



**Réunion d'information
Assemblée Générale Mixte**

28 février 2024



1

AGENDA DE LA MATINEE

- **REUNION D'INFORMATION DE 9H A 10H**
- **ASSEMBLEE GENERALE A 10H**

2

REUNION D'INFORMATION - PULLUP ENTERTAINMENT

- **POURQUOI PULLUP ENTERTAINMENT ?**
- **SON AMBITION**
- **SES EQUIPES**
- **SA MISSION ET SES VALEURS**

3

ASSEMBLEE GENERALE

- **CHANGEMENT DE DENOMINATION SOCIALE – PULLUP ENTERTAINMENT**
- **NOMINATION DE M. DIDIER CRESPEL EN TANT QU'ADMINISTRATEUR INDEPENDANT**



INTERVENANTS REUNION D'INFORMATION



Fabrice Larue
Président
Directeur Général



Geoffroy Sardin
Directeur général
délégué



**Laure
d'Hauteville**
Directrice
Financière



John Bert
Directeur général
Focus
Entertainment

Publishing
jeux ΛΛ



Cyrille Imbert
Directeur général
Dotemu

Publishing
jeux indépendants

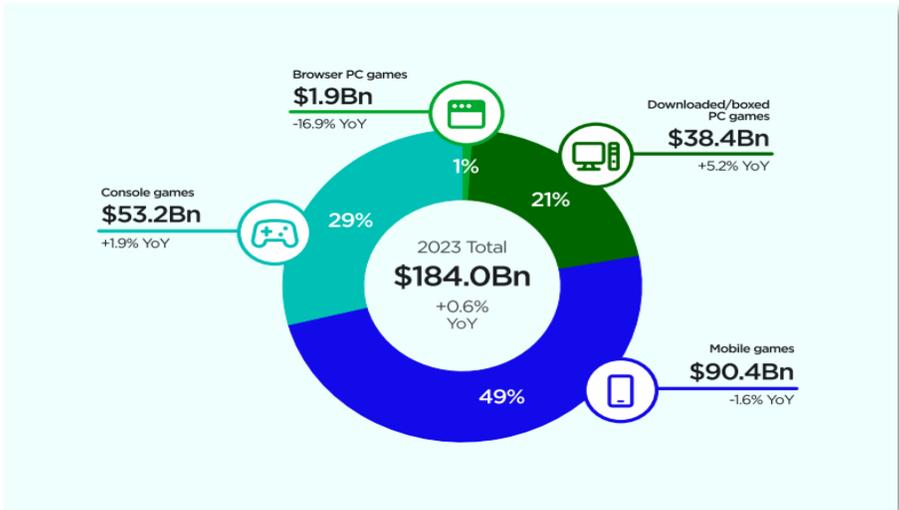


Jon Rissik
Directeur général
Dovetail Games

LE MARCHÉ DU JEU VIDEO EN CROISSANCE CONTINUE



Croissance importante du marché PC (+5.2%) et consoles (+1.9%) en 2023

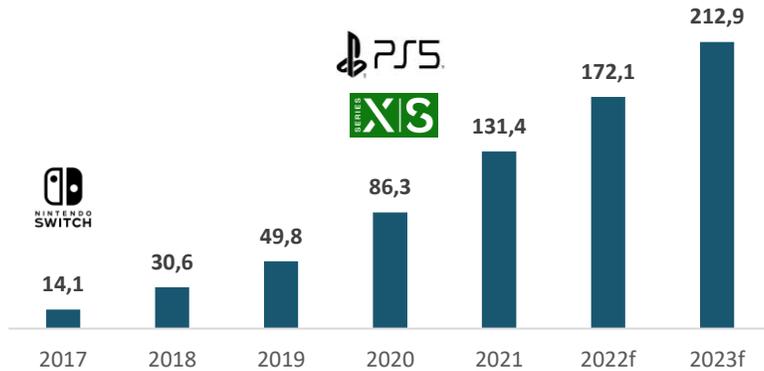


Source: NewZoo PC & Console Gaming Report and Forecast | Janvier 2023 |

Estimation du marché indépendant à AA: \$26 milliards

Source: Estimation de l'entreprise

Record de base installée de console sur la génération actuelle



Source: NewZoo PC & Console Gaming Report and Forecast | Janvier 2023 |

Le nombre cumulé de consoles vendues a cru de **+24% en 2023**

Evolution du nombre de joueurs en simultané sur Steam (2016-janvier 2024)



- Utilisateurs simultanés en jeu sur Steam
- Utilisateurs simultanés en ligne sur Steam

Source: Steam Data Base

L'engagement sur Steam est au plus haut avec :

- +30m utilisateurs en ligne simultanément
- c. 10m utilisateurs en jeu simultanément

PULLUP ENTERTAINMENT: UNE NOUVELLE ORGANISATION AU PLUS PRES DES ENJEUX DU MARCHÉ



Sur les fondements et l'ADN de son entité historique Focus Entertainment, le groupe PullUp Entertainment a pour objectif de fédérer l'expertise d'un collectif de talents créatifs mondialement reconnus dans l'édition et de la création de contenus originaux de jeux vidéo, sous une marque puissante et inspirante



PUBLISHING A/A+



PUBLISHING Indie/rétro



STUDIOS



Services supports : *Agence influenceur, Scripteam, Data et fonctions supports (RH, Juridique, Finance)*

NOTRE AMBITION



Devenir un des leaders européens du développement et de l'édition sur le marché indépendant à AA+
(estimé à \$26 mds¹)



« *Tirer vers le haut* »
en augmentant notre
efficience et notre qualité

1

Développer des IP/co-IP afin de créer les franchises qui contribueront aux résultats du groupe (objectif +50% du CA en own IP/co-IP)

2

Découvrir et accompagner des talents

3

Permettre aux marques du groupe de devenir des références sur leurs verticales

4

Bénéficier des avantages et synergies de groupe



Vidéo de présentation des jeux du groupe PulluP Entertainment

Lancer la vidéo



PULLUP ENTERTAINMENT: LA REPOSE FACE A L'EVOLUTION DE MARCHE

Contexte

- Après une très forte croissance durant la période du Covid-19, le marché du jeu vidéo s'est stabilisé vers des niveaux qui restent cependant bien supérieurs aux niveaux pre-Covid
- Le segment AAA Open World/GAAS connaît une surenchère des coûts de développement entraînant une augmentation des risques et une baisse de la rentabilité

Modèle PulluP

- Privilégier des genres et segments attractifs et à fort potentiel, dans lesquels le groupe PulluP Entertainment a une expertise reconnue et sans concurrence frontale des AAA Open World/GAAS

- Semi open world narratifs
- Jeux de simulation

- FPS/TPS
- Jeux indépendants

✓ Agilité via des pipeline de production plus courts et donc moins risqués

✓ Se concentrer sur des segments niches à forte rétention et monétisation pour une prédictibilité des revenus

✓ Un engagement de qualité et de distinction auprès de nos joueurs

LA MISSION DE PULLUP ENTERTAINMENT



Enrichir l'imaginaire de nos joueurs en créant des expériences uniques et mémorables en portant une attention particulière à la qualité, permettant d'exprimer au mieux les idées créatrices innovantes



- **En renforçant constamment la pertinence de ses services (data, influenceurs, Scripteam, ...), le groupe se donne pour mission de développer et maximiser les synergies entre divers acteurs majeurs du paysage vidéoludique international**



- **Il déploie une force de traction unique qui favorise l'innovation et la création de valeur à moyen et long terme**



- **Intransigeants sur la qualité et à l'écoute de leur communauté de joueurs, les entreprises du groupe PulluP Entertainment se distinguent ainsi par leur savoir-faire et par la passion commune qui les anime**

LES VALEURS DE PULLUP ENTERTAINMENT



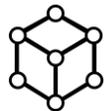
Devenir un des leaders européens du développement et de l'édition sur le marché indépendant à AA+
(estimé à \$26 mds)



Parce que la diffusion de nos créations et contenus n'a pas de frontière, nos équipes et notre communauté de joueurs représentent un riche éventail de spécificités géographiques, de cultures et de modes de vie



Créer un environnement inclusif, diversifié et ouvert aux différentes cultures, où chaque collaborateur est encouragé à s'exprimer librement et à contribuer activement à l'élaboration de notre stratégie d'entreprise



Construire un modèle performant, captivant et exemplaire

UNE EQUIPE AU SERVICE D'UN PROJET



Comex PullUp
Entertainment



John Bert
Directeur général de
Focus Entertainment



Cyrille Imbert
Directeur général de
Dotemu



Fabrice Larue
Président Directeur
Général



Geoffroy Sardin
Directeur général
délégué

Directeur
des
studios

TBA



Laure d'Hauteville
Directrice Financière



Philippe Perthuis
Secrétaire Général

Comex
Studios



TBA



- Un des leaders mondiaux de l'édition de jeux vidéo
- Track-record pour transformer des concepts niches en succès critiques et commerciaux
- Un savoir-faire pour découvrir, accompagner et développer les studios et les futurs talents
- Reconnu pour ses services premium en matière de suivi de production, de support marketing, et de communication sur mesure adapté à chaque projet et audience



Depuis 1998



4ème
éditeur mondial
Ranking 2023
(Metascore de 80)



169 collaborateurs



- 12 millions de joueurs
- Renouvellement du partenariat avec Asobo
- Nominations aux Game Awards



- 15 millions de joueurs
- Expedition: A Mudrunner Game le 5 Mars 2024



- Nomination aux Game Awards
- Nombreuses nominations aux Pégases

BANISHERS: SUCCES CRITIQUE DE LA NOUVELLE CO-PRODUCTION AVEC DON'T NOD



“One of 2024's early must-plays”

PCGamesN

“One of the best-written, most visually intriguing and impactful I've ever encountered”



“Immersive and beautiful, this experience is capable of enchanting any type of player”



“A fantastic piece of storytelling”



“A captivating narrative and an enjoyable blend of combat and exploration at the hip, it's comfortably the French team's greatest achievement to date”



“a powerful, compelling tale of love & death”



“An accomplished, emotional action adventure”



“Excellent combat and lore-rich world”



“Missing out on this experience may haunt you for years to come”



- Editeur et développeur incontournable de la scène indépendante
- Track-record éprouvé dans la production de jeux à licences cultes à portée internationale
- 1 ligne de production interne
- 1 label de publishing indépendant :



Depuis 2007



43 collaborateurs



- Nomination aux Game Awards
- Primé aux Pégases



- Nomination aux Game Awards
- Primé aux Pégases



- Prévus pour 2024

- Award-winning simulation experts and world No.1 in train simulation games
- 2 evergreen franchises : Train Simulator Classic & Train Sim World
- 830 DLC available within the train simulation space
- +250k paid Monthly Active Users
- Employer of the Year at the UK 'TIGA' Games Industry Awards 2023



Since 2008



166 talents



Own IP
Developed by Dovetail



Own IP
Developed by Dovetail

LES AUTRES STUDIOS DU GROUPE



| | | | | | | |
|-----------------------------|--------------------|----------|---|----------------------|--------------------|-------------|
| DEPUIS | Jun. 20 | Apr. 21 | Oct. 21 | Feb. 22 | Sep. 22 | Jun. 23 |
| PAYS | | | | | | |
| TALENTS | 87 | 23 | 14 | 25 | 19 | 21 |
| GENRE | ARPG Souls-like | Fast FPS | Metroidvania, plateformer adventure | Strategy Tactical | FPS Multijoueur | Multijoueur |
| PRINCIPAU X JEUX | | | | | | |

SORTIES DE JEUX A VENIR



Jeux édités
par Focus



Expeditions



Space Marine 2



Toxic
Commando

TBA

TBA

Jeux
développés
par nos
studios



Atlas Fallen
Enhanced

Metal Slug Tactics
&
TBA



Train Sim World
franchise

TBA
Nouvelle IP
interne

TBA
IP interne

Autres jeux
édités



Deck13 Spotlight
-> 2 jeux



The Arcade Crew
-> 3 jeux

UN CONSEIL D'ADMINISTRATION EXPERIMENTE, COMPLEMENTAIRE ET PLEINEMENT ENGAGE



Tanguy de Franclieu
Représentant
permanent de Neology



Fabrice Larue
Président
Directeur Général



Virginie Calmels
Membre indépendante



Tiphanie Lamy
Représentant
permanent de FLCP &



Irit Hillel
Membre indépendante



Romain Heller
Représentant
permanent de FLCP &
Associés Invest



Didier Crespel
Proposition de nomination
comme administrateur
indépendant



SCRIPTTEAM

