

PULLUP ENTERTAINMENT

Société anonyme au capital de 10.261.432,80 Euros
Parc de Flandre « Le Beauvaisis » - Bâtiment 28
11, Rue de Cambrai - 75019 Paris
RCS Paris B 399 856 277

Objet : Réponses du Conseil d'administration aux questions écrites reçues le 18 septembre 2025

Mesdames, Messieurs, Chers Actionnaires,

Un actionnaire personne physique, propriétaire de 2208 actions Pullup Entertainment, a posé, le 18 septembre dernier, 20 questions écrites en application des articles L. 225-108 et R. 225-84 du Code de Commerce.

Vous trouverez, ci-après, en application de l'article L.225-108, alinéa 4 du Code de Commerce, les réponses apportées à ces questions par le Conseil d'administration, étant précisé que le texte des questions est repris en intégralité.

Questions :

1. Commentaires sur le secteur du jeu vidéo

Pouvez-vous nous faire un commentaire global sur le secteur, son état de santé, sa dynamique, les perspectives de croissance, les nouveaux enjeux, la consolidation.

Se référer à la publication des résultats annuels 2024-25, la présentation disponible sur le site ainsi qu'à la conférence téléphonique.

2. Politique de dividende

Quel message la société souhaite-t-elle transmettre en versant un dividende d'un montant élevé ?

Cette décision fait suite à une année pendant laquelle nous avons dégagé des Cash Flows opérationnels très importants (52m€), cela rémunère ainsi la fidélité et l'engagement de nos actionnaires. Nous pourrions considérer de nouveaux versements à l'avenir en fonction de différents facteurs, la génération

de trésorerie bien sûr, mais aussi les opportunités de croissance et les besoins du Groupe en termes d'investissement.

Cette décision fait-elle suite à une année exceptionnelle, à des perspectives particulièrement positives ou à un besoin de liquidité pour l'actionnaire majoritaire ?

Cf. Supra

3. Distinction entre Development Costs et Production Costs

Pourriez-vous préciser la différence entre *development costs* et *production costs* ?

Les "Development costs" correspondent aux investissements réalisés par nos structures de publishing dans le développement des jeux (via les contrats de publishing) ou les coûts de développement engagés par nos studios internes. Les "Productions costs" correspondent principalement aux coûts des équipes de publishing qui suivent les projets pendant leur phase de développement.

Les *production costs* incluent-ils la fabrication des produits physiques ?

Les coûts de fabrication des produits physiques sont comptabilisés en "Costs of good Sold"

4. Évolution des coûts des produits vendus

Pourquoi les coûts des produits vendus ont-ils augmenté plus rapidement que le chiffre d'affaires par rapport à 2023 ?

Ce poste comprend les royalties que nous versons aux studios partenaires. Schématiquement, plus les jeux rencontrent de succès, plus la proportion rétrocédée aux studios partenaires est importante. Le succès de Space Marine 2 a donc conduit à reverser une part plus importante de royalties.

Par ailleurs, pourriez-vous clarifier la différence entre *Cost of Goods Sold* et *Development Costs* ?

Les "Cost of goods sold" sont les coûts en lien direct avec les ventes de jeux (dont les Royautés et les couts de fabrication des jeux physiques), les "Development costs" correspondent principalement à l'amortissement des coûts engagés pour développer les produits.

5. Hausse des frais généraux

À quoi correspond l'augmentation des frais généraux ?

La hausse des frais généraux est principalement due à la plus grande maturité de l'organisation et au coûts liés au succès de Space Marine 2.

Est-elle liée à des recrutements, à des investissements marketing, ou à d'autres postes spécifiques ?

cf. supra

6. Augmentation de capital de mai 2024

Quel est le nom du fonds britannique qui a participé à l'augmentation de capital réalisée en mai 2024 ?

Comme précisé dans le communiqué du 24 mai 2024 relatif à cette opération (et disponible sur notre site internet), Otus Capital Management a participé à l'augmentation de capital de mai 2024.

Existe-t-il un pacte d'associés signé avec eux ?

Il n'y a aucun pacte d'actionnaire lié à cette augmentation de capital.

Quelle est leur perspective de liquidité ?

Nous ne commentons pas les décisions d'investissement des investisseurs

7. Stratégie d'acquisitions

Avez-vous des projets d'acquisition de nouveaux studios ou d'éditeurs ?

Nous n'avons pas de projet particulier aujourd'hui mais restons attentifs à ce que le marché peut offrir.

8. Déploiement géographique

Identifiez-vous des zones géographiques où la société est peu présente (par exemple en Chine) ?

En effet, la Chine ainsi que d'autres géographies asiatiques (Corée notamment) sont des zones où nous sommes peu présents (en proportion de la taille de ces marchés).

Envisagez-vous de vous y développer ?

Ces marchés sont très actifs sur les modèles "Free to Play" dont le mobile. PULLUP Entertainment n'est pas présent sur ces « business model » ce qui limite naturellement notre pénétration dans ces zones. Nous n'avons pas de projets de jeux "Free to Play" pour le moment.

Ces marchés présentent néanmoins des perspectives intéressantes sur le segment des jeux "premium" et nous travaillons à mieux les comprendre et les adresser.

9. Jeux sur mobile

La société développe relativement peu de jeux pour mobile. Est-ce une décision stratégique ou prévoyez-vous d'augmenter votre présence sur ce segment ?

Nous n'avons pas - pour le moment - l'intention d'investir sur ce segment même si nous pouvons saisir des opportunités qui se présentent, notamment sur les portages de jeux existants

10. Refinancement de la dette

Vous avez communiqué sur le refinancement de la dette fin juillet. Concernant le coût de cette dernière, pouvez-vous communiquer le montant économisé sur la base d'un euribor constant ?

L'objet de ce refinancement était d'allonger les maturités de notre dette senior et de se donner plus de flexibilité pour saisir les opportunités d'investissement qui pourraient se présenter. Nous avons ainsi obtenu une ligne confirmée (non tirée) de croissance externe de 28m€ et allongé de presque 4 ans la maturité de notre dette.

En contrepartie de ces éléments, le coût de notre dette sur une base annuelle (et toutes choses égales par ailleurs) augmentera d'environ 1m€.

11. Projet Carpool

Pourriez-vous nous donner des nouvelles du projet Carpool ?

Le projet avance bien et nous sommes confiants sur le potentiel et la qualité de ce projet.

Compte tenu de la baisse sensible de la trésorerie de la société, prévoyez-vous de réinvestir dans ce projet ?

Notre endettement net s'est très nettement amélioré sur le dernier exercice. Nous sommes en capacité d'investir dans nos projets.

12. Adaptation cinématographique - SCRIPTTEAM

Pourriez-vous des nouvelles des adaptations cinématographiques en cours de développement dans votre société Scripteam ?

Nous avons fini le tournage d'un projet au printemps (ce projet est en phase de post production actuellement) et le tournage d'un autre projet va démarrer dans les jours qui viennent. D'autres projets vont s'enchaîner dans les mois et années à venir.

Des dates de sortie, vont-elles être annoncées dans les prochains mois ?

Un de ces projets devrait être en salle début en 2026, la date n'est pas encore arrêtée.

Plus particulièrement, pouvez-vous nous parler de l'adaptation de Plague Tale ?

Nous continuons en effet de travailler activement sur le développement d'une adaptation de « a Plague Tale ».

13. Participations dans Rundisc et Uppercut

Envisagez-vous d'augmenter votre participation au capital de Rundisc et d'Uppercut ?

Nous n'avons pas de projet de cette nature aujourd'hui.

14. Line-up

Pourriez-vous partager davantage d'informations sur le line-up à venir ?

Nous avons révélé de nouveaux titres lors de la dernière Gamescom, notamment *RoadKings* chez Focus Entertainment, *Battlestar Galactica : Scattered Hopes* chez Dotemu, *Gallipoli* chez Blackmill et *Train Sim World 6* chez Dovetail. Plus de détail sur ces annonces est disponible sur notre site internet <https://pullupent.com/fr/news-schedule> .

15. Traitement comptable des intérêts minoritaires

Pourriez-vous expliquer le traitement comptable appliqué aux intérêts minoritaires dans vos états financiers ?

Les intérêts minoritaires représentent la part des résultats et capitaux propres qui revient aux associés des filiales de PULLUP Entertainment qui ne sont pas détenues à 100% par le groupe.

16. Compléments de prix

Pourriez-vous faire un état des lieux sur les éventuels compléments de prix qui resteraient à payer ?

Les compléments de prix hautement certains s'élèvent à 2,1m€ au 31 mars 2025, la majorité sera payée au cours de l'exercice en cours.

S'il en reste, quels sont les montants et les dates de paiements ?

cf. supra

17. Back catalogue et nouveautés

**Pourriez-vous rappeler la règle de comptabilisation appliquée au back catalogue et aux nouveautés ?
Se base-t-elle sur l'année fiscale ou calendaire ?**

Une Nouveauté (ou « Lancement », titre lancé dans l'année Fiscale) passe en "Back Catalogue" à l'ouverture de l'exercice fiscal suivant, quelle que soit sa date de sortie. Les contenus additionnels attachés à ces titres sont comptabilisés avec le titre en Back Catalogue quelle que soit leur date de lancement.

18. Immobilisations corporelles

La part des immobilisations corporelles présente un taux d'amortissement élevé rapporté au montant brut. À quoi cela correspond-il ? Ce poste est-il amené à être renouvelé ou remplacé ?

Les immobilisations corporelles ne sont pas au cœur des métiers de PULLUP Entertainment et sont très faibles au regard du Bilan du groupe. Néanmoins, une partie de ces investissements concerne les aménagements intérieurs de nos différents sites. Ils n'ont pas vocation à être renouvelés régulièrement, ainsi, les principales variations adviennent lors du déménagement d'un de nos sites.

En plus des aménagements intérieurs et agencements, nous comptabilisons ici le matériel informatique.

19. Répartition du capital

Pouvez-vous nous communiquer à date de l'assemblée générale la répartition du capital avec le nombre d'actions et de droits de vote par actionnaire de référence ?

Neology Holding détient à date 4 222 240 titres (49,38%) et 4 501 445 946 droits de vote (49,9%) de PULLUP Entertainment.

20. Rachat d'actions

Pourquoi la société n'a-t-elle pas poursuivi ses rachats d'actions sur le marché ?

Nous considérons les rachats d'action de manière opportuniste et avons toujours la possibilité de redémarrer à tout moment.

Pouvez-vous nous communiquer le nombre d'actions et la part du capital en % auto-détenu ?

Nous détenons à ce jour 647 868 actions (7,58%) au titre du programme de rachats.

Quelle est la vocation de ces actions rachetées ? Leur annulation ?

Ces actions pourraient venir en rémunération des opérations éventuelles de M&A ainsi que servir les plans d'actionnariat salariés.