

2019-20 : Un très bon exercice pour Focus Home Interactive avec une croissance de 13% du chiffre d'affaires à 142,8 millions d'euros

Chiffre d'affaires de 24,0 millions d'euros au 4^{ème} trimestre

- Excellent succès commercial des nouvelles franchises
- Très bonne performance du back-catalogue tout au long de l'année
- Adaptation rapide du Groupe et de ses équipes à la crise COVID-19 pour garantir la sécurité et la continuité des activités
- Objectifs des exercices 2020-21 et 2021-22 confirmés

PARIS, FRANCE – 21 avril 2020 – FOCUS HOME INTERACTIVE (FR0012419307 ALFOC), l'un des leaders français de l'édition de jeux vidéo, annonce son chiffre d'affaires pour le 4^{ème} trimestre et l'ensemble de l'exercice 2019-20 arrêté au 31 mars 2020.

Chiffre d'affaires annuel 2019/20

Non audité en millions d'euros	T4 2019-20	T4 2018-19	Var.	Année 2019-20	Année 2018-19	Var.
Catalogue	11,2	19,0	-41%	85,8	94,8	-10%
Back-catalogue	12,8	5,5	+134%	57,0	31,2	+83%
Chiffre d'affaires total	24,0	24,5	-2%	142,8	126,0	+13%

Jurgen Goeldner, Président du Directoire, déclare : « L'exercice 2019-20 marque une étape importante vers la réalisation de nos objectifs à horizon 2022. Au cours de l'année, nous avons démontré notre capacité à changer d'échelle avec des succès commerciaux majeurs et à générer des revenus récurrents grâce à la force de notre back-catalogue. Nous avons également investi massivement pour alimenter nos développements futurs. Je remercie nos équipes pour la pérennité de leur performance et leur excellent travail ».

John Bert, Directeur des Opérations, ajoute : « Nous sommes vraiment fiers d'avoir pu une fois de plus établir de nouvelles marques fortes comme World War Z, A Plague Tale et Greedfall dans un marché extrêmement compétitif. Même si 2020-21 est encore une année de transition, les récents succès soulignent notre confiance pour les années à venir et valident nos choix, tant pour les studios partenaires que pour notre ligne éditoriale. Nous maintenons par conséquent nos objectifs pour les deux années à venir ».

De solides succès commerciaux pour l'exercice 2019-20

Focus Home Interactive enregistre une forte croissance de son chiffre d'affaires au cours de l'exercice 2019-20. Le chiffre d'affaires du Groupe progresse de 13% pour atteindre 142,8 millions d'euros, grâce à de nouveaux titres tels que World War Z, Greedfall et A Plague Tale: Innocence au premier semestre et à la bonne performance du back-catalogue. Comme annoncé, le Groupe poursuit son expansion sur de nouvelles plateformes avec la sortie de Farming Simulator, Vampyr et Call of Cthulhu sur Nintendo Switch et continue à soutenir ses principales licences en proposant de nouveaux contenus, des DLC et des extensions.

La qualité des jeux publiés par le Groupe a été officiellement reconnue avec une première nomination pour un jeu Focus Home Interactive – A Plague Tale: Innocence – lors des Game Awards à Los Angeles, en Californie.

L'année a également été marquée par la très forte progression des ventes digitales qui représentent désormais 82% des ventes totales sur l'ensemble de l'exercice, contre 66% l'année précédente. La part des ventes à l'international progresse également à 93% contre 90% pour l'exercice 2018-19.

Un 4^{ème} trimestre 2019-20 robuste et résilient

Au cours du 4^{ème} trimestre 2019-20, Focus Home Interactive a réussi à générer un chiffre d'affaires solide de 24,0 millions d'euros, en ligne avec celui du 4^{ème} trimestre 2018-19 à 24,5 millions d'euros, malgré une base de comparaison très élevée d'une année sur l'autre, ainsi que la période de confinement qui a affecté les principaux marchés du Groupe au cours des dernières semaines du trimestre.

Au cours du trimestre, le Groupe a lancé un certain nombre de DLC pour ses franchises qui ont obtenu de très bons résultats. Focus Home Interactive a également enregistré 12,8 millions d'euros de ventes de back-catalogue, ce qui représente une croissance exceptionnelle de +134% par rapport au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2018-19.

La part du digital au dernier trimestre de l'exercice 2019-20 représente 96% des ventes totales, contre 88% l'année précédente, tandis que les ventes internationales sont restées stables à un niveau élevé de 95% contre 96% l'année dernière.

Activités commerciales

Durant le 1^{er} trimestre de l'exercice 2020-21, le Groupe poursuivra ses efforts pour soutenir ses plus grandes franchises en proposant des suites ou de nouveaux contenus à sa communauté de joueurs dévoués.

L'année fiscale 2020-21 débutera avec la sortie de **SnowRunner** (PS4 / Xbox One / PC – Saber Interactive), la suite très attendue de **MudRunner**. Cette suite – améliorée par un fantastique moteur de Saber – offrira à tous les joueurs une expérience tout-terrain sans précédent lors de la sortie du jeu le 28 avril et sera soutenue tout au long de l'année par une importante liste de contenus supplémentaires (DLC, Pass de saison, etc.). Une version mobile de **MudRunner** est également prévue dans les mois à venir.

World War Z (PS4 / Xbox One – Saber Interactive) recevra en mai son **édition Game Of The Year** qui comprendra tout le contenu jamais publié à ce jour (jeu complet plus DLC), avec un nouvel épisode proposant trois nouvelles missions dans lesquelles des zombies envahissent Marseille, en France, ajoutant encore plus d'action explosive pour ce jeu vendu à plusieurs millions d'exemplaires.

Bien qu'il n'y ait pas de nouvelle version de **Farming Simulator** pour cet exercice 2019-20, la franchise continuera à fournir à sa communauté de joueurs du contenu nouveau, des DLC et des extensions.

Soutenir les titres indépendants qui ont du potentiel

Le Groupe confirme son soutien aux jeunes studios les plus talentueux ainsi qu'aux développeurs vétérans indépendants qui ont déjà démontré leur savoir-faire par le passé. L'année fiscale 2020-21 verra neuf titres à fort potentiel développés par des équipes créatives et talentueuses.

Révélés au PAX Boston, un événement majeur du jeu vidéo qui s'est tenu en février, le superbe et spectaculaire jeu tactique RPG **Othercide** (PS4 / Xbox One / PC / Nintendo Switch – Lightbulb Crew) ainsi que l'expérience de l'espace **Hardspace: Shipbreaker** (PS4 / Xbox One / PC – Blackbird Interactive, vétérans de l'industrie) ont eu l'honneur d'être considérés comme Best of Show par de nombreux participants. Ces titres offriront des expériences uniques dès leur sortie cet été.

Cette année fiscale verra également la sortie de trois titres soutenus par de solides licences **GamesWorkshop** : le jeu tactique à la 3^{ème} personne **Necromunda: Underhive Wars** (PS4 / Xbox One / PC – Rogue Factor), ainsi que deux nouveaux titres de **Stream On Studio** (**Space Hulk: Deathwing**) et **Gasket Games** – ces deux jeux non-annoncés seront dévoilés au cours des prochains mois.

Enfin, **City Architect: Paris** (PC – Enodo Studio) va bientôt lancer son Early Access sur Steam. Le Groupe fournira plus d'informations sur ce jeu qui promet d'être une combinaison unique d'un jeu de simulation, de tycoon, de construction et de gestion.

Une adaptation rapide à la crise du COVID-19 : 24 projets en cours et continuité de l'activité d'édition

La priorité de Focus Home Interactive est la santé et la sécurité de ses employés et partenaires commerciaux. Le Groupe s'engage à les soutenir tout au long de cette période d'incertitude. Tout en continuant à évaluer l'ampleur de l'impact de la crise sanitaire, Focus Home Interactive et ses studios partenaires ont pris toutes les mesures nécessaires pour s'adapter au contexte et garantir la continuité de ses activités.

Les travaux de développement se poursuivent et la grande majorité des dates de sortie ne sont pas affectées de manière critique par le confinement. Focus Home Interactive a imposé le travail à distance avant même qu'il ne devienne une obligation légale. Le Groupe avait anticipé de telles restrictions et s'était préparé à ce que l'ensemble de ses équipes puisse traverser cette période de la manière la plus sûre et la plus efficace.

Bien que le Groupe constate un certain impact dû au COVID-19, notamment sur les ventes de détail, la stratégie digitale mise en place a permis une réaffectation rapide des ressources pour dynamiser et maximiser les ventes, la communication et le marketing digital. En conséquence, le Groupe a d'ores et déjà connu une augmentation significative de la part de ses ventes digitales au quatrième trimestre de l'exercice.

Des objectifs maintenus pour les deux prochains exercices

Focus Home Interactive confirme ses prévisions de chiffre d'affaires :

- Pour la fin de l'exercice 2020-21 : 110 - 130 millions d'euros (à périmètre constant)
- Pour la fin de l'exercice 2021-22 : 150 - 200 millions d'euros (à périmètre constant)

Prochain rendez-vous

Communication Financière	Date
Résultats annuels 2019/20	Jeudi 25 juin 2020

A propos de Focus Home Interactive

FOCUS HOME INTERACTIVE est l'un des leaders français de l'édition de 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, Call of Cthulhu 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



Contacts

Relations investisseurs – FTI Consulting

Arnaud de Cheffontaines

Cosme Julien-Madoni

Tél : + 33 (0) 1 47 03 68 10

Mail : fhi@fticonsulting.com

Relations presse – FTI Consulting

Emily Oliver

Rémi Salvador

Tél : + 33 (0) 1 47 03 68 10

Mail : fhi@fticonsulting.com