



Communiqué de presse
Paris, le 27 avril 2017

FOCUS HOME INTERACTIVE

Résultats annuels 2016

Résultat net en hausse de 5,5% à 5,9 M€

Chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2017 : +55% à 14,0 M€

FOCUS HOME INTERACTIVE (FR0012419307 ALFOC), éditeur de jeux vidéo, publie ses résultats annuels 2016 et son chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2017.

Le Directoire qui s'est réuni le 26 avril 2017 a arrêté les comptes clos au 31 décembre 2016.

En M€	2016	2015
<i>Comptes consolidés en normes françaises</i>		
Chiffre d'affaires	75,6	69,2
Redevances studios	-40,8	-32,9
Coûts de fabrication et accessoires	-10,4	-14,0
Marge brute	24,4	22,2
% du chiffre d'affaires	32,3%	32,2%
Coûts de personnel	-7,0	-5,0
Autres coûts opérationnels	-8,2	-8,3
Résultat d'exploitation	9,2	8,9
% du chiffre d'affaires	12,2%	12,9%
Résultat net part du Groupe	5,9	5,6
% du chiffre d'affaires	7,8%	8,1%

Les procédures d'audit ont été effectuées. Les rapports seront émis après finalisation des procédures requises pour les besoins de la publication du rapport financier annuel.

FOCUS HOME INTERACTIVE (FR0012419307 ALFOC), éditeur de jeux vidéo, annonce la réalisation d'un chiffre d'affaires de 75,6 M€ au titre de son exercice 2016 en progression de 9,3% par rapport à 2015. Cette évolution s'appuie sur l'excellente performance de Farming Simulator 17 qui a accéléré les ventes du Groupe au cours du 4^{ème} trimestre.

2016, succès commerciaux et renforcement des équipes

FOCUS HOME INTERACTIVE a réalisé en 2016, le meilleur chiffre d'affaires de son histoire en s'appuyant, en plus du succès de Farming Simulator 17, sur les bonnes ventes de ses nouveautés comme Battle Fleet Gothic: Armada, The Technomancer ou encore Space Hulk: Deathwing. La société a également pu compter sur la contribution d'un back-catalogue solide intégrant des jeux comme Blood Bowl 2, Divinity Original Sin Enhanced Edition et Mordheim: City of the Damned sortis à fin 2015. Le back-catalogue représente 35% du chiffre d'affaires 2016 à 26,3 M€, contre 26% en 2015 soit une progression de 47,8%.

Les ventes digitales ont augmenté de 36% pour représenter environ 58% du chiffre d'affaires du Groupe. Les ventes à l'international ont progressé représentant désormais près de 86% du chiffre d'affaires du Groupe.

Au-delà des succès commerciaux, le Groupe a fortement renforcé ses équipes en vue de la croissance prévue sur 2017-2018. A cet égard, 21 nouveaux collaborateurs ont principalement renforcé les fonctions Suivi de production et Commercialisation. En équivalent temps plein, l'effectif s'élève en fin de période à 87 contre 66 au 31 décembre 2015. Les charges de personnel s'établissent ainsi à 7,0 M€ en 2016. Le résultat d'exploitation ressort à 9,2 M€ contre 8,9 M€ au 31 décembre 2015, en légère progression.

Le résultat net s'élève à 5,9 M€ contre 5,6 M€ à fin décembre 2015 (+5,5%).

Un dividende de 0,53 euro par action sera proposé à l'Assemblée Générale du 29 juin 2017.

2017, nouveau changement de dimension pour le Groupe

Le premier trimestre de l'exercice 2017 est en forte progression de 55% à plus de 14,0 M€, bénéficiant du lancement de Styx : Shards of Darkness le 14 mars 2017, des ventes toujours soutenues de Farming Simulator 17 sorti fin 2016 et des bonnes performances du back-Catalogue. Les ventes digitales représentent 59% du chiffre d'affaires sur la période.

Le début d'année a été marqué par le succès du What's Next de FOCUS HOME INTERACTIVE, rendez-vous désormais annuel, qui permet à la presse spécialisée internationale de venir voir les jeux en production. Les nombreuses retombées presse liées à l'évènement confirment la montée en gamme du catalogue de FOCUS HOME INTERACTIVE et l'intérêt grandissant des médias et des joueurs du monde entier pour son line-up.

Cet évènement fut l'occasion d'annoncer de nouvelles signatures comme l'adaptation en jeu vidéo de la licence Necromunda (Warhammer) de GamesWorkshop ou encore A Plague Tale: Innocence du studio bordelais Asobo. L'arrivée récente de du studio Asobo, considéré comme l'un des tous meilleurs studios français et européens souligne l'attractivité de FOCUS HOME INTERACTIVE auprès des meilleurs studios de développement indépendant grâce à son modèle, son positionnement et ses résultats.

L'année 2017 sera soutenue par la franchise Farming Simulator. Les ventes du jeu Farming Simulator 17 contribueront de manière significative au chiffre d'affaires 2017. Une extension payante baptisée Platinum sera proposée aux millions de possesseurs du jeu original dès la fin de l'année. Farming Simulator sortira également sur le dernier trimestre sur la toute nouvelle console Switch de Nintendo dont le lancement réussi en mars dans le monde entier permet d'envisager des ventes significatives pour Farming Simulator. Les versions portables, (Consoles PSVita et Nintendo 3DS) sortiront au début de l'été.

2017 marquera la sortie de deux jeux à fort potentiel. Le premier, le jeu de rôle-action, The Surge réalisé par le studio allemand Deck 13, prévu le 16 mai sur PC et consoles de salon bénéficie de premières évaluations très prometteuses de la presse. Sur le dernier trimestre, est prévu Vampyr, le nouveau jeu de rôle aux mécaniques de jeu originales et à l'ambiance forte, développé sur consoles et PC par le studio parisien DontNod.

Le studio Cyanide contribuera également de manière significative au chiffre d'affaires 2017 avec la sortie de trois jeux. Styx: Shards of Darkness, Tour de France 2017 et Call of Cthulhu. Styx: Shards of Darkness est sorti en mars avec un très bon accueil des critiques et des joueurs (74% sur Metacritic, 88% note utilisateurs Steam). Produit avec un budget légèrement supérieur au premier épisode sorti uniquement en digital, le nouvel épisode de Styx est déjà parvenu à réaliser un chiffre d'affaires supérieur aux douze premiers mois de son prédécesseur. Prévues en fin d'année, l'adaptation par Cyanide du jeu de plateau Call Of Cthulhu, prévue également sur PC et Consoles suscite un vif intérêt de la part des joueurs et de la presse internationale.

Après ce début d'année réussi, et au regard de la qualité des titres et de l'attente qu'ils suscitent, FOCUS HOME INTERACTIVE affiche avec confiance son ambition de croissance pour l'exercice 2017.

A propos de Focus Home Interactive

FOCUS HOME INTERACTIVE est le 3^{ème} éditeur français de jeux vidéo. Sa vocation est d'accompagner les studios de développement dans le suivi de production, le marketing, la commercialisation et le financement de leurs projets. Editeur de licences à succès telles que Blood Bowl, Tour de France, Wargame et Farming Simulator, le Groupe a réalisé en 2016 un chiffre d'affaires de 75,6 M€ en progression de 9,3%. FOCUS HOME INTERACTIVE réalise plus de 85 % de ses ventes à l'international.

Prochain rendez-vous : Publication du chiffre d'affaires premier semestre 2017 27 juillet 2017

Retrouvez toute l'information financière de FOCUS HOME INTERACTIVE
sur www.focus-home.com



Contacts communication financière

FOCUS HOME INTERACTIVE

Deborah Bellangé
Tél : + 33 (0) 1 55 26 85 00
mail : dirgen@focus-home.com

Relations investisseurs – ACTIFIN

Benjamin LEHARI
Tél : + 33 (0) 1 56 88 11 25
mail : blehari@actifin.fr

Relations Presse – ACTIFIN

Jennifer JULLIA
mail : jjullia@actifin.fr