



FOCUS HOME INTERACTIVE

**Excellente performance au 1^{er} semestre 2018/19
(avril à sept. 2018) :**

Résultat d'exploitation : 7,0 M€ ; 16% du chiffre d'affaires

Un 3^{ème} trimestre 2018/2019 record (oct. à déc. 2018) :

Chiffre d'affaires du 3^{ème} trimestre : 57,2 M€

**Cap des 100 M€ de chiffre d'affaires pour 2018 atteint après neuf
mois d'activité**

Vision du Groupe

Chiffre d'affaires supérieur à 110M€ pour l'année fiscale en cours

De 130 à 150 M€ de chiffre d'affaires à fin mars 2022

FOCUS HOME INTERACTIVE (FR0012419307 ALFOC), publie ses résultats du premier semestre 2018/2019 (avril à septembre) ainsi que le chiffre d'affaires réalisé au titre du 3^{ème} trimestre 2018/2019 (octobre à décembre 2018).

En M€ Comptes consolidés en normes françaises*	S1 2018-2019* Avril - Sept. 2018 Revue limitée	S1 2017 -2018 comparable** Avril - Sept. 2017	Var.	S1 2017-2018 Publié Jan. - Juin 2017 Revue limitée
Chiffre d'affaires	44,3	33,3	+33%	37,2
Redevances studios	(23,1)	(17,7)		(18,8)
Coûts de fabrication et acces- soires	(4,8)	(4,5)		(6,0)
Marge brute	16,4	11,1	+48%	12,4
% du chiffre d'affaires	37,0%	33,4%		33,4%
Coûts de personnel	(3,8)	(3,3)		(3,4)
Autres coûts opérationnels	(5,6)	(4,0)		(4,8)
Résultat d'exploitation	7,0	3,8	+84%	4,2
% du chiffre d'affaires	15,8%	11,6%		11,2%
Résultat net part du Groupe	3,3			2,6
% du chiffre d'affaires	7,5%			6,9%

* : Les procédures d'examen limité ont été effectuées sur les comptes semestriels clos au 30 septembre 2018

** : Le Groupe ayant procédé au changement du calendrier fiscal en 2017 et présentant ainsi ses comptes clos au 31 mars, il est présenté un comparable de 6 mois (période du 1/4/2017 au 30/9/2017). Les informations financières au 30/09/2017 n'ont fait l'objet ni d'un audit, ni d'un examen limité.

Accélération des ventes au premier semestre 2018/2019

Après le lancement réussi de **Vampyr** où le jeu s'était classé en tête des charts en France, au Royaume-Uni, en Allemagne et dans de nombreux autres pays, le succès du jeu de Dontnod ne s'est pas démenti tout au long du 2^{ème} trimestre. Salué pour sa réalisation et son scénario, il est après **MudRunner** et **The Surge** en 2017, une nouvelle illustration de la capacité du Groupe à créer l'évènement avec des titres originaux qui allient concepts de jeux inédits et univers à fort potentiel.

Le chiffre d'affaires du semestre a également été porté par la croissance du back-catalogue illustrant la profondeur et le dynamisme des titres du groupe. Au total, le chiffre d'affaires du semestre s'élève à 44,3 M€. A période comparable (avril à septembre 2017), le chiffre d'affaires est en progression de 33%.

A fin septembre 2018, les ventes digitales représentent 65% du chiffre d'affaires de la période et les ventes réalisées à l'international s'élèvent à plus de 90%.

Excellents résultats semestriels

La solide performance commerciale du Groupe s'est traduite dans les résultats. La marge brute s'élève à 16,4 M€ soit 37% du chiffre d'affaires, elle était de 12,4 M€ au 30 juin 2017.

La hausse des ventes et la bonne maîtrise des charges opérationnelles à 9,4 M€ permet à FOCUS HOME INTERACTIVE d'afficher un résultat d'exploitation de 7,0 M€, il était 4,2 M€ au 1^{er} semestre 2017. Cette progression illustre ainsi la dynamique de croissance du Groupe.

Après prise en compte d'un résultat financier de 0,2 M€, d'un résultat exceptionnel de -1,9 M€ (dont l'essentiel est dû aux indemnités liées au départ de l'ancien président) et d'une charge d'impôt sur les sociétés de 1,6 M€, le résultat net part du Groupe ressort à 3,3 M€ au 30 septembre 2018.

Les capitaux propres sont globalement stables à 43,5 M€. La trésorerie du Groupe s'élève à 19,9 M€.

3^{ème} trimestre 2018/2019 : un trimestre record

L'activité commerciale sur le 3^{ème} trimestre de l'exercice 2018/2019 (octobre à décembre 2018) a été intense avec la sortie de nombreux jeux très attendus. Le chiffre d'affaires de la période s'établit à 57,2 M€ (+78% à périmètre comparable, i.e. octobre à décembre 2017). En cumulé à fin décembre (9 mois), les ventes s'élèvent à 101,5 M€, dépassant ainsi le cap des 100 M€ de chiffre d'affaires prévus pour l'exercice 2018/2019.

MudRunner, le million-seller sorti fin 2017 sur consoles et PC, a bénéficié ce 23 octobre de la sortie d'une extension majeure : **American Wilds**. En plus de proposer une expérience de conduite off-road plus riche dans des environnements américains inédits, la franchise accueille pour la première fois des marques de véhicules prestigieuses : Ford, General Motors, Hummer, Chevrolet...

Classé dans le Top 10 des meilleures ventes sur la plateforme Steam lors de son lancement : **Call of Cthulhu** autre titre majeur sorti sur consoles et PC le 30 octobre a été loué pour son atmosphère ainsi que sa narration unique.

Farming Simulator 19 a une nouvelle fois confirmé son statut de phénomène vidéoludique en s'écoulant à plus d'un million de copies à travers le monde, en magasins et téléchargement, 10 jours seulement après son lancement. Malgré une fenêtre de sortie très compétitive avec les sorties de nombreux blockbusters, ce nouvel opus s'est imposé parmi les meilleures ventes du moment sur de nombreux territoires, comme les Etats-Unis, la Grande-Bretagne, la France, l'Allemagne et bien d'autres !

Insurgency: Sandstorm a quant à lui battu le record historique de précommandes générées par un jeu Focus sur PC. Sa sortie le 12 décembre a été un véritable succès critique et commercial, une excellente nouvelle puisque le titre sera commercialisé sur PlayStation 4 et Xbox One en 2019.

Enfin **Focus et Saber (MudRunner)** prolongent leur partenariat à succès en signant un accord de distribution digitale pour la sortie de **World War Z** sur Playstation 4 et Xbox One, un jeu de tir coopératif spectaculaire inspiré du célèbre film blockbuster éponyme de Paramount Pictures.

Au-delà de l'activité commerciale, le Groupe a optimisé et renforcé son organisation en procédant à des nominations importantes ainsi qu'à la mise en place d'un management package.

Perspectives

La sortie prochaine de **BattleFleet Gothic: Armada 2** de Tindalos Interactive et la poursuite des bonnes ventes de nos jeux devraient permettre au Groupe de réaliser un chiffre d'affaires supérieur à 110 M€ sur l'exercice 2018-2019.

Les lancements prévus en 2019/2020 avec notamment **A Plague Tale** d'Asobo, **The Surge 2** de Deck 13, **Greedfall** de Spiders et de **MudRunner 2** de Saber Interactive viendront confirmer l'excellente dynamique commerciale du Groupe.

Compte tenu de la dynamique de croissance du marché, du rayonnement croissant de la Société et des signatures à venir, la Société ambitionne de réaliser un chiffre d'affaires compris entre 130 et 150 M€ à fin mars 2022 (à périmètre constant).

A propos de Focus Home Interactive

FOCUS HOME INTERACTIVE est un 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 Vampyr, Mudrunner, The Surge et Farming Simulator, le Groupe a réalisé en 2017 un chiffre d'affaires de 89,9 M€ sur une période de 15 mois. FOCUS HOME INTERACTIVE réalise plus de 90% de ses ventes à l'international.

Prochains rendez-vous

Chiffre d'affaires annuel 2018/2019

25 avril 2019

Résultats annuels 2018/2019

27 juin 2019

**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
Tél : + 33 (0) 1 56 88 11 19
mail : jjullia@actifin.fr