

## Focus Home Interactive

Hausse de 36% du résultat opérationnel au S1 2020/21

Chiffre d'affaires de 141,4 millions d'euros pour les neuf premiers mois de l'année en hausse de 19%

- Le chiffre d'affaires du 3<sup>ème</sup> trimestre à 37,8 millions d'euros confirme les attentes d'un exercice 2020/21 porté par le back-catalogue
- Accélération de la structuration du Groupe et évolution de la gouvernance
- Perspectives de chiffre d'affaires 2020/21 relevées à 150-160 millions d'euros et perspectives 2021/22 inchangées

PARIS, FRANCE – 21 janvier 2021 – FOCUS HOME INTERACTIVE (FR0012419307 ALFOC), l'un des leaders français du secteur des jeux vidéo, publie ses résultats du premier semestre 2020/21 pour la période de six mois se terminant le 30 septembre 2020 et son chiffre d'affaires du troisième trimestre pour la période se terminant le 31 décembre 2020.

### Résultats du premier semestre 2020/21

Revue limitée – GAAP français	S1*	S1	Var.
En millions d'euros	2020/21	2019/20	
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>103,6</b>	<b>79,8</b>	<b>+30%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>35,5</b>	<b>25,7</b>	<b>+38%</b>
% du CA	34%	32%	
<b>Marge Brute</b>	<b>32,4</b>	<b>28,3</b>	<b>+15%</b>
% du CA	31%	35%	
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>18,2</b>	<b>13,5</b>	<b>+36%</b>
% du CA	18%	17%	
Résultat exceptionnel	-3,1	0,0	
<b>Résultat net</b>	<b>8,9</b>	<b>9,2</b>	<b>-3%</b>
% du CA	9%	12%	

\* Les procédures d'examen limité ont été effectuées sur les comptes semestriels clos au 30 septembre. Les comptes détaillés figurent en annexes

**Christophe Nobileau, Président du Directoire, déclare :** *« Depuis mon arrivée, je suis très enthousiasmé par les formidables perspectives de développement de Focus Home Interactive. En trois mois nous avons enclenché de profondes mutations au sein du Groupe qui nous permettront d'accélérer sa croissance. Cela se traduit notamment par les nominations de John Bert au poste de Directeur Général Délégué, de Philippe Perthuis au poste de Secrétaire Général et Chief Business Model Officer et par le renforcement des équipes dédiés au M&A. Au sein du nouveau Comité exécutif, nous nous employons à déployer nos stratégies de croissance, à définir le cadre de nos relations avec nos futurs partenaires et à structurer une organisation capable d'absorber un fort développement dans les années à venir ».*

**John Bert, Directeur Général délégué, ajoute :** *« Nous sommes très heureux de la performance des neuf premiers mois de cette année en pleine période de transition. La très bonne performance de notre catalogue au premier trimestre et l'excellente tenue de notre back-catalogue durant les neuf premiers mois de l'année nous amènent à revoir à la hausse notre guidance 2020/2021 pour la deuxième fois. Cependant, le Covid-19 et les restrictions de déplacement ont également eu une incidence sur les process de développement de certains de nos jeux. Afin d'offrir la meilleure expérience possible à nos joueurs et de maintenir l'excellence de notre marque, nous avons décidé de procéder au décalage de la sortie de certains jeux ».*

## Forte progression du résultat opérationnel au premier semestre 2020/21

Le chiffre d'affaires de Focus Home Interactive est en croissance de 30% à 103,6 millions d'euros au premier semestre 2020/21, en incluant le chiffre d'affaires de 0,7 million d'euros généré par Deck13 Interactive GmbH (Deck13) dont l'acquisition a été finalisée le 25 juin 2020. Les ventes digitales continuent de progresser et représentent 91% du chiffre d'affaires au premier semestre 2020/21, soit une progression de 7 points par rapport au semestre clos le 30 septembre 2019.

La marge brute est de 32,4 millions d'euros pour le semestre clos le 30 septembre 2020, en progression de 15% par rapport au 30 septembre 2019 à 28,3 millions d'euros.

Le résultat opérationnel a progressé de 36% au cours du premier semestre 2020/21, s'élevant à 18,2 millions d'euros, contre 13,5 millions d'euros pour le premier semestre de l'exercice précédent. La marge d'exploitation évolue de 17% à 18% sur la même période. La réduction des frais de marketing et de commercialisation, du fait d'un plus faible nombre de sorties de nouveaux jeux par rapport au même semestre de l'exercice précédent, permet de compenser la hausse des frais généraux et administratifs sur le semestre découlant de la structuration du Groupe pour porter sa croissance future.

Le résultat net semestriel s'élève à 8,9 millions d'euros, après prise en compte d'un résultat financier de -1,6 million d'euros constitué pour l'essentiel de pertes de change résultant de la dégradation du dollar américain sur la période, d'une perte exceptionnelle de -3,1 millions d'euros principalement lié à l'enquête menée par la Commission Européenne et d'une charge d'impôt sur les sociétés de 4,6 millions d'euros.

## **Changement de méthode comptable et publication de l'EBITDA pour une meilleure lisibilité des performances opérationnelles du Groupe et les rendre comparables aux autres entreprises du secteur**

Le Groupe a décidé de procéder à un changement de méthode comptable modifiant la classification de certains éléments de son bilan. Cette nouvelle présentation, qui n'a pas d'impact sur le résultat, a vocation à fournir des informations plus pertinentes sur ses états financiers.

Les investissements réalisés dans le développement des jeux vidéo sont désormais présentés en « actif immobilisé incorporel » et non plus en « autres créances » afin de matérialiser en lecture directe la constitution d'un actif de droits d'édition et de distribution. Le passage en compte de résultat qui était auparavant étalé en charges sur 24 mois à compter du lancement des jeux, fait désormais l'objet d'un amortissement selon la même règle. Cette décision permet d'une part de rendre plus lisible l'actif mais aussi de faciliter la lecture du tableau de flux de trésorerie.

Ainsi et afin de mieux rendre compte de sa réalité opérationnelle et d'établir une base de comparaison avec les autres acteurs de son secteur, Focus Home Interactive a décidé de publier l'EBITDA comme nouvel indicateur de performance. Pour le premier semestre 2020/21, l'EBITDA du Groupe s'élève à 35,5 millions d'euros contre 25,7 millions d'euros pour le premier semestre de l'exercice précédent, soit une progression de 38%. Sur la même période, la marge d'EBITDA progresse de 32% du chiffre d'affaires au premier semestre 2019/20 à 34% pour le premier semestre 2020/21.

L'EBITDA se définit comme le résultat d'exploitation avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels.

## **Un bilan renforcé au 30 septembre 2020**

Le total du bilan du Groupe évolue de 90,0 millions d'euros au 31 mars 2020 à 116,5 millions d'euros au 30 septembre 2020. Les capitaux propres qui étaient de 54,7 millions d'euros au 31 mars 2020 atteignent 64,0 millions d'euros au 30 septembre 2020. Les immobilisations incorporelles nettes qui font désormais

apparaître les investissements réalisés dans les jeux progressent de 48,3 millions d'euros à 53,9 millions d'euros. La trésorerie disponible du Groupe s'élève à 28,7 millions d'euros et la trésorerie nette à 14 millions d'euros.

Le Rapport Financier Semestriel sera publié le 29 janvier 2021 sur le site du Groupe.

### Chiffre d'affaires du 3<sup>ème</sup> trimestre et des neuf premiers mois 2020/21

en millions d'euros	T3 2020/21	T3 2019/20	Variation	9M 2020/21	9M 2019/20	Variation
Catalogue	16,6	24,5	-32%	65,7	76,6	-12%
Back-catalogue	20,7	14,5	+43%	74,5	44,2	+69%
<b>CA à périmètre constant</b>	<b>37,3</b>	<b>38,9</b>	<b>-4%</b>	<b>140,2</b>	<b>118,8</b>	<b>+18%</b>
Deck13	0,4	-	-	1,2	-	-
<b>CA Groupe</b>	<b>37,8</b>	<b>38,9</b>	<b>-3%</b>	<b>141,4</b>	<b>118,8</b>	<b>+19%</b>

Au troisième trimestre de l'année fiscale 2020/21, Focus Home Interactive publie un chiffre d'affaires de 37,8 millions d'euros, ce qui porte le total des revenus pour les 9 premiers mois de l'année à 141,4 millions d'euros, soit une croissance de 19% par rapport à la même période de l'exercice précédent.

Le 3<sup>ème</sup> trimestre continue d'être porté par la très bonne performance du back-catalogue, dont le chiffre d'affaires est en hausse de +43% (+69% sur les trois premiers trimestres), généré notamment par les ventes de Farming Simulator, Greedfall, Mudrunner et Insurgency Sandstorm et dans une moindre mesure de A Plague Tale : Innocence et WorldWar Z.

Le chiffre d'affaires Catalogue est en baisse de -32% (et de -12% sur les 9 premiers mois de l'exercice) en raison de sorties de jeux moins nombreuses que lors de l'exercice précédent, mais a bénéficié de la poursuite des très bonnes ventes de SnowRunner et de l'édition Premium de Farming Simulator 19 sortie le 12 novembre.

L'acquisition de Deck13 a généré une contribution au chiffre d'affaires de Focus Home Interactive de 0,4 million d'euros au cours du troisième trimestre 2020/21 et de 1,2 million d'euros depuis son intégration.

### Fin de l'enquête de la Commission Européenne

Focus Home Interactive a été informé le 20 janvier 2021 par la Commission Européenne qu'une amende de 2,9 millions d'euros lui sera appliquée. Lors de la précédente communication de la Commission

Européenne<sup>1</sup>, Focus Home Interactive avait inscrit 3 millions dans les comptes au 30 septembre 2020 sous forme d'une provision pour risques.

Pour mémoire, Focus Home Interactive a reçu de la Commission Européenne une communication de griefs datée du 5 avril 2019<sup>2</sup>. L'enquête a été ouverte le 2 février 2017<sup>3</sup> concernant des accords entre Valve Corporation, propriétaire de la plateforme de distribution de jeux Steam, et cinq éditeurs de jeux vidéo, dont Focus Home Interactive.

Focus Home Interactive a pleinement coopéré avec la Commission européenne.

## Poursuite de la structuration du Groupe et évolution de la gouvernance

Le 23 octobre 2020, M. Christophe Nobileau a été nommé Président du Directoire et à la suite de cette nomination un Comité exécutif a été créé.

Le 4 janvier 2021 M. John Bert a été nommé Directeur Général Délégué et le 14 janvier 2021. La Société a également annoncé la nomination de M. Philippe Perthuis au poste de Secrétaire Général et Chief Business Model Officer. Ils auront la responsabilité d'accompagner le déploiement d'une organisation transverse à l'ensemble du Groupe afin de répondre aux enjeux de développement de Focus Home Interactive et d'accompagner sa croissance.

## Perspectives

Les très bonnes performances enregistrées par le Groupe sur les neuf premiers mois de l'exercice, notamment grâce à l'excellente tenue du back-catalogue, permettent de revoir à la hausse la guidance de revenus pour l'année fiscale 2020/21 à 150-160 millions d'euros à périmètre constant contre 130 - 150 millions auparavant.

La pandémie de Covid-19 et les restrictions de déplacement ont néanmoins impacté les processus de développement d'un certain nombre de jeux. Afin d'offrir la meilleure expérience aux joueurs et maintenir l'excellence de la marque, le Groupe a décidé de procéder au décalage de la sortie de certains jeux : The Hood Outlaws & Legends, Warhammer 40k : Age of Sigmar et Insurgency Sandstorm. A ce stade, le contexte actuel ne permet pas encore au Groupe d'affiner la guidance 2021/22.

---

<sup>1</sup> Voir Communiqué de presse de Focus Home Interactive du 9 novembre 2020

<sup>2</sup> Voir Communiqué de presse de Focus Home Interactive du 5 avril 2019

<sup>3</sup> Voir Communiqué de presse de Focus Home Interactive du 3 février 2017

## Objectifs

Focus Home Interactive révisé à la hausse ses prévisions de chiffre d'affaires pour la fin de l'année fiscale 2020/21 : 150-160 millions d'euros contre 130 - 150 millions d'euros auparavant (à périmètre constant).

Focus Home Interactive confirme ses prévisions de chiffre d'affaires pour la fin de l'exercice 2021/22 : 150-200 millions d'euros (à périmètre constant).

## Prochains rendez-vous

Rendez-vous	Date
CA du 4 <sup>ème</sup> trimestre 2020/21	Mardi 20 avril 2021
Résultats annuels 2020/21	Jeudi 24 juin 2021

## A propos de Focus Home Interactive

FOCUS HOME INTERACTIVE est l'un des leaders français du secteur des jeux vidéo. Sa vocation est d'accompagner les studios français et internationaux de premier plan dans le développement, le suivi de production, le marketing, la commercialisation et le financement de leurs projets. Editeur de licences fortes, telles que The Surge, Vampyr, Mudrunner, A Plague Tale, Greedfall et Farming Simulator, le groupe a réalisé en 2019/20 un chiffre d'affaires de 143 millions d'euros en progression de 13% par rapport à la période comparable précédente. FOCUS HOME INTERACTIVE réalise plus de 90% de ses ventes à l'international. Retrouvez toutes l'information financière de FOCUS HOME INTERACTIVE sur [www.focus-home.com](http://www.focus-home.com)

Pour plus d'informations et de détails sur notre Groupe, suivez-nous sur [Twitter](#) - [LinkedIn](#) - [YouTube](#) - [Facebook](#)

## Contacts

**Relations investisseurs – FTI Consulting**

Arnaud de Cheffontaines

Cosme Julien-Madoni

Tél: + 33 (0) 1 47 03 68 10

Mail: [fhi@fticonsulting.com](mailto:fhi@fticonsulting.com)

**Relations presse – FTI Consulting**

Rémi Salvador

Sophie van Elven

Tél: + 33 (0) 1 47 03 68 10

Mail: [fhi@fticonsulting.com](mailto:fhi@fticonsulting.com)

## ANNEXES

### Compte de résultats détaillé

	S1 2020/21	S1 2019/20	Variation %
Chiffre d'affaires	103,6	79,8	30%
Coûts des ventes	(53,4)	(39,7)	34%
Frais de développement	(17,8)	(11,8)	51%
<b>Marge brute</b>	<b>32,4</b>	<b>28,4</b>	<b>15%</b>
Coût de production	(3,6)	(3,0)	21%
Frais de marketing & commercialisation	(6,4)	(8,9)	-28%
Frais généraux et administratifs	(4,5)	(2,9)	51%
Autres produits & charges d'exploitation	0,2	(0)	
<b>Résultat d'exploitation</b>	<b>18,2</b>	<b>13,5</b>	<b>36%</b>
<b>Résultat financier</b>	<b>(1,6)</b>	<b>0</b>	
<b>Résultat courant des sociétés intégrées</b>	<b>16,6</b>	<b>13,5</b>	<b>23%</b>
<b>Résultat exceptionnel</b>	<b>(3,1)</b>	<b>(0)</b>	
Impôts sur les résultats	(4,6)	(4,3)	7%
<b>Résultat net avant amortissement et écart d'acquisition</b>	<b>8,9</b>	<b>9,2</b>	<b>-3%</b>
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>8,9</b>	<b>9,2</b>	<b>-3%</b>
<b>Résultat net (part du groupe)</b>	<b>8,9</b>	<b>9,2</b>	<b>-3%</b>

\* Les procédures d'examen ont été effectuées sur les états financiers intermédiaires pour le semestre clos le 30 septembre

## Bilan

	30/09/2020		31/03/2020		Variation 30/09/2020 vs 31/03/2020 retraité	
	Brut	Amt / Depreciation	Net	Net Retraité		Net Publié
Ecart d'acquisition	6,3	(0)	6,3	0	0	6,3
Immobilisations incorporelles	72,7	(18,8)	54,0	48,3	0	5,7
Immobilisations corporelles	2,1	(1,3)	0,9	0,7	0,7	0,2
Immobilisations financières	0,8	(0)	0,8	0,3	0,3	0,4
<b>Total Actif Immobilisé</b>	<b>81,9</b>	<b>(20,1)</b>	<b>61,9</b>	<b>49,2</b>	<b>1,0</b>	<b>60,9</b>
Stocks et en-cours	0,9	(0,2)	0,8	0,6	0,6	0,2
Clients et comptes rattachés	18,9	(0)	18,9	14,5	14,5	4,3
Autres créances	6,4		6,4	6,0	54,1	0,4
Disponibilités	28,7		28,7	19,6	19,6	9,0
<b>Total Actif</b>	<b>136,8</b>	<b>(20,3)</b>	<b>116,5</b>	<b>90,0</b>	<b>89,8</b>	<b>26,7</b>

	30/09/2020	31/03/2020 Retraité	Variation 30/09/2020 vs 31/03/2020 retraité
Capital	6,4	6,4	0
Primes liées au capital	22,4	22,3	0
Réserves	26,3	13,0	13,4
Résultat de l'exercice	8,9	13,0	(4,2)
<b>Total Capitaux Propres</b>	<b>64,0</b>	<b>54,7</b>	<b>9,3</b>
Provisions	4,7	0,6	3,7
Emprunts et dettes financières	14,7	1,7	13,0
Fournisseurs et comptes rattachés	20,7	21,2	(0,6)
Autres dettes et comptes de régularisation	12,9	11,7	1,1
<b>Total Passif</b>	<b>116,5</b>	<b>90,0</b>	<b>26,7</b>

\* Les procédures d'examen ont été effectuées sur les états financiers intermédiaires pour le semestre clos le 30 septembre

## Flux de trésorerie consolidé

En millions d'euros	30/09/2020	31/03/2020 retraité	31/03/2020 Publié
Résultat net des sociétés intégrées	8,9	13,0	13,0
Variations nettes des amortissements et provisions	20,6	25,0	0,4
Autres	(0,2)	0,2	0,2
<b>Marge brute d'autofinancement</b>	<b>29,3</b>	<b>38,2</b>	<b>13,7</b>
Variation du BFR d'exploitation	(8,8)	0,8	(11,3)
<b>Flux nets d'exploitation</b>	<b>20,5</b>	<b>39,0</b>	<b>2,4</b>
Acquisitions des immobilisations	(17,6)	(36,9)	(0,2)
Autres	(0,2)	0	0
Investissement en titres consolidés	(7,4)	0	0
<b>Flux nets d'investissement</b>	<b>(24,8)</b>	<b>(36,8)</b>	<b>(0,2)</b>
Dividendes versés	0	(2,8)	(2,8)
Augmentation de capital	0	0	0
Emissions d'emprunts et remboursement	13,0	0,5	0,5
Contrats de liquidité	0,5	(0,2)	(0,2)
<b>Flux nets de financement</b>	<b>13,6</b>	<b>(2,5)</b>	<b>(2,5)</b>
Incidence des écarts de change	(0,2)	(0)	(0)
<b>Variation de trésorerie</b>	<b>9,0</b>	<b>(0,4)</b>	<b>(0,4)</b>
Trésorerie à l'ouverture	19,6	20,0	20,0
Trésorerie à la clôture	28,7	19,6	19,6
<b>Variation de trésorerie</b>	<b>9,0</b>	<b>(0,4)</b>	<b>(0,4)</b>

\* Les procédures d'examen ont été effectuées sur les états financiers intermédiaires pour le semestre clos le 30 septembre