

PULLUP ENTERTAINMENT RESULTATS SEMESTRIELS 2024/25

Résultats records

Poursuite de la remarquable dynamique de Warhammer 40,000: Space Marine 2, avec plus de 5 millions de joueurs uniques à date

Solide performance du back-catalogue sur le semestre

Confirmation des objectifs annuels et forte réduction attendue de l'endettement net

Premier semestre 2024/25 record : chiffre d'affaires de 234,3 M€ et EBITA de 48,3 M€

Warhammer 40,000 : Space Marine 2

- Top 5 des ventes mondiales sur Steam pendant Thanksgiving¹
- Revues exceptionnelles des joueurs avec 94%² d'appréciations positives
- Un calendrier favorable pour prolonger l'engagement des joueurs :
 - Sortie le 10 décembre d'une mise à jour majeure du jeu et diffusion sur la plateforme Prime Video de l'épisode « *And They Shall Know No Fear* », dédié à l'univers Warhammer 40,000 : Space Marine, de la série événement « Secret Level »
 - Multiples nominations : présélectionné dans 7 catégories aux BAFTA 2025 dont « Meilleur Jeu de l'année » et nominations dans les catégories « Meilleur Jeu Multijoueur » et « Meilleur Jeu d'Action » aux « The Game Awards »

Le portefeuille de jeux PULLUP Entertainment est parfaitement positionné sur le segment dynamique des jeux AA et indépendants, à gameplay exigeant

- **Train Sim World 5** continue de surperformer les opus précédents grâce à son puissant modèle Live
- Solide performance cumulée pour les 3 jeux indépendants lancés depuis le début du troisième trimestre fiscal – **Metal Slug Tactics**, **Void Crew** et **Drova - Forsaken Kin** – avec d'excellentes appréciations des joueurs sur Steam

¹ Jeux payants, sur la période 28 novembre – 1er décembre, sources Steam et estimations internes

² Steam, au 12 décembre et sur les 30 derniers jours

PARIS, FRANCE – 12 décembre 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 semestriels de l'exercice 2024/25 clos au 30 septembre 2024.

Geoffroy Sardin, Directeur Général Délégué de PULLUP Entertainment, commente : « *Nos excellents résultats reflètent la pertinence du positionnement de PULLUP Entertainment sur les jeux AA et indépendants, ciblant des segments particulièrement dynamiques avec des communautés de joueurs passionnées et très engagées. Nos titres à gameplay exigeant répondent aux attentes actuelles des joueurs pour des expériences sans concession, comme l'attestent les notes très élevées sur Steam de nos 5 derniers lancements³. Nos résultats records illustrent par ailleurs les bénéfices tirés de la montée en maturité et en discipline de l'organisation. Ils renforcent également notre visibilité et notre confiance sur les prochains exercices* ».

Aurélien Briand, Directeur Financier, ajoute : « *Les résultats financiers records du premier semestre reflètent le succès historique de Warhammer 40,000 : Space Marine 2 et, dans une moindre mesure, la très bonne dynamique de notre back-catalogue. L'EBITA du semestre s'élève à 48,3 M€ et s'accompagne d'une très forte génération de trésorerie, hors impact du BFR. En conséquence, les résultats sont attendus en très forte progression sur l'exercice et l'endettement net en forte baisse.* »

Fabrice Larue, Président Directeur Général, conclut : « *La stratégie est claire, l'exécution prime et nous sommes en train de le démontrer. Nous avons un line-up ambitieux à livrer sur les années à venir, avec notamment sur l'exercice prochain Memories in Orbit, Roadcraft, John Carpenter's Toxic Commando, et des jeux de Dotemu particulièrement enthousiasmants qui seront dévoilés très prochainement. Nous sommes pleinement mobilisés afin de créer une forte valeur pour le Groupe et pour l'ensemble des actionnaires de PULLUP Entertainment.* »

³ Au 12 décembre et sur les 30 derniers jours : 94% pour Warhammer 40,000 : Space Marine 2 – 96% pour Drova – Forsaken Kin – 87% pour Train Sim World 5 – 87% pour Void Crew – 82% pour Metal Slug Tactics

COMPTE DE RESULTAT CONSOLIDE SUIVI PAR LE MANAGEMENT (semestre clos au 30 septembre 2024)

(en millions d'euros)	S1 2024/25		S1 2023/24		Variation %
Chiffre d'affaires	234,3	100%	85,0	100%	176%
Coûts des ventes	(112,0)		(38,8)		189%
Coûts de développement	(46,3)		(25,0)		86%
Autres produits	1,0		(0,6)		nm.
Marge brute	77,0	33%	20,7	24%	273%
Coûts de production	(8,4)		(7,2)		18%
Coûts de marketing & commercialisation	(13,5)		(10,8)		25%
Frais généraux et administratifs	(10,0)		(6,5)		53%
Autres produits et charges d'exploitation dont Crédits d'impôts	3,2		2,4		33%
EBITA	48,3	21%	(1,5)	15%	nm.
Amortissements des écarts d'acquisition et actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	(8,2)		(5,9)		39%
Résultat financier	(4,1)		(2,6)		156%
Résultat exceptionnel	(4,4)		(0,0)		nm.
Impôts sur les résultats hors Crédits d'impôts	(9,9)		(1,1)		806%
Résultat des sociétés mises en équivalence	0,1		(0,1)		nm.
Résultat net de l'ensemble consolidé	21,8	9%	(11,1)	5%	nm.
Intérêts minoritaires	0,3		(0,4)		nm.
Résultat net part du groupe	22,1	9%	(11,5)	4%	nm.
Résultat net dilué par action	2,85		(1,86)		nm.
EBITA	48,3	21%	(1,5)	15%	nm.
Amortissements et provisions	(47,3)		(25,4)		186%
EBITDA	95,5	41%	23,9	31%	299%

Chiffre d'affaires - (publié le 16 octobre 2024)

(en millions d'euros)	S1 2024/25	S1 2023/24	Variation %
Catalogue	164,1	23,1	x7,1
Back-catalogue	64,9	58,6	+11%
Autres	5,3	3,4	+58%
Chiffre d'affaires	234,3	85,0	+176%

Sur l'ensemble du premier semestre fiscal, le chiffre d'affaires atteint 234,3 M€, en très forte croissance de 176%. Sur le seul second trimestre, le chiffre d'affaires du Groupe s'inscrit à un niveau record de 200,1 M€, à comparer au chiffre d'affaires annuel record de 2022/23 de 194,1 M€.

Le chiffre d'affaires du Catalogue s'élève à 164,1 M€ au premier semestre à comparer à 23,1 M€ sur les six premiers mois de l'exercice 2023/24.

Warhammer 40,000: Space Marine 2, inspiré de l'univers emblématique de Games Workshop, est le meilleur lancement de l'histoire du groupe PULLUP Entertainment. Le jeu a déjà attiré plus de 5 millions de joueurs uniques à date. Une mise à jour d'ampleur avec du contenu jouable gratuit et une optimisation de l'expérience pour l'ensemble des joueurs est sortie le 10 décembre dernier ; cette mise à jour intègre également du contenu cosmétique payant.

Train Sim World 5, développé par Dovetail Games, dépasse, à date, les précédents opus en termes de revenu, d'acquisition et d'activité.

Warhammer 40,000: Space Marine 2 et **Train Sim World 5** font l'objet d'un support Live conséquent et s'inscrivent dans l'ambition de PULLUP Entertainment de bâtir un catalogue de jeux à revenus récurrents.

Le back-catalogue s'élève à 64,9 M€ au premier semestre fiscal, en hausse de 11% par rapport à l'exercice précédent. Le contenu de grande qualité du portefeuille de jeux de PULLUP Entertainment et l'engagement de ses communautés actives constituent des atouts précieux et attractifs pour la construction de revenus récurrents pour le Groupe.

Éléments principaux du compte de résultat⁴

L'EBITA s'élève à 48,3 M€, à comparer à -1,5 M€ au premier semestre 2023/24. Cette très forte progression reflète le chiffre d'affaires record réalisé sur la période. Le résultat net part du groupe s'élève à 22,1 M€ et le résultat net par action à 2,85 € à comparer à respectivement -11,5 M€ et -1,86€ au premier semestre 2023/24. L'EBITDA reflète également la performance record du semestre et atteint 95,5 M€ contre 23,9 M€ l'an passé.

Éléments principaux du tableau des flux de trésorerie

⁴ Plus de détails sur le compte de résultat, le tableau des flux de trésorerie et le bilan sont disponibles dans la présentation publiée sur le site de la Société

Les flux de trésorerie liés aux activités opérationnelles sont en nette progression à -12,2 M€ (versus -41,3M€ au premier semestre 2023/24) et ceci malgré une forte augmentation ponctuelle du BFR de 55,0 M€ en raison du lancement en fin de semestre de **Warhammer 40,000: Space Marine 2**.

Éléments principaux du bilan

Au 30 septembre 2024, la trésorerie brute représentait 22,7 M€. L'endettement net⁵ s'élevait à 127,2 M€ en légère amélioration par rapport aux 132,6 M€ du 31 mars 2024.

Confirmation des objectifs

PULLUP Entertainment anticipe une très forte croissance de son chiffre d'affaires annuel, le rebond très significatif de ses résultats pour l'exercice 2024/25 et une forte baisse de son endettement net.

Le Groupe s'attend en outre, à dépasser, sur l'exercice en cours et les deux exercices suivants, sa performance record établie au cours de l'exercice fiscal 2022/23 (Chiffre d'affaires et EBITA). Cette performance sera portée par un portefeuille puissant de nouveaux lancements, par un back-catalogue robuste et par le développement des opérations Live.

PULLUP Entertainment approuve un programme de rachat d'actions

Le Conseil d'administration du 10 décembre 2024 de PULLUP Entertainment a approuvé un programme de rachat d'actions sur la base de l'autorisation accordée par l'Assemblée Générale des actionnaires du 26 septembre 2024.

Les rachats seront effectués sous réserve des conditions de marché et conformément aux règles et réglementations applicables. Le descriptif du programme figure dans la section « Investisseurs » du site internet de la Société.

PULLUP Entertainment annonce qu'elle a cédé l'intégralité de sa participation dans Streum On Studio aux associés fondateurs du studio

Cette décision a été prise d'un commun accord pour permettre à chacune des parties de se concentrer sur ses objectifs stratégiques de manière autonome.

Les jeux Space Hulk: Deathwing et Necromunda: Hired Gun développés par Streum On Studio restent édités par Focus Entertainment Publishing, filiale du Groupe PULLUP Entertainment.

⁵ Le Groupe définit l'endettement net comme l'endettement financier augmenté des compléments de prix hautement probables, réduit de la trésorerie et assimilés, des titres auto-détenus alloués à la croissance externe et des crédits de production audiovisuelle auto liquidatifs.

À propos de PULLUP Entertainment :

Fort de plus de 600 collaborateurs basés principalement en Europe, PULLUP Entertainment a réalisé un chiffre d'affaires de 187 M€ sur l'exercice 2023/24. Le Groupe dispose d'un catalogue grandissant de franchises détenues ou contrôlées via :

1. Deux structures d'édition :

- FOCUS ENTERTAINMENT PUBLISHING, un des leaders mondiaux de l'édition de jeux vidéo. L'entreprise édite des succès internationaux tels que « **A Plague Tale** », « **SnowRunner** » ou encore « **Warhammer 40,000: Space Marine 2** ».
- DOTEMU, éditeur et développeur incontournable de la scène florissante du jeu indépendant. Dotemu est producteur et éditeur de million-sellers tels que « **Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge** » et « **Streets of Rage 4** ».

2. Six studios de développement et une structure de production audiovisuelle :

- DOVETAIL GAMES, leader mondial des jeux de simulation ferroviaires, basé en Angleterre.
- DECK13 INTERACTIVE, élu en 2023 Meilleur studio de développement de jeux vidéo en Allemagne, créateur de la franchise à succès « **The Surge** ».
- BLACKMILL GAMES, studio basé aux Pays-Bas est à l'origine de la franchise des jeux de tir multi joueurs « **WW1 Game Series** ».
- LEIKIR STUDIO, basé en France, a développé « **Metal Slug Tactics** ».
- DOUZE DIXIÈMES, studio français, créateur du jeu « **Shady Part of Me** » acclamé par la critique et les joueurs et de **MIO: Memories In Orbit**.
- CARPOOL STUDIO, studio français créé par des vétérans de l'industrie développant un projet très ambitieux « Live Service » sur une nouvelle propriété intellectuelle.
- SCRIPTTEAM, société de production audiovisuelle qui a l'objectif d'adapter les licences de jeux vidéo du groupe PULLUP Entertainment en séries ou longs métrages.

Retrouvez toute l'information financière de PULLUP Entertainment sur www.pullupent.com

Prochain événement : Chiffre d'affaires du troisième trimestre 2024/25 : 16 janvier 2025 (après bourse)

Contacts

Relations Investisseurs

Aurélien Briand – Directeur Financier

Tél : + 33 (0) 1 55 26 85 00

E-mail : IR@pullupent.com

Benjamin Lehari

Tél : +33 (0) 1 56 88 11 25

E-mail : benjamin.lehari@seitosei-actifin.com

Relations Presse

Clémence Bignon

Tél : + 33 (0) 1 55 26 85 00

E-mail : Clemence.BIGEON@pullupent.com

Michael Scholze

Tél : +33 (0) 1 56 88 11 14

E-mail : michael.scholze@seitosei-actifin.com

ANNEXE - NORMES COMPTABLES FRANCAISES

Les procédures d'examen limité sur les comptes semestriels ont été effectuées. Le rapport d'examen limité sera émis après vérification du rapport semestriel d'activité.

COMPTE DE RESULTAT

(en millions d'euros)	S1 2024/25		S1 2023/24		Variation %
Chiffre d'affaires	234,3	100%	85,0	100%	176%
Coûts des ventes	(112,0)		(38,8)		189%
Coûts de développement	(46,6)		(25,4)		83%
Autres produits	1,0		(0,6)		nm.
Coûts de production	(8,4)		(7,2)		18%
Coûts de marketing & commercialisation	(13,5)		(10,8)		25%
Frais généraux et administratifs	(10,0)		(6,5)		53%
Autres produits & charges d'exploitation	0,5		0,8		-41%
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	45,3	19%	(3,5)	-4%	nm.
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	(8,0)		(5,5)		46%
Résultat courant des sociétés intégrées	37,3	16%	(9,0)	-11%	nm.
Résultat financier	(4,1)		(2,6)		156%
Résultat exceptionnel	(4,4)		(0,0)		nm.
Impôts sur les résultats	(7,1)		0,5		nm.
Résultat des sociétés mises en équivalence	0,1		(0,1)		nm.
Résultat net de l'ensemble consolidé	21,8	9%	(11,1)	-13%	nm.
Intérêts minoritaires	0,3		(0,4)		nm.
Résultat net part du groupe	22,1	9%	(11,5)	-14%	nm.
Résultat net dilué par action	2,85		(1,86)		

BILAN

(en millions d'euros)	30/09/2024	31/03/2024	Variation
ACTIF			
Immobilisations incorporelles	155,5	161,6	(6,2)
Ecart d'acquisition	92,7	99,5	(6,8)
Immobilisations corporelles	1,2	1,3	(0,1)
Immobilisations financières	4,4	2,1	2,4
ACTIF IMMOBILISE	253,7	264,5	(10,7)
Stocks et en-cours	1,4	1,6	(0,1)
Clients et comptes rattachés	196,3	31,7	164,5
Autres créances et comptes de régularisation	28,9	34,3	(5,4)
Instruments financiers à terme et jetons détenus	0,6	0,6	(0,0)
Trésorerie	22,7	17,9	4,8
ACTIF CIRCULANT	249,8	86,1	163,7
TOTAL DE L'ACTIF	503,5	350,5	153,0
(en millions d'euros)			
PASSIF			
Capital	10,3	7,8	2,5
Primes liées au capital	110,4	90,3	20,1
Réserves	24,1	43,4	(19,4)
Résultat	22,1	(19,9)	42,0
CAPITAUX PROPRES PART GROUPE	166,9	121,6	45,3
INTERETS MINORITAIRES	7,5	6,8	0,7
Provisions	2,0	1,6	0,5
Emprunts et dettes financières	157,7	156,0	1,7
Dettes fournisseurs d'exploitation	111,3	35,0	76,2
Instruments financiers à terme	-	-	-
Autres dettes et comptes de régularisation	58,2	29,6	28,6
TOTAL DU PASSIF	503,5	350,5	153,0

TABLEAU DES FLUX DE TRESORERIE

Tableau des flux de trésorerie (en millions d'euros)	S1 2024/25	S1 2023/24
Résultat net de l'ensemble consolidé	21,8	(11,1)
Variation nette des amortissements et provisions	60,0	31,4
Elimination des plus ou moins-values de cession	0,0	-
Elimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence	(0,1)	0,1
Elimination des charges d'intérêts	3,6	2,6
Acquisitions d'immobilisations incorporelles et corporelles	(45,3)	(45,1)
Variation des impôts différés	2,9	0,8
Variation du BFR d'exploitation	(55,0)	(20,9)
Flux de trésorerie liés aux activités opérationnelles	(12,2)	(42,3)
Acquisition d'immobilisations financières	(2,2)	0,0
Incidence des variations de périmètre	(1,0)	(56,5)
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissements	(3,2)	(56,4)
Dividendes versés	-	(0,5)
Augmentations (réductions) de capital	22,6	0,7
Emissions d'emprunt nets des remboursements et charges financières	(2,5)	36,7
Cessions (acquisitions) nettes d'actions propres	0,1	(1,0)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement	20,2	36,0
Incidence des écarts de change	(0,0)	0,9
VARIATION DE TRESORERIE	4,8	(61,8)
Trésorerie d'ouverture	17,9	72,2
Trésorerie de clôture	22,7	10,4