

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 10 septembre 2026

Mesdames, Messieurs, Chers Actionnaires,

Un actionnaire personne physique, propriétaire de 4085 actions Pullup Entertainment, a posé, le 10 septembre dernier, 15 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. Marché du Jeu Vidéo :** Pouvez-vous partager votre lecture actualisée du marché (dynamique du segment PC et des jeux AA/indépendants, consolidation en cours) et la manière dont le Groupe entend en tirer parti ?

Le marché se porte bien et les segments sur lesquels nous sommes, le AA et les jeux indépendants, sont porteurs. Mais nous faisons face à un niveau de concurrence extrême sur les lancements.

Pour faire face à cette concurrence et saisir les opportunités de croissance, notre politique éditoriale s'applique à développer des jeux de grande qualité et avec une très forte personnalité.

Nous ne cherchons pas à plaire à tout le monde. Chacun de nos jeux cible une audience très précise et offre des gameplays très exigeants et différenciants.

- 2. Perspectives financières 2026/27 :** Le back-catalogue offre, comme vous le soulignez, une bonne visibilité sur les revenus. Dans ce contexte, envisagez-vous de communiquer au marché des repères chiffrés pour l'exercice en cours (chiffre d'affaires, EBIT ajusté, désendettement), et à quelle échéance ?

Dans un contexte de grande compétition, de moindre visibilité et avec plusieurs sorties importantes prévues pour le quatrième trimestre fiscal, nous ne prévoyons pas de donner des objectifs précis sur l'exercice, ni sur un plus long horizon.

A moyen terme, notre objectif est de faire progresser la rentabilité et la génération de trésorerie du Groupe.

- 3. Lancement de Resonance: A Plague Tale Legacy :** Le communiqué de juillet faisait état de wishlists records. Pouvez-vous partager les premiers enseignements du lancement du 27 août et vos attentes quant à sa contribution à l'exercice ?

Resonance: A Plague Tale Legacy fait partie des jeux importants de l'exercice. Nous n'avons pas communiqué officiellement sur sa performance ni sur celle des autres lancements. Nous ferons un point sur la performance de nos jeux lors de la publication du chiffre d'affaires du deuxième trimestre le 22 octobre prochain.

- 4. Dépréciations de l'exercice 2025/26 :** Afin de bien comprendre la performance normalisée du Groupe, pourriez-vous préciser les principaux éléments non récurrents de l'exercice écoulé (dépréciations d'actifs et de participations, arrêt de projets) et indiquer si certains actifs dépréciés continuent de contribuer aux ventes ?

Notre EBIT Ajusté final de 12 M€ était environ 20 M€ inférieur à ce que nous avons prévu. Les trois quarts s'expliquent par la sous-performance de nos lancements du mois de mars. Et pour un quart restant par des arrêts de jeu.

On peut donc dire que plus de trois quarts de la sous performance est liée à du récurrent, dont une petite partie pour de la dépréciation accélérée.

Bien sûr, les actifs dépréciés continuent de vendre et ne sont d'ailleurs pas totalement dépréciés.

- 5. Restructuration de Dovetail Games :** Pouvez-vous préciser le coût attendu du plan engagé au premier semestre 2026/27 à la suite de l'arrêt du projet MetroRivals, et les perspectives du studio, notamment autour de la prochaine itération de Train Sim World ?

L'arrêt de Metro Rivals est inclus dans le quart de dépréciation non-récurrente que nous mentionnons plus tôt. Nous sommes très contents de la dynamique du studio Dovetail, les équipes sont passionnées et sont expertes dans la gestion d'expérience Live. Leur capacité à engager leur communauté dans la durée en lançant régulièrement des contenus additionnels est remarquable. Les équipes sont maintenant focalisées à 100% sur leur cœur de métier qui est la simulation de train et toute l'énergie du studio est consacrée au prochain lancement.

- 6. Warhammer 40,000 : Space Marine 3 :** Sans dévoiler d'éléments confidentiels, pouvez-vous donner une indication du calendrier envisagé et de l'ampleur de l'investissement consacré à ce projet structurant ?

La date de sortie de Space Marine 3 reste une information confidentielle, que nous ne pouvons pas communiquer avant le moment opportun. Ce que nous pouvons en revanche partager avec vous, c'est que le développement du jeu se déroule très bien.

Son budget de développement est plus important que celui de Space Marine 2 car le jeu est globalement plus ambitieux, tout en restant bien sûr dans des montants maîtrisés.

- 7. Nouvelles propriétés intellectuelles internes :** Pouvez-vous donner des nouvelles des projets développés par Carpool Studio et Deck13, ainsi que du calendrier de leur révélation ?

Nous ne pouvons rien dire sur le projet sur lequel Deck13 travaille. Sur Carpool, nous pouvons d'ores et déjà vous confirmer qu'il s'agira d'un jeu Live, pleinement aligné avec notre stratégie de développement de la récurrence de nos revenus. Nous aurons l'occasion de vous en dire davantage au moment opportun.

- 8. Adaptations audiovisuelles (Scripteam) :** Où en sont les projets d'adaptation des licences du Groupe, notamment A Plague Tale ? Des annonces sont-elles attendues sur l'exercice ?

Scripteam a vocation à la fois à adapter les marques du Groupe et à développer ses propres projets originaux dont deux films sur l'exercice en cours.

- 9. Auto-détention :** Pourriez-vous rappeler, à la date de l'assemblée, le nombre d'actions auto-détenues, leur affectation par objectif, et la doctrine du Conseil quant à leur emploi (paiement d'opérations de croissance externe, attribution aux salariés, éventuelle annulation) ?

L'auto-détention représente 6,4% du capital (547 065 actions). L'affectation est essentiellement la croissance externe telle que décrite dans le rapport annuel.

- 10. Politique de distribution et rachats d'actions :** Après le dividende versé au titre de 2024/25, pouvez-vous préciser la politique de retour aux actionnaires envisagée à moyen terme, et les conditions dans lesquelles le Conseil pourrait reprendre des rachats d'actions au marché ?

Un dividende avait été versé l'an dernier en raison de la très forte génération de trésorerie de l'exercice. Cela reflète notre volonté de partager la création de valeur avec nos actionnaires dès lors que nos résultats le permettent.

Il en est de même pour notre politique de rachat d'actions qui reste guidée par notre génération de trésorerie.

- 11. Couverture du titre par la recherche :** À la suite de la fin du contrat de recherche sponsorisée, comment la Société entend-elle maintenir la visibilité du titre auprès des investisseurs (nouvelle couverture, communication financière, participation à des conférences) ?

3 analystes couvrent actuellement la société. Oddo, avec qui nous avons un contrat de liquidité. TP ICAP et Portzamparc avec qui nous avons un contrat de recherche sponsorisée. A noter, que le contrat avec ODDO remplace celui que nous avons avec Gilbert Dupont.

Nous entretenons par ailleurs un dialogue régulier et constructif avec des investisseurs institutionnels et particuliers, en France comme à l'international, et ces échanges se poursuivent en continu et lors de conférences.

12. Engagements envers les minoritaires des studios et compléments de prix : Pouvez-vous faire un point d'étape sur les options croisées avec les minoritaires des studios et les compléments de prix restant à verser (ordres de grandeur et échéances) ?

Nous sommes limités dans ce que nous pouvons dévoiler. Comme détaillé dans le rapport annuel, il en reste pour Dotemu, Black Soup, Dovetail et Marvelous Production.

13. Structure financière : Pouvez-vous confirmer le respect du covenant au 31 mars 2026 et commenter la trajectoire de désendettement visée pour l'exercice en cours ?

Le covenant est respecté au 31 mars 2026.

En raison d'un effet de BFR défavorable ainsi que de nos investissements dans le jeu vidéo et dans l'activité Scripteam, nous attendons une augmentation de l'endettement net à fin mars 2027.

Nous prévoyons une baisse de l'endettement net sur les prochains exercices.

14. Autorisations financières : Parmi les délégations en vigueur ou proposées au vote (notamment l'autorisation de réduction de capital par voie d'offre publique de rachat d'actions), quelles sont celles dont le Conseil envisage de faire usage à horizon douze mois, et dans quel objectif ?

Nous n'avons pas de plan précis aujourd'hui. Ces outils nous offrent une flexibilité pour pouvoir réagir et saisir les opportunités qui pourraient se présenter. Comme vous le savez, le M&A n'est pas notre priorité mais actuellement des studios ont des difficultés à se financer et certains actifs pourraient nous intéresser.

15. Répartition du capital : Pourriez-vous communiquer la répartition du capital et des droits de vote par actionnaire de référence à la date de l'assemblée ?

Les positions de Neology Holding n'ont pas évolué depuis la publication du Rapport Financier Annuel. Par ailleurs, aucun seuil statutaire à la hausse ou à la baisse n'a été franchi à notre connaissance.