

## 2022/23, exercice record pour Focus Entertainment

- Chiffre d'affaires de 194,1 millions d'euros, au plus haut historique, +36% vs 2021/22
- EBITA<sup>1</sup> record à 28,4 millions d'euros, supérieur au consensus du marché
- EBITDA<sup>2</sup> à 60,3 millions d'euros grâce à un taux de Marge Brute<sup>3</sup> amélioré à 37%.
- Investissements continus pour alimenter la croissance organique future tout en générant des flux de trésorerie opérationnels positifs.

**PARIS, FRANCE – 15 juin 2023 – FOCUS ENTERTAINMENT (FR0012419307 - ALFOC)** annonce ses résultats annuels (audités, rapport d'audit en cours d'émission) de l'exercice 2022/23 clos au 31 mars 2023.

### Un chiffre d'affaires de 194,1 millions d'euros, un plus haut historique.

Le chiffre d'affaires de l'exercice 2022/23 a atteint un niveau historique de 194,1 millions d'euros, dans le haut de la fourchette annoncée par le groupe, contre 142,6 millions d'euros pour la même période 2021/22. Le chiffre d'affaires de l'exercice 2022/23 a représenté une croissance totale de +36,2% par rapport à l'exercice 2021/22, et a été principalement tiré par la performance de six titres majeurs.

Quatre de ces jeux sont sortis au cours de l'exercice et confirment le positionnement stratégique AA et Indie du groupe et la qualité des jeux publiés : ***A Plague Tale: Requiem, Evil West et Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*** - ce dernier confirmant la réussite de l'acquisition Dotemu - et enfin ***Atomic Heart***, développé par Mundfish, qui a réalisé des performances supérieures aux attentes initiales du groupe.

Deux autres jeux ont également prouvé la pérennité de leur contribution au chiffre d'affaires grâce aux ventes additionnelles générées par les contenus live proposés en permanence aux joueurs : ***SnowRunner***, sorti en avril 2020, et ***Insurgency: Sandstorm***, sorti en décembre 2018.

De plus, Focus Entertainment est très fier de figurer en **4<sup>ème</sup> position du classement mondial Metacritic 2023 des éditeurs de jeux vidéo** derrière Sony, Paradox Interactive, et Activision Blizzard.

---

<sup>1</sup> Le Groupe définit un EBIT Ajusté (« EBITA ») comme le résultat courant des sociétés intégrées, avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition, avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprises et majoré du crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo.

<sup>2</sup> L'EBITDA (« Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization ») se définit comme l'EBITA avant dépréciation et amortissement et provisions d'exploitation

<sup>3</sup> Le Groupe définit sa Marge Brute comme étant la différence entre: le chiffre d'affaires, le coût des ventes et les coûts de développement des jeux. Elle ne comprend pas la charge d'amortissement des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise.

**Résultat opérationnel le plus élevé jamais enregistré : EBITA à 28,4 millions d'euros, supérieur au consensus et forte amélioration de l'EBITDA à 60,3 millions d'euros.**

La marge brute de l'exercice 2022/23 a atteint 72,6 millions d'euros, soit une amélioration substantielle par rapport à l'exercice 2021/22 (37 % contre 30 %), grâce à la performance des six titres majeurs.

Les coûts commerciaux et marketing ont été tirés par un plus grand nombre de sorties (11 cette année contre 8 en 2021/22) parallèlement à une augmentation des dépenses moyenne par jeu (notamment pour Atomic Heart, qui a bénéficié d'un budget marketing important), tandis que les frais généraux et administratifs ont augmenté, stimulés par le renforcement des équipes de production, marketing et data pour soutenir les ambitions du Groupe, et par l'impact de l'intégration des studios acquis depuis le 30 septembre 2021.

**L'EBITA de l'exercice 2022/23 s'élève à 28,4 millions d'euros, soit une marge de 15%**, reflétant l'augmentation du chiffre d'affaires et l'évolution de la marge brute. Cette marge d'EBITA représente un succès remarquable pour Focus Entertainment, dégageant un taux de rentabilité au plus haut tout en ayant accompagné le changement de stratégie du Groupe et le renforcement significatif de sa structure.

**L'EBITDA a atteint 60,3 millions d'euros sur l'ensemble de l'exercice 2022/23, soit une marge d'EBITDA de 31 %, en légère amélioration par rapport à l'exercice 2021/22.** L'amortissement de l'écart d'acquisition et des actifs incorporels identifiés dans le cadre des regroupements d'entreprises s'élève à (9,3) M€ sur l'exercice 2022/23.

Les charges d'intérêts de l'exercice 2022/23 liées à la dette levée depuis juillet 2021 sont les principaux constituants du résultat financier de (3,3) M€, tandis que l'impôt sur le résultat s'élève à (5,3) M€.

Le résultat net du groupe pour l'exercice 2022/23 atteint 7,3 millions d'euros.

## Compte de Résultat consolidé suivi par le Management - exercice 2022/23 (clos au 31 mars 2023) – audités.

Rapport d'audit en cours d'émission

(en millions d'euros)	FY 2022 2023 31/03/2023		FY 2021 2022 31/03/2022		Variation %
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>194.1</b>	100%	<b>142.6</b>	100%	<b>36%</b>
<b>Marge brute<sup>3</sup></b>	<b>72.6</b>	37%	<b>42.2</b>	30%	<b>72%</b>
Coûts de production	(12.3)		(7.7)		60%
Coûts de marketing & commercialisation	(23.6)		(13.1)		79%
Frais généraux et administratifs	(10.0)		(8.4)		19%
Autres produits & charges d'exploitation	1.7		0.1		1318%
<b>EBITA<sup>1</sup></b>	<b>28.4</b>	15%	<b>13.2</b>	9%	<b>116%</b>
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et Dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	(9.3)		(4.0)		131%
Résultat financier	(3.3)		(1.7)		94%
Résultat exceptionnel	(0.2)		(1.3)		-85%
Impôts sur les résultats	(5.3)		(3.0)		76%
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>10.3</b>	5%	<b>3.1</b>	2%	<b>235%</b>
Intérêts minoritaires	(3.0)		(0.1)		
<b>Résultat net (part du groupe)</b>	<b>7.3</b>	4%	<b>3.0</b>	2%	<b>145%</b>
<b>EBITA</b>	<b>28.4</b>	15%	<b>13.2</b>	9%	<b>116%</b>
Amortissement et provisions	(31.9)		(29.0)		10%
<b>EBITDA<sup>2</sup></b>	<b>60.3</b>	31%	<b>42.1</b>	30%	<b>43%</b>

<sup>1</sup> Le Groupe définit un EBIT Ajusté (« EBITA ») comme le résultat courant des sociétés intégrées, avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition, avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprises et majoré du crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo.

<sup>2</sup> L'EBITDA (« Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization ») se définit comme l'EBITA avant dépréciation et amortissement et provisions d'exploitation

<sup>3</sup> Le Groupe définit sa Marge Brute comme étant la différence entre: le chiffre d'affaires, le coût des ventes et les coûts de développement des jeux. Elle ne comprend pas la charge d'amortissement des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise.

## Cash-Flow - investissements importants dans les jeux et cash-flow opérationnel positif

Cette performance record a été soutenue par des investissements accrus dans les jeux : en 2022/23, le Groupe a investi 65,1 millions d'euros dans le développement de nouveaux jeux, contre 35 millions d'euros l'an dernier.

Après financement du développement des jeux, les flux de trésorerie opérationnels s'établissent à 2,1 millions d'euros sur l'exercice 2022/23.

Les décaissements liés à la croissance externe représentent 5,5 millions d'euros sur l'exercice, notamment avec l'acquisition du studio néerlandais BlackMill Games (axé sur les jeux détenus en propre avec sa franchise WW1) et l'intégration d'une agence d'Influenceurs.

Au 31 mars 2023, la trésorerie et les équivalents de trésorerie représentaient 72,2 millions d'euros, et la dette nette s'élevait à 27,3 millions d'euros (y compris la trésorerie, la dette financière et les compléments de prix hautement probables qui devraient, pour la majeure partie, être décaissés au premier semestre 2023/24). A la clôture de l'exercice, le groupe disposait d'un total de 60,5 millions d'euros de lignes de crédit confirmées, non tirées.

Post clôture, est intervenu le paiement initial de la transaction Dovetail Games (clôturée le 20 avril), ainsi que le tirage de la ligne de crédit de 20 millions d'euros destinée à financer une partie de l'acquisition. Il est à noter que de probables compléments de prix associés à cette transaction devraient être versés d'ici la fin de l'exercice.

## Perspectives - Confiance pour l'exercice 2023/24, un *line-up* de jeux plus ambitieux que jamais, deux nouvelles initiatives de croissance

Le groupe réitère sa stratégie visant à remonter la chaîne de valeur au travers de ses deux piliers : le développement et l'édition. **Alimenté par des investissements accrus dans les jeux, l'objectif du groupe est de sortir 46 jeux au cours des 3 prochaines années, avec des revenus croissants provenant de 24 jeux en pleine propriété ou copropriété.**

Pleinement engagé, Focus Entertainment est confiant dans l'exécution de son *line-up* pour l'exercice 2023/24. Après le lancement réussi de **Warhammer 40,000: Boltgun** (23 mai 2023, score de 93 sur Steam Userscore), d'autres lancements sont prévus, notamment en juin avec **Aliens : Dark Descent** développé par Tindalos, puis avec l'IP en pleine propriété, **Atlas Fallen** (studio Deck 13) prévu pour août 2023, et plus tard au cours de la seconde moitié de l'exercice avec des titres majeurs comme **Banishers: Ghosts of New Eden**, nouvelle franchise codétenue avec Don't Nod, et **Warhammer 40,000: Space Marine 2**.

En outre, le groupe annonce aujourd'hui la signature de **trois nouveaux jeux avec Saber Interactive dont une nouvelle franchise co-développée et co-détenue** avec Saber. Ces trois jeux, édités par Focus Entertainment, seront multi-joueurs et bénéficieront de contenu additionnel dès le lancement.

### **Nouvelles initiatives de croissance**

Pour la première fois de son histoire, Focus Entertainment s'associe à des vétérans de l'industrie François ALAUX , Olivier BLIN et Thomas PAINCON, pour créer le **studio CARPOOL**, dédié au développement d'un jeu ambitieux multijoueur et « Game as Service » (GaaS) basé sur une nouvelle propriété intellectuelle.

En parallèle, le groupe annonce aujourd'hui la création de **Focus Production**, une nouvelle structure de production de films et de séries, dont l'objectif est d'offrir un nouveau service pour exploiter les propriétés intellectuelles des studios internes et externes en s'associant à des sociétés de production de premier plan qui produiront également des projets autonomes.

Fabrice Larue, président-directeur général de Focus Entertainment, commente :

*"L'exercice 2022/2023 a été une année record pour Focus Entertainment. Nous pouvons être très fiers des jeux lancés par le Groupe, de leur qualité, et de leur performance commerciale. Je tiens à remercier toutes les équipes de Focus Entertainment pour ce travail collectif. Leur expertise, leur passion et leur engagement ont été déterminants pour atteindre ces résultats et offrir la meilleure expérience de jeu à nos joueurs. Ce sont les résultats de notre stratégie, et je confirme notre volonté de poursuivre notre remontée dans la chaîne de valeur. À court terme, cela se traduit par la livraison de notre ambitieux line-up et par l'ajout de nouveaux studios et de services innovants. Je suis confiant dans notre capacité à poursuivre la transformation de Focus Entertainment et à mettre en œuvre notre stratégie."*

## Calendrier de communication financière de Focus Entertainment

Publication	Date
2023/24 – Chiffre d'affaires du 1 <sup>er</sup> trimestre	20 juillet 2023
Assemblée général des actionnaires	12 septembre 2023

### A propos de Focus Entertainment

FOCUS ENTERTAINMENT est l'un des leaders européens de l'édition et du développement de jeux vidéo. Editeur de licences fortes telles que *The Surge*, *SnowRunner*, *A Plague Tale*, *Atomic Heart*, et *Evil West*, 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. FOCUS ENTERTAINMENT réalise 95% de ses ventes à l'international. Le Groupe a réalisé en 2022-23 un chiffre d'affaires de 194,1 millions d'euros. Retrouvez toute l'information financière de FOCUS ENTERTAINMENT sur [www.focusent.com](http://www.focusent.com)

Pour plus d'informations suivez nous sur les réseaux sociaux  
[Twitter](#) - [LinkedIn](#) - [Instagram](#) - [YouTube](#) - [Facebook](#)

### Contacts

#### Relations Investisseurs

Laure d'Hauteville  
Tél : + 33 (0) 1 55 26 85 00  
E-mail : [IR@focusent.com](mailto:IR@focusent.com)

#### Relations Presse

Clémence Bignon  
Tél : + 33 (0) 1 55 26 85 00  
E-mail : [Clemence.BIGEON@focusent.com](mailto:Clemence.BIGEON@focusent.com)

## ANNEXES – NORMES COMPTABLES FRANCAISES

### COMPTE DE RÉSULTAT – AUDITÉ

#### Rapports d'audit en cours d'émission

(en millions d'euros)	FY 2022 2023 31/03/2023		FY 2021 2022 31/03/2022		Variation %
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>194.1</b>	<b>100%</b>	<b>142.6</b>	<b>100%</b>	<b>36%</b>
Coûts des ventes	(90.4)		(71.7)		26%
Coûts de développement de jeux	(32.5)		(29.5)		10%
Autres produits	0.0		0.9		-95%
Coûts de production	(12.3)		(7.7)		60%
Coûts de marketing & commercialisation	(23.6)		(13.1)		79%
Frais généraux et administratifs	(10.0)		(8.4)		19%
Autres produits & charges d'exploitation	0.8		0.1		572%
<b>Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition</b>	<b>26.2</b>	<b>14%</b>	<b>13.2</b>	<b>9%</b>	<b>99%</b>
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	(8.0)		(4.0)		98%
<b>Résultat courant des sociétés intégrées</b>	<b>18.3</b>	<b>9%</b>	<b>9.1</b>	<b>6%</b>	<b>100%</b>
Résultat financier	(3.3)		(1.7)		94%
Résultat exceptionnel	(0.2)		(1.3)		-85%
Impôts sur les résultats	(4.4)		(3.0)		47%
Résultat des sociétés mises en équivalence	(0.0)		-		
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>10.3</b>	<b>5%</b>	<b>3.1</b>	<b>2%</b>	<b>235%</b>
Intérêts minoritaires	(2.9)		(0.1)		
<b>Résultat net (part du groupe)</b>	<b>7.3</b>	<b>4%</b>	<b>3.0</b>	<b>2%</b>	<b>145%</b>
<b>Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition</b>	<b>26.2</b>	<b>14%</b>	<b>13.2</b>	<b>9%</b>	<b>99%</b>
Amortissement et provisions	(33.2)		(29.0)		15%
<b>EBITDA</b>	<b>59.4</b>	<b>31%</b>	<b>42.1</b>	<b>30%</b>	<b>41%</b>

## BILAN CONSOLIDÉ – AUDITÉ

### Rapports d'audit en cours d'émission

(en millions d'euros)	31/03/2023	31/03/2022
<b>ACTIF</b>		
Immobilisations incorporelles	118.3	81.1
Ecart d'acquisition	71.8	68.7
Immobilisations corporelles	0.7	0.8
Immobilisations financières	1.2	1.2
<b>ACTIF IMMOBILISE</b>	<b>192.0</b>	<b>151.9</b>
Stocks et en-cours	0.9	0.9
Clients et comptes rattachés	27.4	13.4
Autres créances et comptes de régularisation	14.2	22.4
Instruments financiers à terme et jetons détenus	0.5	-
Trésorerie	72.2	62.6
<b>ACTIF CIRCULANT</b>	<b>115.1</b>	<b>99.2</b>
<b>TOTAL DE L'ACTIF</b>	<b>307.1</b>	<b>251.0</b>

(en millions d'euros)	31/03/2023	31/03/2022
<b>PASSIF</b>		
Capital	7.8	7.8
Primes liées au capital	90.3	90.2
Réserves	35.0	32.7
Résultat	7.3	3.0
<b>CAPITAUX PROPRES PART GROUPE</b>	<b>140.3</b>	<b>133.6</b>
<b>CAPITAUX PROPRES MINORITAIRES</b>	<b>5.7</b>	<b>1.6</b>
Provisions	0.8	0.9
Emprunts et dettes financières	83.1	66.1
Dettes fournisseurs d'exploitation	35.2	19.0
Instruments financiers à terme	0.0	-
Autres dettes et comptes de régularisation	42.0	29.7
<b>TOTAL DU PASSIF</b>	<b>307.1</b>	<b>251.0</b>



## CASH FLOWS CONSOLIDÉS – AUDITÉ

Rapports d'audit en cours d'émission

TFT (en millions d'euros)	FY 2022/23 31/03/2023	FY 2021/22 31/03/2022
<b>Résultat net des sociétés consolidés</b>	<b>10.3</b>	<b>3.1</b>
Elimination des amortissements et provisions	41.1	33.1
Elimination des plus ou moins values de cession	0.1	0.0
Elimination des charges financières	2.8	0.6
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	(65.1)	(36.4)
Elimination de la variation des impôts différés	(0.3)	0.3
Variation du BFR lié à l'activité	13.1	(9.3)
<b>Flux de trésorerie liés aux activités opérationnelles</b>	<b>2.1</b>	<b>(8.6)</b>
Acquisitions d'immobilisations (corporelles et financières)	(0.4)	(0.4)
Cession d'immobilisation corporelles et incorporelles	(0.0)	0.3
Incidence des variations de périmètre	(5.5)	(59.1)
<b>Flux de trésorerie liés aux activités d'investissements</b>	<b>(5.9)</b>	<b>(59.2)</b>
Augmentations (réductions) de capital	0.0	68.8
Emissions d'emprunt nets des remboursements	14.2	50.0
Cession (acq.) nette d'actions propres	(0.9)	(7.9)
<b>Flux de trésorerie liés aux activités de financement</b>	<b>13.4</b>	<b>110.9</b>
Incidence de la var. des taux de change	0.0	0.0
<b>VARIATION DE TRESORERIE</b>	<b>9.6</b>	<b>43.1</b>
Trésorerie d'ouverture	62.6	19.5
Trésorerie de clôture	72.2	62.6