

FOCUS HOME INTERACTIVE

Société anonyme à Directoire et à Conseil de surveillance
Au capital de 7.777.831,20 Euros
Parc de Flandre « Le Beauvaisis » - Bâtiment 28
11, Rue de Cambrai - 75019 Paris
399 856 277 RCS Paris

Objet : Réponses du Directoire aux questions écrites reçues le 28 mars 2022

Mesdames, Messieurs, Chers Actionnaires,

Un actionnaire personne physique, propriétaire de 702 actions Focus Home Interactive, a posé le 28 mars dernier vingt et une questions écrites en application des articles L. 225-108 et R. 225-84 du Code de commerce.

Le Directoire, soucieux de pouvoir apporter des réponses à cet actionnaire, s'est réuni le mercredi 30 mars 2022, afin de pouvoir répondre aux vingt-et-une questions écrites posées par cet actionnaire. Vous trouverez, ci-après, en application de l'article L.225-108, alinéa 4 du Code de Commerce, lesdites réponses. Le texte des questions est repris en intégralité

Questions

1. Quelles conclusions tirez-vous des résultats décevants des jeux Hood : Outlaws & Legends et Warhammer Age of Sigmar : Storm Ground's ?

Chaque sortie qui génère de la déception est toujours une expérience qui nous permet d'apprendre et de faire progresser nos équipes, cela conforte aussi notre stratégie qui consiste à proposer des contenus toujours plus qualitatifs qu'il convient d'optimiser au maximum avant les sorties.

2. Les critiques sur ces jeux semblent-elles montrer les limites de Focus Home sur les jeux multi-joueurs ?

Le groupe a démontré par le passé (Trackmania / Farming Simulator...) et démontre encore aujourd'hui avec les succès des jeux tels que WWZ, Insurgency Sandstorm, SnowRunner... sa capacité à gérer des communautés de joueurs et rencontrer le succès sur des jeux multijoueurs.

3. Quelle est la perte estimée pour chacun de ces jeux ?

Cette information n'est pas publique.

4. Quel est l'impact en termes de chiffre d'affaires et de résultat suite à la fin des droits de distribution de Farming simulator pour l'exercice 2022-2023 ?

Cette information n'est pas publique.

5. Combien de sorties sont-elles prévues sur 2022-2023 hors Dotemu ? Des reports de sorties sont-ils envisagés ?

Certains jeux ont d'ores et déjà été annoncés, d'autres le seront ultérieurement. Aujourd'hui, nous n'anticipons pas de reports sur les sorties annoncées.

6. Pouvez-vous communiquer le calendrier des sorties prévues sur 2022-2023 ?

Certains jeux ont d'ores et déjà été annoncés pour cette période en revanche le calendrier de sortie des jeux n'est pas une information publique.

7. Où en est l'intégration de Dotemu dans le groupe ?

L'intégration de Dotemu se passe très bien et conformément à ce qui était prévu.

8. Avez-vous un commentaire sur l'acquisition de Daedalic Entertainment par Nacon pour 32 M€ avec complément alors que son ancien actionnaire majoritaire, Bastei Lübbe anticipait un an plus tôt une perte comprise entre -10,5 M€ et -6,7 M€ ?

Nous ne souhaitons pas commenter l'actualité de nos pairs.

9. La société dispose d'importantes ressources financières pour réaliser des acquisitions mais semble peiner à acquérir de nouvelles sociétés ? Quels sont les freins aujourd'hui ?

a. Les niveaux de valorisation ?

b. La rareté des dossiers ?

c. Votre difficulté à convaincre les cibles à intégrer notre groupe ?

Le Groupe est toujours en recherche d'opportunités qui aient du sens dans le projet de fédération de talents engagé depuis 2 ans. Le Groupe prend le temps de partager nos valeurs avec les vendeurs en les faisant adhérer à notre projet sur des perspectives à plus long terme.

10. Comment voyez-vous l'évolution du marché avec l'entrée de nouveaux acteurs comme Netflix ou Amazon pour la production de jeux ? Avez-vous déjà noué des contacts avec ces acteurs ?

Notre Groupe travaille avec l'ensemble des acteurs du marché et étudie toutes les futures opportunités de distribution sans exception. Chaque nouvel entrant est toujours accueilli comme une bonne nouvelle car elle multiplie la concurrence nécessaire à la bonne évolution de ce marché.

11. Dotemu n'est-elle pas parfaitement positionnée avec ses jeux qui consomment peu de bande passante ?

Le groupe est bien positionné dans son ensemble car proposant un contenu de qualité, original et bien souvent unique.

De Spotlight (Label publishing indépendant de Deck13) à Dotemu en passant par les jeux premium de Focus, notre offre est attractive pour toutes les plateformes souhaitant proposer du contenu à ses utilisateurs.

12. Fabrice Larue évoquait un rapprochement avec un grand acteur européen en 2021. Ce projet est-il toujours d'actualité ?

Le Directoire ne peut répondre à cette question qui ne concerne pas Focus Home Interactive.

13. Pourquoi changer de système de gouvernance ?

Il est proposé, aux termes de la 3ème résolution, de changer le mode d'administration et de direction de la Société en adoptant la formule à Conseil d'administration en remplacement de celle à

Directoire et Conseil de surveillance. En effet, ce changement contribuerait à renforcer l'agilité du groupe, en répondant aux exigences de rapidité, d'efficacité et de réactivité, en particulier en ce qui concerne les opérations de croissance externe dans son secteur d'activité.

À titre informatif, nous vous précisons qu'il est, à ce stade, envisagé de dissocier les fonctions de Président du Conseil d'administration et de Directeur Général, et de confier le rôle de Président du Conseil d'administration à Monsieur Frank Sagnier, dirigeant et entrepreneur expérimenté du secteur des jeux vidéo, et les fonctions de Directeur Général à Monsieur Christophe Nobileau, actuellement Président du Directoire.

14. Quelles sont les compétences que peut apporter Virginie Calmels à notre groupe qui ne semble pas avoir d'expertise dans le secteur du jeu vidéo ?

Madame Virginie Calmels possède une grande expertise dans les secteurs de l'Entertainment en France et à l'international et est un membre expérimenté de Conseils d'administration. Virginie Calmels est aujourd'hui fondatrice et présidente de CV Education Company, établissement d'enseignement supérieur qui, à travers son campus " l'école FUTURAE ", forme notamment des étudiants aux métiers du jeu vidéo.

15. Avez-vous commencé à travailler sur le développement de collectors et sur les produits dérivés liés à vos licences ? Avez-vous approché Les Éditions Pix n love ?

Nous avons lancé notre boutique en ligne l'année dernière et nous vous invitons à en prendre connaissance afin de retrouver toutes nos versions collectors avec le lien suivant :

<https://store.focus-entmt.com/eu>

16. Nous avons appris récemment la réalisation d'une série TV de A Plague Tale. Quel est l'impact pour notre société en termes de chiffres d'affaires ?

Nous ne sommes qu'au stade d'un projet d'adaptation audiovisuelle qui pourra faire l'objet d'une présentation à des clients potentiels. Il n'y a pas d'impact en termes de chiffres d'affaires à ce stade.

17. Quand l'on voit les succès des films adaptés des jeux Warcraft, Pokemon ou Rampage, ne serait-il pas opportun pour notre groupe de développer cette diversification ? De plus, l'équipe actuelle a une forte expérience dans la production audiovisuelle.

Comme le démontre l'annonce concernant A Plague Tale, le Groupe estime que cette diversification peut être une opportunité pour certains titres de son catalogue. En effet, l'expertise du management dans la production audiovisuelle représente un atout pour le Groupe.

18. Avez-vous des projets de développement dans l'univers des NFT ?

A ce jour aucun projet NFT est en cours de développement dans le groupe.

19. Pourquoi vouloir abaisser l'obligation statutaire de déclaration de franchissement de seuil à 3% au lieu de 5% ?

Soucieuse de développer des relations de long terme avec ses actionnaires, la Société est intéressée de mieux connaître l'évolution de ses principaux actionnaires au sein de son capital.

20. Pourquoi autoriser le conseil d'administration à attribuer des actions gratuites et de consentir des options de souscription pour 450 000 actions ? Cela représente une dilution minimale de 6 %.

Une augmentation de capital avait déjà été ouverte aux salariés avec un prix largement inférieur aux cours actuels.

Les actions gratuites et les options de souscription ou d'achat sont des outils d'incentive à destination des talents actuel du groupe et des talents à venir (recrutements et / ou d'opérations de croissance externe). Cette enveloppe totale, dont l'attribution serait possible sur une période de 38 mois, sera, pour tout ou partie attribuée sur décision du Conseil d'administration. Sans préjuger de la décision du Conseil d'Administration, il est à noter que la pratique impulsée par Neology Holding depuis 2020 est que l'essentiel des instruments attribués le soit sur base de l'atteinte de critères de performance du groupe à moyen ou long terme.

Le Directoire ne soutient pas en revanche la résolution la résolution 15, qui vous est proposé conformément à la loi, dans la mesure où, comme vous l'avez noté, une augmentation de capital à des conditions favorables réservée aux salariés a déjà été souscrite.

21. En accord avec l'article L 225-108 du code de commerce, pouvez-vous me confirmer faire inscrire les questions ainsi que les réponses dans le procès-verbal de l'assemblée générale et les diffuser sur le site internet de notre groupe ?

Le présent document, qui reprend l'ensemble des questions écrites de l'actionnaire et les réponses qui y sont apportées par le Directoire, est publié sur le site internet de la Société, en application de l'article L.2250-108, alinéa 4 du Code de Commerce.