Train Sim World 6.

Le chiffre d'affaires Back-catalogue au troisième trimestre 2025/26 est en hausse de 41%. Sur neuf mois, il s'élève à 137,1 M€, un niveau record, en progression de 43% par rapport à l'exercice précédent. Il représente sur neuf mois 69% du chiffre d'affaires total du 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 des jeux plusieurs années après leurs lancements, et la montée en puissance des opérations Live qui engagent les joueurs dans la durée.

Événements récents

Arrêt de l'activité de Leikir Studio

PULLUP Entertainment adapte régulièrement son organisation et son portefeuille afin de se concentrer sur les projets à plus fort potentiel. Dans ce cadre, le Groupe a pris la décision d'arrêter l'activité de Leikir Studio.

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 détenue et développée en interne), RoadCraft et John Carpenter's Toxic Commando
- **Dotemu** : Absolum (IP détenue 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 détenue et développée en interne)

Prochain événement : Chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2025/26 le 16 avril 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*, *Streets of Rage 4* et *Marvel Cosmic Invasion*.

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

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