



FOCUS
ENTERTAINMENT

RAPPORT FINANCIER SEMESTRIEL

S1 2022/2023

SOMMAIRE

RAPPORT FINANCIER SEMESTRIEL S1 2022/2023

1. ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE *page 3*
2. RAPPORT DE GESTION *pages 4 à 7*
3. RAPPORT D'EXAMEN LIMITÉ DES COMMISSAIRES
AUX COMPTES SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS SEMESTRIELS *page 8*
4. COMPTES CONSOLIDÉS AU 30 SEPTEMBRE 2022 *pages 9 à 27*

FOCUS ENTERTAINMENT
Société Anonyme au capital de 7.785.811,20 Euros
Parc de Flandre " Le Beauvaisis " - Bâtiment 28
11, Rue de Cambrai - 75019 Paris
RCS Paris B 399 856 277

J'atteste à ma connaissance, que les comptes présentés pour le semestre écoulé dans le rapport financier semestriel sont établis conformément aux normes comptables applicables et qu'ils donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière et du résultat de la Société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation, et le rapport semestriel d'activité présente un tableau fidèle des événements importants survenus pendant les six premiers mois de l'exercice, de leur incidence sur les comptes, des principales transactions entre parties liées ainsi qu'une description des principaux risques et des principales incertitudes pour les six mois restants de l'exercice.

Le 15 décembre 2022,

Monsieur Christophe NOBILEAU
 Directeur Général de FOCUS ENTERTAINMENT

RAPPORT DE GESTION AU 30 SEPTEMBRE 2022

Au sein du présent document, "FOCUS ENTERTAINMENT" (ci-après, la "Société"), fait référence à la société de droit français immatriculée au RCS de Paris sous le numéro B 399 856 277, le "Groupe" fait référence à la société FOCUS ENTERTAINMENT ainsi qu'à sa filiale américaine (FOCUS ENTERTAINMENT USA), à la société de droit allemand Deck13 Interactive, ses filiales françaises Streum On Studio, Dotemu, Douze Dixièmes, Leikir Studio ainsi que sa filiale de droit néerlandais BlackMill Games dont l'acquisition a été finalisée le 5 septembre 2022.

I. ACTIVITE DU GROUPE

1.1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ACTIVITÉ DE FOCUS ENTERTAINMENT

Créée en 1995, FOCUS ENTERTAINMENT, anciennement FOCUS HOME INTERACTIVE, est l'un des leaders européens du développement et de l'édition de jeux vidéo. Sa vocation est d'accompagner les studios, internes ou externes, français et internationaux de premier plan, dans le financement, le développement, le suivi de production, le marketing, la commercialisation et distribution de leurs projets.

Le Groupe FOCUS ENTERTAINMENT a réussi à établir un écosystème pérenne de studios partenaires, et a permis le développement de « talents » qui ont été confirmés au fil des années à travers des jeux "AA" de plus en plus ambitieux.

Le groupe FOCUS ENTERTAINMENT, à la date du présent document, compte 379 collaborateurs, en ce compris ses filiales Deck 13, Streum On Studio, Douze Dixièmes, Dotemu, Leikir Studio et BlackMill Games. Les actions de la Société sont admises aux négociations sur le marché Euronext GROWTH® Paris depuis février 2015 (code mnémonique ALFOC).

1.2. FAITS MARQUANTS DE LA PÉRIODE

1.2.1. Éléments financiers

Au 30 septembre 2022, le chiffre d'affaires du groupe FOCUS ENTERTAINMENT s'établit à 65,5M€, ou 40,5M€ à périmètre constant (c'est à dire hors Dotemu et BlackMill Games), sur l'exercice 2022/23, contre 85,1M€ au titre de l'exercice précédent sur une durée identique de 6 mois.

La comparaison avec l'an dernier souffre d'une base exigeante avec plusieurs lancements intervenus au second trimestre 2021/22, notamment Insurgency Sandstorm sorti sur Consoles, Necromunda Hired Gun, et la sortie de Snowrunner sur Steam ou encore Aliens Fireteam.

Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge, lancé en digital avec succès le 16 juin dernier, puis en distribution physique en Europe et en Asie au cours de l'été, a continué de contribuer à la bonne performance de Dotemu, qui affiche un chiffre d'affaires de 22,9 M€ au premier semestre.

BlackMill Games, dont l'acquisition a été réalisée le 5 septembre dernier, contribue à hauteur de 2,0 M€ aux revenus du second trimestre, tiré notamment par le lancement le 13 septembre du jeu Isonzo, nouvel opus de la saga WW1 Games Series, FPS multi-joueurs. Des synergies sont attendues grâce au savoir-faire et à l'expertise des équipes Focus sur ce genre ; savoir-faire et expertise dont ont déjà bénéficié les titres Insurgency : Sandstorm, World War Z ou Aliens : Fireteam Elite.

Concernant la rentabilité opérationnelle, la marge brute¹ s'établit à 25,1M€, en hausse par rapport à S1 2021/22 et représente 38% du chiffre d'affaires, également en hausse par rapport à S1 2021/22.

L'EBITA² s'élève à 10,9M€, reflétant la hausse du chiffre d'affaires sur l'exercice ainsi que l'évolution de la marge brute. L'EBITA s'élevait à 7,3M€ sur l'exercice S1 2021/22.

L'amortissement des écarts d'acquisition et l'amortissement des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprise sur le semestre s'élève à (4.9)M€.

Après prise en compte d'un résultat financier majoritairement composé des charges d'intérêts liées à la dette levée en juillet 2021 de (0.6)M€, d'un résultat exceptionnel de (0,1)M€, d'une charge d'impôt sur les sociétés de (2,2)M€ et d'intérêt minoritaires s'élevant à (1,7)M€, le résultat net (part du Groupe) s'élève à 1,4M€ contre 5,4M€ au titre du S1 2021/22.

Le total du bilan de la Société évolue de 251,0M€ au 31 mars 2022 à 284,0M€ au 30 septembre 2022. Les capitaux propres (part du Groupe) de 133,7M€ au 31 mars 2022 atteignent 134,5M€ au 30 septembre 2022. Le Groupe a aussi tiré sur le semestre 20,0M€ de financement.

La trésorerie brute du Groupe s'élève à 65,7M€ au 30 septembre 2022.

1.2.2. Éléments juridiques

Changement de dénomination sociale

L'Assemblée Générale des actionnaires, réunie le 1er avril 2022, a décidé la modification de la dénomination sociale de la Société, FOCUS HOME INTERACTIVE devenant à compter de cette date FOCUS ENTERTAINMENT, et ce dans un objectif de cohérence en mettant en avant les piliers et valeurs de la Société. En effet, la dénomination "Entertainment" porte l'ambition d'offrir aux joueurs du monde entier des expériences uniques avec une ligne éditoriale se démarquant grâce à des concepts innovants, des gameplays alternatifs et des univers originaux qui transcendent les frontières du jeu vidéo.

Évolution de la gouvernance du Groupe

Dans le cadre de sa troisième résolution, l'Assemblée Générale des actionnaires du 1er avril 2022 a décidé de modifier à compter de cette date, le mode d'administration et de direction de la Société par l'adoption de la formule à Conseil d'Administration et a nommé les administrateurs qui composent ce dernier, à savoir :

¹ 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.

La charge d'amortissement des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise n'est pas comprise dans la marge brute.

² Le Groupe définit un EBITA ajusté, EBITA, comme le résultat courant des sociétés intégrées avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise.

- La société Neology Holding, ayant pour représentant permanent Monsieur Fabrice Larue,
- La société Neology Invest, ayant pour représentant permanent Monsieur Romain Heller,
- La société FLCP & Associés Invest, ayant pour représentant permanent Madame Tiphonie Lamy,
- La société FLCP & Associés, ayant pour représentant permanent Monsieur Tanguy de Franclieu,
- Monsieur Frank Sagnier,
- Madame Virginie Calmels,
- Madame Irit Hillel.

Le Conseil d'Administration ainsi composé, réuni pour la première fois le 1er avril 2022 à l'issue de l'Assemblée Générale, a opté pour la dissociation des fonctions de Président du Conseil d'Administration et de Directeur Général et désigné :

- Monsieur Frank Sagnier, en qualité de Président du Conseil d'Administration,
- Monsieur Christophe Nobileau, en qualité de Directeur Général.

Par ailleurs, la société Neology Holding, représentée par Monsieur Fabrice Larue, a été désignée en qualité de Vice-Président du Conseil d'Administration, et Madame Tiphonie Lamy, en qualité de Secrétaire du Conseil d'Administration.

Le Conseil d'Administration au cours de cette même réunion, a procédé à l'adoption de son règlement intérieur et à l'examen de l'indépendance de ses membres, au regard des critères d'indépendance fixés par le Code Middlednext.

Le Conseil a conclu à la présence de trois administrateurs indépendants à savoir: Monsieur Frank Sagnier, Madame Virginie Calmels et Madame Irit Hillel. Le Conseil a également décidé, compte-tenu de la taille de la Société et du nombre de ses administrateurs, de ne pas créer de comités autonomes chargés de préparer les travaux du Conseil dans un domaine donné mais d'assurer lui-même les missions spécifiques de ces comités, en se constituant, dans sa formation plénière, selon le cas, en formation de Comité d'audit, en formation de Comité des Nominations et des Rémunération et en formation de Comité RSE.

Madame Virginie Calmels, administratrice indépendante, a été désignée pour présider les réunions du Conseil d'Administration, lorsque celui-ci statuerait en formation de Comité d'audit et en formation de Comité des Nominations et des Rémunérations.

Madame Irit Hillel, administratrice indépendante, a été désignée pour présider les réunions du Conseil d'Administration, lorsque celui-ci statuerait en formation de Comité RSE.

Modification statutaire du pourcentage de détention déclenchant les déclarations des franchissements de seuil

L'Assemblée Générale du 1er avril 2022, au travers de sa Deuxième résolution, a modifié l'article 16 des statuts de la Société "Franchissements de seuils", et a abaissé à 3% le pourcentage de détention du capital ou des droits de vote de la Société dont le franchissement devra être déclaré par tout actionnaire de la Société, au même titre que le franchissement d'un multiple de ce pourcentage.

Fin du contrôle fiscal

Le 22 juin 2021, FOCUS ENTERTAINMENT a été notifié d'un contrôle fiscal commençant début juillet 2021 et portant sur la période du 1er avril 2017 au 31 mars 2020. Ce contrôle est terminé depuis le 1er juin 2022 et a donné lieu à un redressement dont l'impact est non significatif et déjà provisionné dans les comptes clos au 31 mars 2022.

Lancement Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge

Le 16 juin 2022, Dotemu a lancé avec succès Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge, jeu développé par Tribute Games Inc. Le jeu a connu un très bon démarrage, se positionnant numéro 1 sur Steam monde dans les quelques minutes qui ont suivi sa sortie. Après seulement une semaine d'exploitation sur PC, Nintendo Switch, PlayStation 4 et Xbox One, Dotemu et le studio Tribute Games, en partenariat avec Nickelodeon, ont annoncé avoir vendu plus de 1 million d'exemplaires de Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge. Le jeu est aussi présent sur Xbox Game Pass et PC Game Pass et est sorti en version physique au mois de juillet 2022.

Acquisition du studio BlackMill Game, développeur des jeux FPS multi-joueurs VERDUN, TANNENBERG et ISONZO

Le 5 septembre 2022 FOCUS ENTERTAINMENT a acquis, auprès de M2H, la majorité du capital du studio WW1 Game Series B.V., renommé depuis BlackMill Games B.V.

Basé aux Pays-Bas et composé d'une quinzaine de créateurs passionnés, BlackMill Games devient ainsi le 6^{ème} studio de développement à rejoindre le groupe Focus.

BlackMill Games plonge les joueurs dans une guerre intense inspirée des batailles emblématiques de la première guerre mondiale. Après Verdun en 2015, puis Tannenberg en 2017, la franchise aux millions de ventes s'enrichit du lancement d'un nouvel opus, Isonzo, sorti le 13 septembre 2022, sur PC et consoles.

Isonzo est le troisième FPS de la saga, qui s'inspire cette fois-ci du front italien. Les joueurs font l'expérience de la première guerre mondiale en plein cœur des Alpes italiennes, opposant l'Empire austro-hongrois aux armées italiennes. Le nouveau mode de jeu offensif, comprenant des batailles sur plusieurs cartes, offre une expérience inédite, aux nouvelles recrues comme aux vétérans !

Jos Hoebe fondateur et Directeur Créatif de BlackMill Games détiendra les 33.33% restant du capital et des droits de vote et continuera de diriger le studio.

Évolution du capital social

Le 31 mars 2022, le capital s'élevait à 7 778 731,20 euros et était composé de 6 482 276 actions de 1,20 € de valeur nominale. Le 30 septembre 2022, le capital s'élevait à 7 780 711,20 euros et était composé de 6 485 576 actions de 1,20 € de valeur nominale.

Les augmentations de capital suivantes sont intervenues entre le 1er avril et le 30 septembre 2022 :

- Le 21 juillet 2022, le Président du Conseil d'Administration a constaté l'augmentation de capital d'un montant de 720 euros résultant de l'acquisition définitive des actions attribuées gratuitement au titre du plan "AGA-2019-03", 240 euros résultant de l'acquisition définitive des actions attribuées gratuitement au titre du plan "AGA-2019-04", 600 euros résultant de l'exercice des stock-options au titre du plan "SO 2017" et 420 euros résultant de l'exercice des stock-options au titre du plan "SO 2019".
- Courant août 2022, 250 stock-options au titre du plan "SO 2019" et 700 stock-options au titre du plan "SO 2017" ont été exercées. 700 stock-options au titre du plan "SO 2017" ont été exercées au mois de septembre 2022. Ces exercices ont été constatés en capital en attente d'approbation par le Conseil d'Administration au 30 septembre 2022. Le 20 octobre 2022, le Président du Conseil d'Administration a constaté l'augmentation de capital résultante de ces exercices.

Rachat d'actions propres

Les actions auto détenues au 30 septembre 2022 s'élèvent à 318 123 actions, correspondant au programme de rachat d'actions propres pour 313 092 actions et aux titres achetés dans le cadre du programme de liquidité mis en place par le Groupe pour 5 031 actions.

1. 3. ÉVÈNEMENTS IMPORTANTS SURVENUS DEPUIS LA CLÔTURE DE L'EXERCICE

Le 18 octobre 2022, A Plague Tale : Requiem, a été lancé sur PC, Xbox Series, PS5 et Switch cloud version et a reçu un excellent accueil de la presse et du public. Ce lancement est une étape importante dans l'exécution de la roadmap 2022/2023.

Le 2 novembre 2022, FOCUS ENTERTAINMENT et Asobo Studio ont annoncé que A Plague Tale : Requiem avait passé la barre du million de joueurs dans le monde, une semaine après sa sortie. La suite des aventures de Hugo et d'Amicia a passé un cap symbolique, soutenu par des critiques élogieuses autant côté presse (84% Opencritics à la date du présent rapport) que côté joueurs (92% Score Utilisateur Steam à la date du présent rapport).

Le 14 novembre 2022, le Groupe Focus a été nominé dans 7 catégories aux Games Awards.

A Plague Tale Requiem a été nominé dans cinq catégories :

- **Jeu de l'année**, décerné au jeu qui offre la meilleure expérience possible dans tous les domaines créatifs et techniques.
- **Meilleur jeu d'action/aventure**, pour le meilleur jeu combinant combat, déplacement et résolution d'énigmes.
- **Meilleure narration**, pour une histoire et une narration exceptionnelle dans un jeu.
- **Meilleure musique** (Olivier Derivière), pour une musique exceptionnelle, y compris une partition, une chanson originale et/ou une bande sonore sous licence.
- **Meilleur performance** (Charlotte McBurney – Amicia), décerné à un/une acteur/actrice pour son interprétation et sa performance.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge a été nominé dans deux catégories :

- **Meilleur jeu d'action**, pour le meilleur jeu dans le genre action axé principalement sur le combat.
- **Meilleur multijoueur**, pour un gameplay et une conception multijoueur en ligne exceptionnels, y compris les expériences coopératives et massivement multijoueur, indépendamment du genre ou de la plateforme du jeu.

Le 16 novembre 2022 le Groupe a acquis la majorité du capital d'une agence de marketing basée en Allemagne.

Le 22 novembre, Focus Entertainment et Flying Wild Hog ont lancé Evil West sur PS5, Xbox Series, et PC. Le jeu a reçu un bon accueil de la presse et des joueurs (70% Metacritic et 77% Score Utilisateur Steam à la date du présent rapport) et a connu un bon démarrage.

Évolution du capital social depuis le 30 septembre 2022

Augmentation de capital résultant de l'exercice de stock-options et de l'acquisition définitive d'actions gratuites.

Postérieurement au 30 septembre 2022, à la suite de l'exercice de stock-options et de l'acquisition définitive d'actions gratuites, le Directoire a constaté :

- en date du 05 octobre 2022, l'augmentation de capital social résultant de l'exercice de 300 stock-options consenties par le Directoire le 12 septembre 2017, d'un montant total de 360 euros.
- en date du 05 octobre 2022, l'augmentation de capital social résultant de l'exercice de 900 stock-options consenties par le Directoire le 11 mars 2019, d'un montant total de 1.080 euros.
- en date du 11 octobre 2022, l'augmentation de capital social résultant de l'acquisition définitive des actions gratuites attribuées au titre du plan "AGA 2018-02" d'un montant de 1.680 euros.

Mise en œuvre d'un programme de rachat d'actions

Après en avoir délibéré, le Conseil d'administration, réuni le 20 octobre 2022, à l'unanimité, a décidé de subdéléguer au Directeur Général, en vertu de la 6^{ème} résolution de l'Assemblée Générale du 22 septembre 2022, la mise en œuvre un programme de rachat de ses propres actions, aux fins, notamment, de couverture des objectifs suivants :

- la conservation des actions et leur remise ultérieure en paiement ou en échange dans le cadre d'opérations éventuelles de croissance externe, fusion, scission ou apport ;
- l'annulation totale ou partielle des actions par voie de réduction du capital social (notamment en vue d'optimiser la gestion de la trésorerie, la rentabilité des fonds propres ou le résultat par action), en vertu de l'adoption par l'Assemblée Générale du 22 septembre 2022 de la 10^{ème} résolution.

Ce programme de rachat, comme le précédent, est mis en œuvre au travers du mandat confié à Gilbert Dupont, prestataire de services d'investissement.

Celui-ci peut acheter aux dates qu'il juge opportunes des actions de la société aux conditions de prix autorisées par l'Assemblée Générale, étant précisé que le nombre de ses propres actions que la Société détiendra à quelque moment que ce soit ne pourra pas dépasser 10% du capital social à la date considérée et que le nombre d'actions acquises en vue de leur remise ultérieure dans le cadre d'une opération de fusion, de scission ou d'apport ne peut excéder 5% du capital social. Ce programme expirera au plus tard le 22 mars 2024.

Rachat d'actions propres

Dans le cadre de ce programme de rachat d'actions, le nombre d'actions détenues par la Société à la date d'établissement du présent rapport s'élève à 311 356 actions, dont 2 670 acquises depuis le 1^{er} octobre 2022.

1. 4. PRINCIPAUX RISQUES ET INCERTITUDES AUXQUELS LA SOCIÉTÉ EST CONFRONTÉE ET GESTION DES RISQUES FINANCIERS

Au sein du rapport financier annuel 2021-2022 du Groupe, disponible sur son site internet, FOCUS ENTERTAINMENT avait présenté les principaux facteurs de risque pouvant l'affecter et souhaite les mettre à jour.

1.4.1. Risque Géopolitique, la guerre en Ukraine

La guerre en Ukraine qui a débuté le 24 février 2022 a des impacts pour le moment limités pour FOCUS ENTERTAINMENT.

À ce jour, le chiffre d'affaires issu de ventes à des joueurs basés en Ukraine ou en Russie représentent moins de 2,4% du revenu du Groupe en 2021/22.

FOCUS ENTERTAINMENT n'a qu'un seul partenaire, établi de longue date en Russie, dont les opérations de développement de jeux sont en parties gérées depuis la Russie, l'Ukraine et la Biélorussie. Ce partenaire, qui possède un grand nombre de studios à travers l'Europe et le reste du monde, a pris des mesures permettant soit d'assurer la relocalisation et la sécurité d'un grand nombre de ses employés étant prêts à partir, soit de transférer certaines tâches dans d'autres studios.

FOCUS ENTERTAINMENT n'anticipe à ce stade aucun impact significatif sur la qualité, sur les jeux en développement par ce partenaire. Si malgré toutes les actions mises en place par son partenaire des délais devaient apparaître, ceux-ci pourraient se traduire par des dépenses de développement non prévues.

1.4.2. Risques liés à la recherche et à la fidélisation des talents

La réussite du groupe FOCUS ENTERTAINMENT dépend très largement de ses talents, des compétences et de l'implication des dirigeants mais également des collaborateurs clés.

Pour soutenir le développement de ses activités, FOCUS ENTERTAINMENT a besoin de retenir les meilleurs talents et de recruter de nouveaux collaborateurs de haut niveau.

En concurrence avec d'autres sociétés du secteur, françaises et étrangères, l'incapacité à attirer ou retenir ces personnes clés pourrait empêcher FOCUS ENTERTAINMENT d'atteindre ses objectifs, et donc avoir un effet défavorable sur son activité, sa situation financière, ses résultats et ses perspectives de développement.

1.4.3. Risques liés aux éventuels décalages dans le développement et à la commercialisation d'un jeu phare

Les studios du Groupe comme les studios externes peuvent rencontrer des difficultés dans le développement de jeux vidéo, notamment en raison de :

- la difficulté à estimer de façon précise le temps nécessaire à leur développement ou pour les tester,
- l'exigence des processus créatifs et la volonté d'amélioration continue de la qualité du jeu jusqu'à sa sortie, et
- la complexité technologique croissante des produits et des plateformes de jeux vidéo.

Aussi, FOCUS ENTERTAINMENT peut décider de retarder le lancement d'un jeu pour plusieurs raisons :

- développements additionnels afin de garantir la qualité du jeu en phase avec les standards attendus par FOCUS ENTERTAINMENT, afin de sécuriser les ambitions de revenu futur, et
- aligner le calendrier de commercialisation avec une période favorable à la sortie du jeu (événement extérieur pouvant apporter de la visibilité, éviter les périodes de sorties de jeux concurrents...).

Ainsi le décalage d'un jeu attendu pourrait avoir un effet défavorable plus ou moins significatif sur les revenus, les résultats futurs de FOCUS ENTERTAINMENT, sa situation financière et son développement.

De plus, dans un contexte très concurrentiel du jeu vidéo, un jeu peut rencontrer un succès commercial inférieur aux ambitions du Groupe. En effet, le succès d'un jeu est lié en partie à des éléments extérieurs sur lesquels FOCUS ENTERTAINMENT n'a pas de contrôle (effet de mode, événement sociétal ou politique...). Un succès commercial en dessous des ambitions pourrait se traduire par un impact sur la réalisation du budget et l'atteinte des objectifs commerciaux.

C'est pourquoi FOCUS ENTERTAINMENT s'est fixé un double objectif de lancer des jeux de qualité et innovants tout en respectant des objectifs de coûts et de délais. De plus, grâce à son catalogue diversifié et caractérisé par la force de certains titres, FOCUS ENTERTAINMENT est moins dépendant du succès d'un jeu phare sur chaque exercice.

II. ACTIONNARIAT AU 30 SEPTEMBRE 2022

Les statuts de la Société accordent des droits de vote double pour les actions inscrites au nominatif et qui sont détenues depuis plus de deux ans. Voici le tableau de répartition du capital et des droits de vote au 30 septembre 2022 :

Actionnaires	Nombre d'actions (en %) %	Droits de vote Bruts ⁽¹⁾ (en %) %	Droits de vote Nets ⁽²⁾ (en %) %
Neology Holding	2 782 803 42,91%	3 685 999 49,06%	3 685 999 51,23%
FOCUS GROUPE COMEX ET SALARIÉS	157 415 2,43%	226 243 3,01%	226 243 3,14%
Focus Entertainment SA	318 123 4,91%	318 123 4,23%	- 0,00%
Flottant	3 227 235 49,76%	3 282 522 43,69%	3 282 522 45,62%
TOTAL	6 485 576 100%	7 512 887 100%	7 194 764 100%

⁽¹⁾ Nombre de droits de vote "bruts" ou "théoriques" servant de base au calcul de franchissement de seuils.

⁽²⁾ Nombre de droits de vote "nets" ou "exerçables en assemblée générale"

Finexsi Audit
14 rue de Bassano
75116 Paris

Deloitte & Associés
6 place de la Pyramide
92908 Paris-La Défense Cedex

FOCUS ENTERTAINMENT
Société Anonyme au capital de 7.782.691,20 Euros
Parc de Flandre " Le Beauvaisis " - Bâtiment 28
11, Rue de Cambrai - 75019 Paris
RCS Paris B 399 856 277

RAPPORT D'EXAMEN LIMITÉ DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS SEMESTRIELS PÉRIODE DU 1ER AVRIL AU 30 SEPTEMBRE 2022

Au Président du Conseil d'administration,

En notre qualité de Commissaires aux Comptes de la société Focus Entertainment et en réponse à votre demande, nous avons effectué un examen limité des comptes consolidés semestriels de celle-ci relatifs à la période du 1er avril au 30 septembre 2022, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Ces comptes consolidés semestriels ont été établis sous la responsabilité du Conseil d'administration. Il nous appartient sur la base de notre examen limité, d'exprimer notre conclusion sur ces comptes consolidés semestriels.

Nous avons effectué notre examen limité selon les normes d'exercice professionnel applicables en France et la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette intervention. Un examen limité consiste essentiellement à s'entretenir avec les membres de la direction en charge des aspects comptables et financiers et à mettre en œuvre des procédures analytiques. Ces travaux sont moins étendus que ceux requis pour un audit effectué selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. En conséquence, l'assurance que les comptes consolidés semestriels, pris dans leur ensemble, ne comportent pas d'anomalies significatives obtenue dans le cadre d'un examen limité est une assurance modérée, moins élevée que celle obtenue dans le cadre d'un audit.

Sur la base de notre examen limité, nous n'avons pas relevé d'anomalies significatives de nature à remettre en cause, au regard des règles et principes comptables français, le fait que les comptes consolidés semestriels présentent sincèrement le patrimoine et la situation financière de l'ensemble constitué par les personnes et entités comprises dans la consolidation au 30 septembre 2022, ainsi que le résultat de ses opérations pour le semestre écoulé.

Ce rapport est régi par la loi française. Les juridictions françaises ont compétence exclusive pour connaître de tout litige, réclamation ou différend pouvant résulter de notre lettre de mission ou du présent rapport, ou de toute question s'y rapportant. Chaque partie renonce irrévocablement à ses droits de s'opposer à une action portée auprès de ces tribunaux, de prétendre que l'action a été intentée auprès d'un tribunal compétent, ou que ces tribunaux n'ont pas compétence.

Paris et Paris-La Défense, le 15 décembre 2022
Les Commissaires aux Comptes

Finexsi Audit
Lucas ROBIN

Deloitte & Associés
Julien RAZUNGLES

COMPTES CONSOLIDÉS SEMESTRIELS PÉRIODE DU 1^{ER} AVRIL AU 30 SEPTEMBRE 2022

[en milliers d'Euros]

Les comptes consolidés du groupe FOCUS ENTERTAINMENT sont établis conformément aux dispositions des règlements CRC n°2016-08 du 2 décembre 2016, n°2015-07 du 23 novembre 2015 et n°2005-10 du 3 novembre 2005 afférents au nouveau règlement ANC n°2020-01 du 9 octobre 2020 relatif aux comptes consolidés des sociétés commerciales et entreprises publiques.

I. BILAN CONSOLIDÉ

	Note	30/09/2022			31/03/2022	Variation nette
		Brut	Amt / Dépréciation	Net	Net	
Immobilisations incorporelles	3.2	262 573	(81 614)	180 959	149 811	31 148
<i>Dont écarts d'acquisition</i>	3.1	77 656	(7 774)	69 882	68 675	1 207
Immobilisations corporelles	3.3	2 947	(2 168)	779	829	(49)
Immobilisations financières	3.4	1 283	(1)	1 282	1 217	64
Titres mis en équivalence		18		18		18
Total Actif Immobilisé		266 820	(83 783)	183 037	151 857	31 180
Stocks et en-cours	3.5	1 812	(325)	1 487	855	631
Clients et comptes rattachés	3.6	13 921	(57)	13 864	13 367	497
Autres créances et comptes de régularisation ^(*)	3.7	19 868		19 868	22 354	(2 486)
Valeurs mobilières de placement	3.8	300		300	600	(300)
Disponibilités	3.8	65 411		65 411	61 995	3 416
Total Actif		368 132	(84 164)	283 967	251 027	32 940

^(*) dont 1 043 K€ d'impôt différés au 30/09/2022 et 1 022 K€ au 31/03/2022.

	Note	30/09/2022	31/03/2022	Variation nette
Capital	3.9	7 783	7 779	4
Primes liées au capital		90 240	90 192	49
Réserves		35 038	32 696	2 342
Résultat de l'exercice		1 405	2 980	(1 575)
Capitaux propres part Groupe	(*)	134 466	133 646	819
Intérêts minoritaires		3 637	1 630	2 007
Total Capitaux Propres		138 103	135 277	2 827
Provisions	3.11	1 053	940	113
Emprunts et dettes financières	3.12	84 617	66 097	18 520
Fournisseurs et comptes rattachés	3.13	32 619	18 995	13 624
Autres dettes et comptes de régularisation ^(**)	3.14	27 574	29 719	(2 145)
Total Passif		283 967	251 027	32 940

^(*) se référer au tableau de variation des capitaux propres

^(**) dont 102 K€ d'impôt différés au 30/09/2022 et 45 K€ au 31/03/2022.

II. COMPTE DE RESULTAT CONSOLIDE

	Note	30/09/2022		30/09/2021	
Chiffre d'affaires	3.15	65 492	100%	85 141	100%
Coût des ventes	3.16	(32 933)		(39 613)	
Coûts de développement de jeux	3.16	(8 721)		(23 595)	
Autres produits		28			
Coût de production	3.17	(5 344)		(2 826)	
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(4 946)		(7 902)	
Frais généraux et administratifs	3.19	(4 439)		(4 057)	
Autres produits & charges d'exploitation		548		161	
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		9 685	15%	7 308	9%
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	3.1	(3 702)		0	
Résultat courant des sociétés intégrées		5 983	9%	7 308	9%
Résultat financier	3.22	(575)		(271)	
Résultat exceptionnel	3.23	(112)		(143)	
Impôts sur les résultats	3.25	(2 179)		(1 370)	
Résultat des sociétés mises en équivalence		11		0	
Résultat net de l'ensemble consolidé		3 128	5%	5 524	6%
Intérêts minoritaires		(1 723)		(67)	
Résultat net (part du Groupe)		1 405	2%	5 457	6%
Résultat par action	3.24	0,23		0,87	
Résultat dilué par action	3.24	0,22		0,84	

III. TABLEAU DE VARIATION DES CAPITAUX PROPRES

	Capital	Primes liées au capital	Réserves consolidées	Résultat	Capitaux propres part du Groupe	Intérêts minoritaires	Capitaux propres
Capitaux propres au 31/03/21	6 396	22 369	26 492	13 278	68 537	0	68 537
Affectation en réserves			13 278	(13 278)	0		0
Distributions de dividendes					0		0
Résultat de l'exercice				2 980	2 980		2 980
Augmentation de capital	1 383	67 822	(110)		69 095		69 095
Variation de périmètre						1 630	1 630
Actions propres		0	(7 034)	0	(7 034)	0	(7 034)
Réserve de conversion			69		69		69
Capitaux propres au 31/03/22	7 779	90 192	32 697	2 980	133 646	1 630	135 277
Capitaux propres au 31/03/22	7 779	90 192	32 697	2 980	133 646	1 630	135 277
Affectation en réserves			2 980	(2 980)	0		0
Distributions de dividendes					0		0
Résultat de l'exercice				1 405	1 405	1 723	3 128
Augmentation de capital	4	49			53		53
Variation de périmètre						285	285
Actions propres			(812)		(813)	(0)	(813)
Réserve de conversion			174		174		174
Capitaux propres au 30/09/22	7 783	90 240	35 038	1 405	134 466	3 637	138 103

Les « augmentations de capital » incluent l'exercice de stock-options et l'acquisition définitive d'actions gratuites pour 4 K€ et pour 49 K€ de primes d'émission.

La ligne « Variation de périmètre » concerne :

- l'acquisition de la société WW1 Game Series BV, détenue à 66,67% et générant un impact de 352 K€ sur les intérêts minoritaires;
- l'affectation définitive du prix d'acquisition Dotemu détenue à 77,5%, générant un impact de (68) K€ sur les intérêts minoritaires.

IV. TABLEAU DE FLUX DE TRESORERIE CONSOLIDE

En milliers d'euros	Note	30/09/2022	31/03/2022
Résultat net des sociétés intégrées		3 128	3 067
- Variations nettes des amortissements et provisions (1)		9 275	29 106
- Amortissement des écarts d'acquisition		3 702	4 021
- Elimination des charges financières		1 025	580
- Variation des impôts différés	3.7	(137)	288
- Elimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		(11)	0
- Autres éléments sans impact cash		(130)	0
Marge brute d'autofinancement		16 852	37 060
- Variation du BFR d'exploitation		11 177	(9 275)
<i>Dont variation des stocks</i>	3.5	(579)	584
<i>Dont variation des créances d'exploitation</i>	3.6 / 3.7	2 262	(7 490)
<i>Dont variation des dettes d'exploitation</i>	3.13 / 3.14	9 493	(2 369)
Flux nets d'exploitation		28 029	27 785
Acquisitions des immobilisations	3.2 / 3.3	(37 535)	(36 793)
Acquisitions nette de cession des immobilisations financières	3.4	(66)	265
Incidence des variations de périmètre ⁽²⁾		(4 087)	(59 101)
Flux nets d'investissement		(41 688)	(95 630)
Augmentation de capital	3.9	0	68 797
Emissions d'emprunts	3.12	20 016	59 540
Remboursement des emprunts, dettes financières et intérêts	3.12	(2 520)	(9 560)
Contrats de liquidité		(812)	(7 866)
Flux nets de financement		16 684	110 912
Incidence des écarts de change		93	31
Variation de trésorerie		3 117	43 098
Trésorerie à l'ouverture	3.8	62 595	19 497
Trésorerie à la clôture	3.8	65 711	62 595
Variation de trésorerie		3 117	43 098

⁽¹⁾ A l'exclusion des provisions sur actifs circulants.

⁽²⁾ Il s'agit principalement de l'acquisition de WWI Game Series BV au 30/09/2022 et de Dotemu, Stream On Studio, Leikir Studio et Douze Dixièmes au 31/03/2022 et correspond au coût d'acquisition diminué de la trésorerie nette acquise.

ANNEXE AUX COMPTES CONSOLIDÉS

A. PRÉSENTATION DU GROUPE

Créée en 1995, FOCUS ENTERTAINMENT, anciennement FOCUS HOME INTERACTIVE, est l'un des leaders européens de l'édition et du développement de jeux vidéo. Sa vocation est d'accompagner les studios, internes ou externes, français et internationaux de premier plan dans le développement, le suivi de production, le marketing, la commercialisation et le financement de leurs projets.

Le Groupe FOCUS ENTERTAINMENT a réussi à établir un écosystème pérenne de studios partenaires, et à permettre le développement de « talents » qui ont été confirmés au fil des années à travers des jeux "AA" de plus en plus ambitieux.

FOCUS ENTERTAINMENT est une société anonyme depuis le 6 janvier 2015, ayant exercé comme société par actions simplifiée avant cette date. Son siège social se situe au Parc de Flandre "le Beauvaisis" bâtiment 28 – 11, rue Cambrai, 75019 Paris, France. Elle est immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 399 856 277.

Le Groupe est coté sur le marché Euronext Growth depuis février 2015 (code mnémonique ALFOC).

Les comptes consolidés du Groupe au 30 septembre 2022 présentent l'activité du Groupe sur 6 mois

B. BASE DE PRÉPARATION

Les comptes consolidés du groupe Focus Entertainment sont établis conformément aux dispositions des règlements CRC n°2016-08 du 2 décembre 2016, n°2015-07 du 23 novembre 2015 et n°2005-10 du 3 novembre 2005 afférents au nouveau règlement ANC n°2020-01 du 9 octobre 2020 relatif aux comptes consolidés des sociétés commerciales et entreprises publiques.

1. PRINCIPES ET MÉTHODES COMPTABLES

Les conventions générales comptables ont été appliquées, dans le respect du principe de prudence, conformément aux hypothèses de base :

- Continuité d'exploitation
- Permanence des méthodes comptables d'un exercice à l'autre
- Indépendance des périodes

Et conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes consolidés.

Sauf indication contraire, les chiffres sont présentés en milliers d'Euros.

1.1. Indicateurs de performance suivis par le management

Les indicateurs décrits ci-dessous sont des indicateurs de performance alternatifs, leurs paramètres essentiels n'étant pas définis par une norme comptable. Ces indicateurs sont les indicateurs de performance suivis par le Groupe.

Définition de la Marge Brute :

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. Le coût des ventes et de développement des jeux sont définis en note 1.15. La charge d'amortissement des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise n'est pas comprise dans la marge brute.

Définition de l'EBITA :

Le Groupe définit un EBIT ajusté (« EBITA ») comme le résultat courant des sociétés intégrées avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise.

Définition de l'EBIT

Le Groupe définit l'EBIT comme étant le résultat courant des sociétés intégrées.

Définition de l'EBITDA :

L'EBITDA (« Earnings Before Interest, Taxes, Dépréciation and Amortization ») se définit comme le résultat courant des sociétés intégrées avant dépréciations et amortissements des actifs corporels et incorporels et dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprise.

	Note	30/09/2022	30/09/2021
Chiffre d'affaires		65 492	85 141
Marge brute		25 114	21 933
Coût de production	3.17	(5 344)	(2 826)
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(4 946)	(7 902)
Frais généraux et administratifs	3.19	(4 439)	(4 057)
Autres produits & charges d'exploitation		548	161
EBITA		10 933	7 308
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et Dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	3.1	(4 951)	-
EBIT		5 982	7 308
		30/09/2022	30/09/2021
EBITA		10 933	7 308
Dotation aux amortissements et aux provisions - Frais de développement		7 472	23 397
Dotation aux amortissements et aux provisions - Autres		483	18
EBITDA		18 888	30 723

Définition du cash-flow opérationnel :

Le cash-flow opérationnel se définit comme les flux nets d'exploitation auxquels ont été ajoutés les acquisitions d'immobilisations incorporelles nettes des dettes fournisseurs liées (cf. tableau de flux de trésorerie consolidé).

En milliers d'euros	Note	30/09/2022	30/09/2021
Résultat net des sociétés intégrées		3 128	5 524
- Variations nettes des amortissements et provisions		9 275	23 389
- Amortissement écart d'acquisition		3 702	0
- Intérêts courrus		1 025	0
- Variation des impôts différés	3.7	(137)	343
- Elimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		(11)	0
- Plus ou moins values de cession		0	0
Marge brute d'autofinancement		16 982	29 257
- Variation du BFR d'exploitation		11 177	(9 369)
- Acquisitions d'immobilisations incorporelles	3.2	(37 531)	(20 047)
Cash-flow opérationnel		(9 372)	(159)

1.2. Evènements significatifs de la période

Changement de dénomination sociale

L'Assemblée Générale des actionnaires, réunie le 1er avril 2022, a décidé la modification de la dénomination sociale de la Société, FOCUS HOME INTERACTIVE devenant à compter de cette date FOCUS ENTERTAINMENT, et ce dans un objectif de cohérence en mettant en avant les piliers et valeurs de la Société. En effet, la dénomination "Entertainment" porte l'ambition d'offrir aux joueurs du monde entier des expériences uniques avec une ligne éditoriale se démarquant grâce à des concepts innovants, des gameplays alternatifs et des univers originaux qui transcendent les frontières du jeu vidéo.

Fin du contrôle fiscal

Le 22 juin 2021, FOCUS ENTERTAINMENT a été notifié d'un contrôle fiscal commençant début juillet 2021 et portant sur la période du 1er avril 2017 au 31 mars 2020. Ce contrôle est terminé depuis le 1er juin 2022 et a donné lieu à un redressement dont l'impact est non significatif et déjà provisionné à fin mars 2022.

Acquisition du studio BlackMill Game, développeur des jeux FPS multi-joueurs VERDUN, TANNENBERG et ISONZO

Le 5 septembre 2022 FOCUS ENTERTAINMENT a acquis, auprès de M2H, la majorité du capital du studio WW1 Game Series B.V, renommé depuis BlackMill Games B.V.

Basé aux Pays-Bas et composé d'une quinzaine de créateurs passionnés, BlackMill Games devient ainsi le 6ème studio de développement à rejoindre le groupe Focus.

BlackMill Games plonge les joueurs dans une guerre intense inspirée des batailles emblématiques de la première guerre mondiale. Après Verdun en 2015, puis Tannenberg en 2017, la franchise aux millions de ventes s'enrichit du lancement d'un nouvel opus, Isonzo, sorti le 13 septembre 2022, sur PC et consoles.

Isonzo est le troisième FPS de la saga, qui s'inspire cette fois-ci du front italien. Les joueurs font l'expérience de la première guerre mondiale en plein cœur des Alpes italiennes, opposant l'Empire austro-hongrois aux armées italiennes. Le nouveau mode de jeu offensif, comprenant des batailles sur plusieurs cartes, offre une expérience inédite, aux nouvelles recrues comme aux vétérans !

Jos Hoebe fondateur et Directeur Créatif de BlackMill Games détiendra les 33.33% restant du capital et des droits de vote et continuera de diriger le studio.

Risque Géopolitique, la guerre en Ukraine

La guerre en Ukraine qui a débuté le 24 février 2022 a des impacts pour le moment limités pour FOCUS ENTERTAINMENT.

À ce jour, le chiffre d'affaires issu de ventes à des joueurs basés en Ukraine ou en Russie représentent moins de 2,4% du revenu du Groupe en 2021/22.

FOCUS ENTERTAINMENT n'a qu'un seul partenaire, établi de longue date en Russie, dont les opérations de développement de jeux sont en parties gérées depuis la Russie, l'Ukraine et la Biélorussie. Ce partenaire, qui possède un grand nombre de studios à travers l'Europe et le reste du monde, a pris des mesures permettant soit d'assurer la relocalisation et la sécurité d'un grand nombre de ses employés étant prêts à partir, soit de transférer certaines tâches dans d'autres studios.

FOCUS ENTERTAINMENT n'anticipe à ce stade aucun impact significatif sur la qualité, sur les jeux en développement par ce partenaire. Si malgré toutes les actions mises en place par son partenaire des délais devaient apparaître, ceux-ci pourraient se traduire par des dépenses de développement non prévues.

1.3. Evènements postérieurs au 30 septembre 2022

Le 18 octobre 2022, A Plague Tale : Requiem, a été lancé sur PC, Xbox Series, PS5 et Switch cloud version et a reçu un excellent accueil de la presse et du public. Ce lancement est une étape importante dans l'exécution de la roadmap 2022/2023.

Fin Octobre 2022, le Groupe a conclu des contrats de couverture en cas de hausse de l'Euribor pour répondre à ses obligations dans le cadre de son contrat de financement.

Le 2 novembre 2022, FOCUS ENTERTAINMENT et Asobo Studio ont annoncé que A Plague Tale : Requiem avait passé la barre du million de joueurs dans le monde, une semaine après sa sortie. La suite des aventures de Hugo et d'Amicia a passé un cap symbolique, soutenu par des critiques élogieuses autant côté presse (84% OpenCritic à la date du présent rapport) que côté joueurs (92% Score Utilisateur Steam à la date du présent rapport).

Le 16 novembre 2022 a acquis la majorité du capital d'une agence de marketing basée en Allemagne.

Le 22 novembre 2022, Focus Entertainment et Flying Wild Hog ont lancé Evil West sur PS5, Xbox Series, et PC. Le jeu a reçu un bon accueil de la presse et des joueurs (70% Metacritic et 77% Score Utilisateur Steam à la date du présent rapport) et a connu un bon démarrage.

1.4. Utilisation d'estimations

La préparation des états financiers nécessite l'utilisation d'estimations et d'hypothèses qui peuvent avoir un impact sur la valeur comptable de certains éléments du bilan ou du compte de résultat, ainsi que sur les informations données dans certaines notes de l'annexe.

Le Groupe revoit ces estimations et appréciations de manière régulière pour prendre en compte l'expérience passée et les autres facteurs jugés pertinents au regard des conditions économiques.

Ces estimations, hypothèses ou appréciations sont établies sur la base d'informations ou situations existantes à la date d'établissement des comptes, qui peuvent se révéler, dans le futur, différentes de la réalité.

Les principales estimations et hypothèses se rapportent notamment à :

- L'évaluation des actifs incorporels en particulier des jeux et de la durée de vie de l'écart d'acquisition ;
- L'évaluation des compléments de prix à verser et l'estimation de la probabilité de les verser dans le cadre des acquisitions de sociétés faites par le groupe ;
- La détermination des provisions pour risques et charges ;
- Les provisions pour dépréciations des stocks.

1.5. Immobilisations incorporelles et corporelles

Les immobilisations incorporelles sont composées majoritairement des investissements réalisés auprès des studios dans le cadre des contrats d'acquisitions de droits d'édition et de distribution des jeux, et autres investissements dans les jeux, que la propriété intellectuelle « IP » soit acquise par le Groupe ou non. Ces contrats peuvent inclure des garanties de redevances minima et/ou le versement de financement selon un échéancier prédéfini et dont les paiements sont conditionnés par la livraison des étapes de développement dites « Milestones ».

Lors du lancement des jeux, le montant total investi est amorti sur la durée de vie estimée des jeux, comprise entre 12 et 24 mois. Cet amortissement peut être modifié dans le cas où les ventes attendues ne permettront pas de recouper le minimum garanti. Dans le cas où les royalties à payer dépassent le minimum garanti, Focus Entertainment paie des royalties complémentaires qui sont enregistrés en compte de résultat.

Figurent également en immobilisations incorporelles les développements de jeux réalisés par les filiales.

Les autres immobilisations sont évaluées à leur coût d'acquisition, frais accessoires directement attribuables inclus.

Les amortissements pour dépréciation sont calculés en fonction de la durée de vie prévue :

- | | |
|--|-------------------------|
| • Concessions, brevets, licences : | Linéaire 3 ans |
| • Droit de propriété intellectuelle : | Dégressif sur 12 mois |
| • Installations générales, agencements et aménagements : | Linéaire 8 ans – 10 ans |
| • Matériel de bureau et informatique : | Linéaire 3 à 5 ans |
| • Mobilier de bureau : | Linéaire 5 à 8 ans |

Les actifs immobilisés incorporels et corporels peuvent faire l'objet d'une dépréciation lorsque, du fait d'événements ou de circonstances intervenus au cours de l'exercice, leur valeur économique apparaît durablement inférieure à leur valeur nette comptable.

1.6. Immobilisations financières

Les immobilisations financières comprennent notamment :

- les dépôts et cautionnements liés aux emprunts et aux baux encours,
- le compte de liquidité disponible auprès de la société Gilbert Dupont (dans le cadre du contrat de liquidité) qui n'a pas, à la date de clôture, été investi en actions propres.

Lorsque la valeur d'inventaire est inférieure à la valeur brute, une provision pour dépréciation est constituée du montant de la différence. Dans le cadre de programme de rachat d'action, la provision pour dépréciation est éliminée en consolidation.

1.7. Stocks

Les stocks sont évalués selon la méthode du « coût moyen pondéré » (CUMP).

La valeur brute des produits finis et des marchandises comprend le prix de fabrication ou d'achat et les frais accessoires y compris les droits de fabrication payés aux consociers.

Une provision pour dépréciation est éventuellement constituée et est calculée référence par référence, en fonction de l'obsolescence, du taux de rotation et de la potentialité de vente des stocks. Chaque semestre, le Groupe procède à la reprise de la totalité de la provision précédente et au calcul de la nouvelle provision.

S'agissant des ventes en dépôt dans certains pays à l'étranger, les jeux en dépôt demeurent la propriété de Focus Entertainment et figurent donc dans son stock jusqu'à la réalisation de la vente par le distributeur dépositaire.

1.8. Créances clients

Les créances client sont valorisées à la valeur nominale. Une provision pour dépréciation est comptabilisée lorsque la valeur d'inventaire des créances présente un risque d'irrecouvrabilité. La valeur d'inventaire est appréciée au cas par cas en fonction de l'ancienneté de la créance et de la situation dans laquelle se trouve le client.

1.9. Autres créances

Les autres créances sont composées majoritairement des autres créances sociales et fiscales.

1.10. Opérations en devises

Le Groupe a appliqué la réglementation ANC 2015-05 relative aux instruments financiers à terme et aux opérations de couverture.

Les opérations réalisées en devises sont comptabilisées au taux moyen mensuel du mois précédent au cours duquel elles sont réalisées.

Les créances et dettes exprimées en devises au bilan sont converties au taux de change en vigueur à la date de clôture. Les écarts de conversion ainsi constatés sont comptabilisés à l'actif ou au passif du bilan.

Fin septembre 2022, le Groupe a souscrit un SWAP de change qui arrive à échéance le 25 octobre 2022. Le Groupe n'a pas d'autres opérations en devises en cours.

1.11. Provision pour risques

Une provision est reconnue lorsque les trois conditions suivantes sont réunies :

- s'il existe une obligation actuelle (juridique ou implicite) résultant d'un événement passé,
- s'il est probable qu'une sortie de ressources représentatives d'avantages économiques sera nécessaire pour éteindre l'obligation,
- et si le montant de l'obligation peut être estimé de manière fiable.

Une provision pour risques est constituée pour faire face au risque de retour de marchandises des clients. Cette provision est évaluée en neutralisant la marge réalisée sur les ventes de jeux présentant un risque d'écoulement et restant en stock chez les principaux clients en fonction d'un taux de retour évalué pour chaque titre selon la performance des ventes.

1.12. Provision pour charges

La provision pour charges concerne notamment les engagements de retraite. La provision pour indemnité de départ à la retraite est calculée et comptabilisée conformément à la méthode de référence à la clôture annuelle. Seule une estimation est provisionnée dans les comptes semestriels.

1.13. Produits constatés d'avance

Les produits constatés d'avance sont composés des avances versées par les clients au titre des jeux en cours de lancement. Les produits sont reconnus en chiffres d'affaires lors du lancement de la commercialisation du jeu dans le territoire du contrat de distribution au titre duquel les avances sont versées.

1.14. Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires du Groupe est exclusivement composé de ventes de jeux-vidéos sur support physique ou dématérialisé.

a) Produits physiques (ventes retail) : Les ventes de produits physiques sont comptabilisées à la date de transfert de propriété aux clients, net des remises, ristournes et commissions accordées aux distributeurs.

b) Produits dématérialisés (ventes digitales) : Les ventes de jeux en téléchargement sont comptabilisées lors du téléchargement par le consommateur final du jeu sur les sites internet du Groupe ou sur les plateformes de téléchargement tierces (distributeurs digitaux), nettes des remises, ristournes et commissions accordées aux distributeurs.

1.15. Coûts des ventes et coûts de développement des jeux

Le coût des ventes comprend les coûts externes suivants :

- les redevances dues aux studios de développement par jeu vidéo, comprenant les redevances complémentaires correspondant à un pourcentage de la rentabilité d'un titre, une fois les investissements dans les jeux et les coûts de fabrication recoupés.
- le coût de fabrication des produits vendus, y compris les droits de fabrication versés aux consociers,
- les royalties sur licences dus à des tiers dès lors que la propriété de la licence n'appartient pas aux studios de développement,
- les provisions sur stocks,
- les coûts de transport,
- les provisions pour risque retour clients et de perte à terminaison sur jeu (cf. 1.10),
- les coûts liés aux jeux cédés : le Groupe peut être amené à céder des droits sur jeux pour lesquels il a déjà investi. La charge correspondante aux sommes engagées est alors comptabilisée en coûts liés aux jeux cédés.

Les coûts de développement des jeux sont constitués d'une part de la charge d'amortissement des financements prévus contractuellement et versés aux studios avant ou après le lancement des jeux, d'autre part des éventuels coûts des jeux annulés. Le Groupe peut parfois investir des sommes dans des maquettes ou débuts de production de jeux. Si la valeur commerciale du jeu ne justifie pas l'investissement dans son développement, le jeu n'est pas commercialisé et la charge correspondant aux sommes engagées est alors comptabilisée en coûts liés aux jeux annulés.

Se référer à la note 1.5 concernant les modalités d'amortissement des coûts de développement pour les jeux commercialisés.

1.16. Coûts de production

Cette destination comprend les coûts externes de production (traduction, labélisation, et les tests de contrôle de qualité), les dépenses des équipes de suivi de production (y compris les salaires, charges et accessoires) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés

1.17. Frais de marketing & commercialisation

Cette destination comprend toutes les dépenses de marketing et de commercialisation (y compris les salaires, charges et frais accessoires des équipes dédiées) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés.

1.18. Frais généraux et administratifs

Cette destination comprend toutes les dépenses administratives et de frais généraux (y compris les salaires et charges des équipes dédiées) et les frais d'environnement. Ces derniers comprennent les frais informatiques et téléphoniques, les loyers et charges annexes aux loyers qui sont alloués par département en fonction du nombre de salariés.

1.19. Résultat financier

Le résultat financier comprend les produits et charges liés à la trésorerie et les flux bancaires (y compris les escomptes obtenus ou accordés), les charges d'intérêts sur les emprunts et les gains et pertes de change liés aux actifs et passifs financiers.

Conformément au règlement ANC n°2020-01, les frais d'émission des emprunts ont été étalés sur la durée des emprunts. Le solde résiduel à la clôture est présenté dans le poste « autres créances ».

1.20. Résultat exceptionnel

Le résultat exceptionnel est composé des autres opérations non-récurrentes et non-liées aux investissements dans les jeux.

1.21. Résultat de base et résultat dilué par action

Le résultat de base par action est calculé en divisant le résultat attribuable aux porteurs d'actions du Groupe par le nombre moyen pondéré d'actions ordinaires en circulation au cours de la période.

Le résultat dilué par action est déterminé en ajustant le résultat attribuable aux porteurs d'actions ordinaires et le nombre moyen pondéré d'actions ordinaires en circulation des effets de toutes les actions ordinaires potentielles dilutives.

2. PRINCIPES ET METHODES DE CONSOLIDATION

2.1. Critères de consolidation

L'entrée dans le périmètre de consolidation résulte de la prise de contrôle par le Groupe quelles que soient les modalités juridiques de l'opération ou de la création d'une filiale.

Focus Entertainment a acquis une participation majoritaire au cours de l'exercice, la société WW1 Game Series BV le 5 septembre 2022, et Deck 13 Interactive GmbH a pris une participation minoritaire dans la société Just 2D Interactive GmbH.

Les sociétés Deck 13 Studio Montréal Inc. et Focus Entertainment Développement (détenues toutes deux à 100% par le Groupe) ont été intégrées au périmètre de consolidation à partir du 1^{er} avril 2022.

Entreprise	Siège	N° Siret	Contrôle	Intérêt	Méthode *
Deck 13 Interactive GmbH	Gervinusstr. 18-22 · 60322 Frankfurt am Main	N/A	100,00%	100,00%	IG
Deck 13 Production GmbH	Gervinusstr. 18-22 · 60322 Frankfurt am Main	N/A	100,00%	100,00%	IG
Deck 13 Studio Montréal Inc.	630 René-Lévesque Blvd. West - Suite 280 H3B1S6 Montréal (Québec) Canada	N/A	100,00%	100,00%	IG
Douze-Dixièmes	79 Cité Jouffroy Renault 92110 Clichy	82872451800026	50,01%	50,01%	IG
Dotemu	79 Rue du Faubourg Poissonnière 75009 Paris	53535584600028	77,50%	77,50%	IG
Focus Entertainment Développement	11 Rue de Cambrai 75019 Paris	89847217000015	100,00%	100,00%	IG
Focus Entertainment USA LLC	1617 JFK Blvd. Suite 555 Philadelphia, PA 19103 USA	N/A	100,00%	100,00%	IG
Just 2D Interactive GmbH	Wilhelm-Kobelt-Str. 4 - 39108 Magdeburg - Germany	N/A	30,00%	30,00%	MEE
Leikir Studio	30 Rue Westermeyer 94200 Ivry-sur-Seine	78872138900039	70,00%	70,00%	IG
Stream On Studio	1 avenue de Lattre de Tassigny, 94130 Nogent-sur-Marne	49906163800049	60,00%	60,00%	IG
WW1 Game Series B.V	Limmerhoek 43, 1811 BA, Alkmaar, The Netherlands	N/A	66,67%	66,67%	IG

* IG = Intégration globale
MEE = Mise en équivalence

2.2. Méthode de consolidation

L'ensemble des filiales, à l'exception de Just 2D Interactive GmbH, est consolidé selon la méthode d'intégration globale dans la mesure où Focus Entertainment exerce sur ces entités un contrôle exclusif.

La société Just 2D Interactive GmbH est consolidée par mise en équivalence, Focus Entertainment exerçant une influence notable sur cette dernière.

2.3. Entrée de périmètre

Lors de la première consolidation d'une entreprise, la valeur d'entrée des éléments identifiables de son actif et de son passif est évaluée selon le principe de la juste valeur.

La différence constatée entre la valeur d'entrée dans le bilan consolidé et la valeur comptable du même élément dans le bilan de l'entreprise consolidée constitue un écart d'évaluation. Les écarts d'évaluation représentatifs d'actifs immobilisés sont amortis s'ils sont relatifs à des actifs amortissables.

Écart d'acquisition

La différence entre le coût d'acquisition des titres (qui comprennent les frais d'acquisition nets d'IS) et l'évaluation totale des actifs et passifs identifiables constitue un écart d'acquisition. Les écarts d'acquisition sont soit i) amortis linéairement sur leur durée d'utilisation s'ils ont une durée de vie limitée soit, ii) font l'objet de tests de dépréciation au moins une fois à chaque clôture s'ils ont une durée d'utilisation non limitée.

Des tests de dépréciation sont systématiquement mis en œuvre en cas d'indice de perte de valeur.

En cas de contrats d'acquisition disposant de clauses de compléments de prix, ces derniers sont estimés par la Direction à la date de première consolidation de la manière la plus fiable possible, conformément aux termes définis dans les accords. Si leur versement est jugé probable dans le cadre de l'arrêté des comptes, ils sont pris en compte dans le coût d'acquisition des titres.

Les estimations initiales des composantes variables du prix d'acquisition, effectuées à la date de première consolidation, sont révisées à chaque clôture annuelle par la Direction, ou lorsqu'elles deviennent mesurables de manière fiable pour la première fois après cette date. Le coût d'acquisition des titres est corrigé en conséquence.

La société WW1 Game Series BV a été acquise le 5 septembre 2022 et a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire.

La société Just 2D Interactive, a été acquise le 11 mai 2022. L'écart d'acquisition non significatif n'a pas été constaté dans les comptes consolidés au 30 septembre 2022.

2.4. Homogénéisation

Les états financiers des sociétés du Groupe sont établis selon les règles comptables applicables en France et sont, le cas échéant, retraités afin que les méthodes comptables soient harmonisées.

2.5. Opérations internes

Toutes les opérations réciproques réalisées entre les sociétés intégrées du Groupe sont éliminées.

Les résultats internes sur cession d'actifs entre sociétés du Groupe sont éliminés.

2.6. Conversion des états financiers des sociétés étrangères

Les postes de l'actif net des sociétés étrangères sont convertis en euros sur la base des cours de change à la date de clôture. Les postes du compte de résultat sont convertis sur la base des cours journaliers.

La différence de conversion sur l'actif net d'ouverture et sur le compte de résultat est inscrite dans les capitaux propres sous la rubrique réserve de conversion.

2.7. Opérations en crédit-bail

Les contrats de crédit-bail n'ont pas de caractère significatif et n'ont pas fait l'objet de retraitements spécifiques dans les comptes consolidés.

2.8. Impôts différés

L'impôt sur les résultats correspond au cumul, corrigé éventuellement de la fiscalité différée, des impôts sur les bénéfices des différentes sociétés du Groupe.

Les différences temporaires entre le résultat imposable et le résultat consolidé avant impôt donnent lieu à la constatation d'impôts différés selon la méthode du report variable.

2.9. Date de clôture des comptes

Le Groupe clôture ses comptes annuels au 31 mars, et ses comptes semestriels au 30 septembre.

La filiale WW1 Game Series BV et la société Just 2D clôturaient ses comptes annuels au 31 décembre de chaque année, cependant après un exercice exceptionnel de 3 mois de janvier 2023 à mars 2023, ces sociétés vont décaler leur date de clôture au 31 mars.

Les autres filiales du groupe clôturent également leurs comptes annuels au 31 mars.

3. EXPLICATIONS DES POSTES DE BILAN, DE COMPTE DE RESULTAT ET DE LEURS VARIATIONS

3.1. Ecart d'acquisition

Ecart d'acquisition	30/09/2022	31/03/2022	Variation
Valeur brute	77 656	72 747	4 910
Amortissements	(7 774)	(4 072)	(3 702)
Valeur nette	69 882	68 675	1 207

La valeur nette des écarts d'acquisitions est constituée principalement de Dotemu, acquise en septembre 2021.

Le groupe a fait l'acquisition le 5 septembre 2022 de 66,67% du capital et des droits de vote de la société WW1 Game Series BV. Ce contrat d'acquisition, comme celui de Dotemu, de Douze-Dixièmes et de Leikir, prévoit un complément de prix conditionné à des indicateurs multicritères.

L'acquisition de WW1 Game Series BV a conduit à la constatation d'un écart d'acquisition provisoire de 4,9M€ et d'un actif incorporel (1,2 M€), entièrement amorti au 30 septembre 2022.

L'allocation du prix d'acquisition est en cours de réalisation et sera finalisée dans le délai se terminant à la clôture du prochain exercice.

Aucun indice de perte de valeur n'a été détecté au cours du semestre clôturé au 30 septembre 2022.

Le Management a estimé que ces écarts d'acquisition avaient une durée de vie limitée, puisque les prises de participation ont permis d'acquérir un savoir-faire à durée de vie limitée. Ces durées de vie ne pouvant être estimées de manière fiable, ces écarts d'acquisition sont amortis forfaitairement sur 10 ans en linéaire, comme le permet l'article 231-11 du règlement ANC 2020-01.

3.2. Immobilisations incorporelles

Les concessions, brevets, licences et logiciels comprennent essentiellement les montants versés aux studios prestataires au titre de jeux développés mais aussi les investissements dans les outils de travail du Groupe.

Les immobilisations incorporelles concernent essentiellement les coûts de développement des jeux commercialisés ou en cours de développement.

Le reclassement des « coûts de développement des jeux en cours » en « coûts de développement des jeux » correspond à la valeur des jeux qui ont démarré leur exploitation au cours de la période.

	31/03/2022	Entrée périmètre	Acquisitions	Cessions	Reclassement	Dotations & amortissements	30/09/2022
Frais de recherche & développement	429	-	-	-	-	-	429
Coûts de développement des jeux	72 088	1 249	3 151	-	(31 688)	-	44 800
Concessions, brevets, logiciels, marques	2 062	6	-	-	31 653	-	33 722
Autres immobilisations incorporelles	133	-	-	-	-	-	133
Coûts de développement des jeux en cours	70 356	-	33 347	-	(60 137)	-	43 566
Autres Immobilisations incorporelles en cours	1 119	-	475	-	60 681	-	62 275
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES BRUTES	146 186	1 255	36 973	-	509	-	184 925
Amortissements et dépréciations des frais de recherche & développement	(429)	-	-	-	-	-	(429)
Amortissements et dépréciations des jeux	(63 049)	-	-	3	25 580	(8 596)	(46 061)
Amortissements et dépréciations brevets, licences, marques, logiciels	(1 439)	(6)	-	-	(25 580)	(197)	(27 224)
Amortissements et dépréciations autres immobilisations incorporelles	(133)	-	-	-	-	-	(133)
AMORT IMMOS INCORPORELLES	(65 049)	(6)	-	3	-	(8 793)	(73 847)
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES NETTES	81 136	1 249	36 973	3	509	(8 793)	111 078

Les acquisitions de l'année concernent essentiellement des jeux en cours de développement.

3.3. Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles sont composées de matériel informatique et de travaux d'aménagement et d'agencement des locaux.

	31/03/2022	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	30/09/2022
Constructions et agencements	220	-	-	-	220
Autres immobilisations corporelles	2 567	6	154	(2)	2 725
Immobilisations corporelles en cours	-	-	-	-	-
Avances et acomptes s/imm. corp.	4	(4)	1	-	1
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	2 792	1	156	(2)	2 947
Amort constructions et agencements	(176)	-	(11)	-	(187)
Amort Autres immobilisations corporelles	(1 787)	1	(195)	-	(1 981)
AMORT IMMOS CORPORELLES	(1 963)	1	(206)	-	(2 168)
IMMOBILISATIONS CORPORELLES NETTES	829	2	(50)	(2)	779

Les acquisitions d'immobilisations corporelles sont composées majoritairement de matériel informatique.

3.4. Immobilisations financières

Les immobilisations financières sont principalement composées des dépôts de garantie bancaire liés aux emprunts souscrits et aux baux locatifs, ainsi que du compte de liquidité disponible auprès de la société Gilbert Dupont qui n'a pas, à la date de clôture, été investi en actions propres.

	31/03/2022	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	30/09/2022
Titres des sociétés non consolidées	1	-	0	-	1
Dépôt de garantie	1 162	-	0	(0)	1 161
Compte de liquidité - Gilbert Dupont	55	-	67	-	122
Contrats sur rachat d'actions propres	-	-	-	-	-
VALEUR BRUTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 218	-	66	-	1 283
Dépréciations des titres non consolidées	(1)	-	-	-	(1)
VALEUR NETTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 217	0	66	0	1 282

3.5. Stocks

	30/09/2022			31/03/2021
	Brut	Provision	Net	Net
Produits finis	1 094	(308)	785	73
Marchandises	718	(17)	701	783
TOTAL DES STOCKS	1 812	(325)	1 487	855

A la clôture semestrielle, le Groupe procède à la reprise de toutes les dépréciations comptabilisées à la clôture précédente et évalue si une nouvelle dépréciation doit être constituée. Au 30 septembre 2022, une dotation de 304 K€ et une reprise de 176 K€ ont été comptabilisées, représentant un impact négatif de - 145 K€ sur le résultat d'exploitation.

3.6. Clients et comptes rattachés

	30/09/2022			31/03/2021
	Brut	Provision	Net	Net
Clients et comptes rattachés	13 921	(57)	13 864	13 367
CLIENTS ET COMPTES RATTACHES	13 921	(57)	13 864	13 367

Les créances clients ont une échéance inférieure à un an.

3.7. Autres créances et comptes de régularisation

	30/09/2022			31/03/2022
	Brut	Provision	Net	Net
Avances et acomptes versés	420	-	420	2 243
Créances sociales et fiscales	10 961	-	10 961	13 488
Impôts différés actif	1 043	-	1 043	1 022
Charges constatées d'avance	5 568	-	5 568	3 623
Instruments de couverture de change	0	-	0	0
Ecart de conversion actif	72	-	72	13
Charges à répartir	1 804	-	1 804	1 966
TOTAL AUTRES CREANCES	19 868	0	19 868	22 354
Dont :				
- A moins d'un an	16 569	0	16 569	18 978
- A plus d'un an et moins de cinq ans	3 067		3 067	3 144
- A plus de cinq ans	232		232	232

Les créances autre que les impôts différés actifs ont une échéance à moins d'un an.

Impôts différés

Les impôts différés se décomposent comme suit :

	31/03/2022	Entrée de périmètre	Variation	30/09/2022
Différences temporaires	977	(173)	137	940
IDA	1 022	149	(128)	1 043
IDP	45	322	(265)	102
Impôt différés	977	(173)	137	940

Créances sociales et fiscales

Les créances sociales et fiscales concernent essentiellement les crédits de TVA et la TVA à régulariser sur les écritures de clôture (ex. TVA sur FNP).

Charges constatées d'avance

Le montant des charges constatées d'avance par nature s'analyse comme suit :

	30/09/2022	31/03/2022
Abonnements et locations	78	376
Cotisations et autres frais	564	446
Jeux non sortis	4 926	2 801
CHARGES CONSTATEES D'AVANCE	5 568	3 623

Le montant des charges constatées d'avance ne concerne que des charges d'exploitation.

Les dépenses sur les jeux en développement comprennent essentiellement les frais de marketing et de production (localisation et test) pour les jeux en cours de développement. Ces frais sont comptabilisés en charges lors du lancement des jeux.

3.8. Trésorerie

	30/09/2022	31/03/2022
VMP - Equivalents de trésorerie	300	600
Disponibilités	65 411	61 995
Trésorerie brute	65 711	62 595
Découvert bancaire	(48)	(27)
Trésorerie nette	65 663	62 567
Gain/Perte latente sur instruments financiers	-	-
Trésorerie y compris Gain/Perte latent sur instruments financiers	65 663	62 567

Fin septembre 2022, le Groupe a souscrit un SWAP de change qui arrive à échéance le 25 octobre 2022. Le Groupe n'a pas d'autres opérations en devises en cours

3.9. Capitaux propres consolidés

Au 30 septembre 2022, le capital du Groupe Focus Entertainment est composé de 6 485 576 actions ordinaires au nominal de 1,20 € entièrement libérées.

Composition du capital social

	Nombre	Valeur nominale
En début d'exercice	6 482 276	1,2
Actions émises pendant l'exercice	3 300	1,2
En fin d'exercice	6 485 576	1,2

Actions propres

Les actions propres au 30 septembre 2022 s'élèvent à 318 123 actions, correspondant au programme de rachat d'actions propres pour 313 092 actions et aux titres achetés dans le cadre du programme de liquidité mis en place par le Groupe pour 5 031 actions.

3.10. Capital potentiel – Instruments dilutifs

Le Groupe a procédé à l'attribution/émission de différentes valeurs mobilières donnant accès au capital. Sont rappelées ci-après les évolutions concernant chacune des catégories de titres donnant accès au capital au cours de la période présentée.

a) Attributions d'actions gratuites (AGA)

	Attribution gratuite d'actions				
Date d'autorisation	11/10/2018	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	30/03/2022
Date de vesting	Par 1/3 jusqu'en 2022	Variable jusqu'en 2023	Décembre 2024	Décembre 2024	Mars 2023
Fin de période de rétention	Jusqu'en 2023	Jusqu'en 2024	Jusqu'en 2026	Jusqu'en 2026	30/03/2024
Quantités attribuées	48 600	5 600	70 000	75 375	6 000
Quantités annulées	4 400	1 000	18 400	19 500	2 000
Quantités encore en période d'acquisition au 30/09/2022	1 400	600	51 600	55 875	4 000
Quantités encore en période de rétention au 30/09/2022	14 000	800	-	-	-

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 30 septembre 2022.

b) Options de souscription d'actions

Au cours de ce semestre, 2 500 options de souscription d'actions ont été exercées :

	Stock options		
Date d'autorisation	06/10/2017	26/06/2019	01/04/2022
Date butoire d'exercabilité	06/10/2022	26/06/2024	30/06/2027
Prix d'exercice	21,3	18,5	44,0
Quantités autorisées	25 000	25 000	250 000
Quantités attribuées	7 450	15 750	131 500
Quantités annulées	1 200	1 750	-
Quantités exercées	3 600	2 350	-
Quantités résiduelles au 30/09/2022	2 650	11 650	131 500

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 30 septembre 2022.

c) Bons de souscription d'actions

Il n'existe aucun plan de BSA en vigueur au 30 septembre 2022.

3.11. Provisions pour risques et charges

	31/03/2022	Dotations	Reprises utilisées	30/09/2022
Provision pour risques	525	188	(134)	578
Provision pour Indemnités de Fin de Carrière	415	60	-	475
PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES	940	248	(134)	1 053

Les provisions pour risques correspondent essentiellement à la provision pour risque de change, provision pour risques de retours clients et la provision pour charges sociales sur actions gratuites.

3.12. Emprunts et dettes financières

	31/03/2022	Nouveaux emprunts	Remboursements	Reclassement	30/09/2022
Emprunts bancaires (hors découvert)	65 447	20 000	(1 384)	-	84 062
- dont à moins d'un an	2 092				3 092
- dont à plus d'un an et moins de 5 ans	17 704				78 455
- dont à plus de 5 ans	45 651				2 515
Autres emprunts et dettes assimilées	38	-	-	-	38
Revolving	-				-
Intérêts courus (sur autres empr. & dettes assim.)	585	-	(111)	(5)	470
Découvert bancaire et autres dettes court terme	27	16	-	5	48
Endettement financier	66 097	20 016	(1 495)	-	84 617
Trésorerie	(62 595)				(65 711)
Complément de prix	10 500	1 249			11 749
ENDETTEMENT NET	14 002	21 264	(1 495)	-	30 655

L'endettement financier brut hors découverts bancaires inclut principalement un prêt senior et quatre prêts BPI. Le groupe a tiré une tranche de son crédit pooling.

Les emprunts BPI sont libellés en Euros et à taux fixe.

Le prêt senior et le crédit pooling sont libellés en Euros avec des marges variables liées aux ratios de levier de Focus Entertainment et indexées à Euribor. Ces emprunts sont assortis de covenants financiers.

L'endettement net inclut la trésorerie, les dettes financières ainsi que les dettes liées aux compléments de prix à verser estimés probables à la clôture dans le cadre des acquisitions de société par le Groupe.

3.13. Dettes fournisseurs

Les dettes fournisseurs se présentent comme suit :

	30/09/2022	31/03/2022
Dettes fournisseurs	536	4 229
Factures non parvenues	17 345	7 670
Factures non parvenues - studios	14 738	7 096
TOTAL DETTES FOURNISSEURS	32 619	18 995

Au 30 septembre 2022, les factures non parvenues- studios ne concernent que les factures à recevoir au titre des royalties complémentaires relatives aux rapports de ventes envoyés aux studios dans les 45 jours suivants la date de clôture.

3.14. Autres dettes

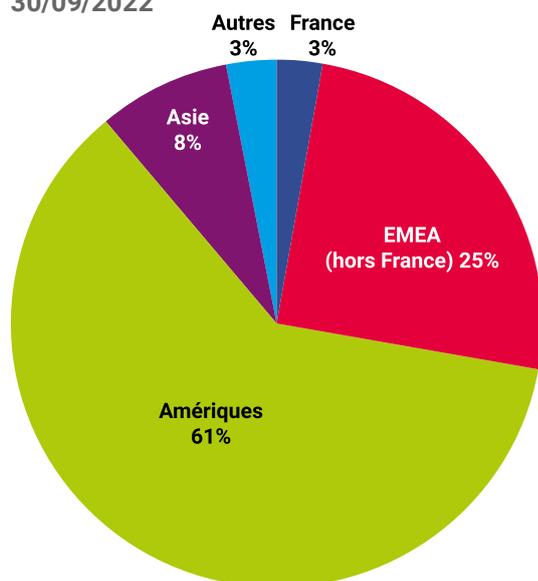
	30/09/2022	31/03/2022
Dettes sur immobilisations	9	2 430
Dettes fiscales et sociales	6 915	5 816
Impôts différés passif	102	45
Autres dettes	13 201	12 040
Comptes courants - passif	103	2
Produits constatés d'avance	6 844	9 170
Ecart de conversion passif	399	215
TOTAL AUTRES DETTES	27 574	29 719
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>26 325</i>	<i>29 719</i>

Les « autres dettes » sont essentiellement composées des compléments de prix liées aux acquisitions du Groupe ainsi que des avoirs à établir aux clients découlant de leurs conditions contractuelles.

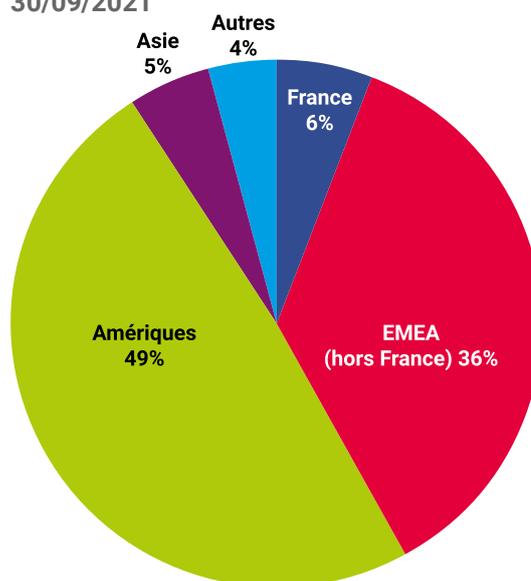
3.15. Ventilation du chiffre d'affaires

A. Répartition des ventes par zones géographiques

30/09/2022



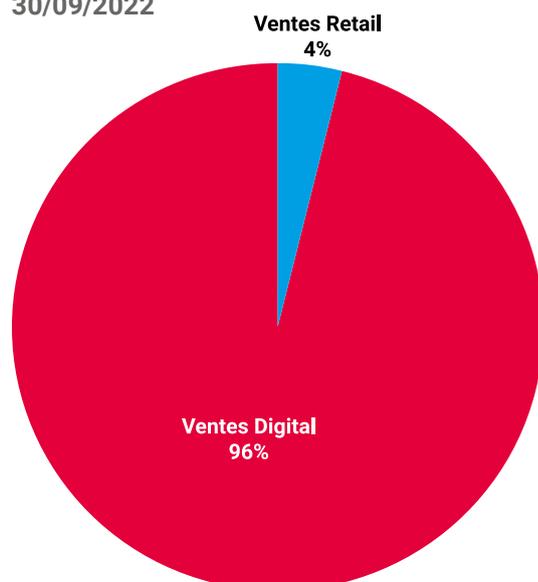
30/09/2021



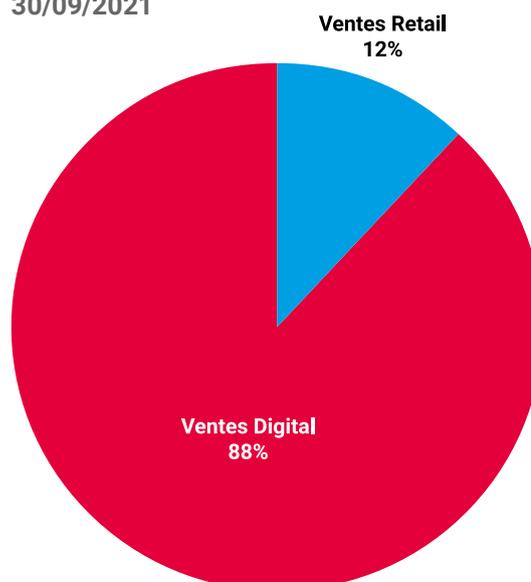
Zone géographique	30/09/2022		30/09/2021		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
France	2 150	3%	4 860	6%	(2 710)	-56%
EMEA (hors France)	16 238	25%	30 371	36%	(14 133)	-47%
Amériques	39 744	61%	41 841	49%	(2 097)	-5%
Asie	5 332	8%	4 679	5%	653	14%
Autres	2 028	3%	3 389	4%	(1 361)	-40%
Total	65 492	100%	85 141	100%	(19 649)	-23%

B. Répartition par canal de ventes

30/09/2022



30/09/2021



Canal de vente	30/09/2022		30/09/2021		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Ventes retail	2 710	4%	10 396	12%	-7 686	-74%
Ventes digital	62 782	96%	74 745	88%	-11 963	-16%
Total	65 492	100%	85 141	100%	-19 649	-23%

3.16. Coût des ventes et de développement des jeux

	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Coût de fabrication & accessoires	984	3 931	(2 948)
Redevances studios	31 949	35 682	(3 732)
Coûts de développement de jeux	8 721	23 595	(14 873)
TOTAL COUT DES VENTES & FRAIS DE DEVELOPPEMENT	41 654	63 208	(21 553)

3.17. Coût de production

	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Charges Externes de Production	1 126	1 252	(126)
Frais Internes de Production (Salaires & allocation des frais d'environnement) (1)	4 218	1 574	2 644
TOTAL COUT DE PRODUCTION	5 344	2 826	2 517

(1) Les frais environnementaux ont été alloués par département en fonction du nombre de salarié.

Se référer à la note 1.16 pour la définition de ces postes.

Au 30 septembre 2021, le Groupe était constitué de Focus Entertainment France, Deck 13, Stream On Studio.

Au 30 septembre 2022, le périmètre du Groupe a évolué et intègre maintenant Dotemu, Leikir, Douze Dixièmes, Deck 13 Canada, Just 2D et WW1 Game Series BV.

3.18. Frais de marketing et de commercialisation

	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Charges Externes de Marketing & Commercialisation	1 454	5 457	(4 003)
Frais et charges liés aux créances	(50)	(241)	191
Frais Internes Marketing et Commercialisation (Salaires & allocation des frais d'environnement) (1)	3 542	2 686	856
TOTAL FRAIS DE MARKETING & COMMERCIALISATION	4 946	7 902	(2 956)

(1) Les frais environnementaux ont été alloués par département en fonction du nombre de salarié.

Se référer à la note 1.17 pour la définition de ces postes.

Au 30 septembre 2021, le Groupe était constitué de Focus Entertainment France, Deck 13, Stream On Studio.

Au 30 septembre 2022, le périmètre du Groupe a évolué et intègre maintenant Dotemu, Leikir, Douze Dixièmes, Deck 13 Canada, Just 2D et WW1 Game Series BV.

3.19. Frais généraux et administratifs

	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Autres charges liées au personnel	(51)	104	(155)
Loyers, charges locatives et frais annexes (1)	354	879	(525)
Frais Informatiques & Téléphoniques (1)	176	329	(153)
Services Bancaires	51	189	(138)
Taxes et Impôts hors IS	258	432	(174)
Rémunération d'intermédiaires et honoraires	1 597	767	830
Frais Internes administratifs (Salaires & allocation des frais d'environnement) (1)	1 938	1 164	774
Dotation aux Amortissements	115	195	(80)
TOTAL DES FRAIS GENERAUX ET ADMINISTRATIFS	4 439	4 057	382

(1) Les frais environnementaux ont été alloués par département en fonction du nombre de salarié.

Se référer à la note 1.17 pour la définition de ces postes.

Au 30 septembre 2021, le Groupe était constitué de Focus Entertainment France, Deck 13, Stream On Studio.

Au 30 septembre 2022, le périmètre du Groupe a évolué et intègre maintenant Dotemu, Leikir, Douze Dixièmes, Deck 13 Canada, Just 2D et WW1 Game Series BV.

3.20. Charges de personnel

	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Frais de production	7 343	3 707	3 636
Frais de marketing et commercialisation	3 325	2 469	856
Frais généraux et administratifs	2 065	1 194	871
Charges de personnel avant activation	12 732	7 370	5 362
Activation liée au développement des jeux	(1 153)	(2 566)	1 413
TOTAL CHARGES DE PERSONNEL	11 579	4 804	6 775

3.21. Variation nette des amortissements et provisions

VARIATION NETTE DES AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS PAR NATURE	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur immobilisations incorporelles	8 791	23 093	(14 302)
- sur immobilisations corporelles	188	153	35
Total dotations aux amortissements	8 978	23 246	(14 268)
Dotation aux provisions d'exploitation :			
- sur stocks	322	65	256
- sur actif circulant (hors stocks)	2	3	(1)
- sur risques et charges	115	313	(198)
- sur risques et charges (hors risque retour)	60	52	8
Dotation aux provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	72	0	72
- sur amortissement des frais d'emprunts	162	0	162
Dotation aux provisions exceptionnelles			
- risques et charges	0	0	0
Total dotation aux provisions	733	433	300
Reprise de provisions d'exploitation :			
- sur stocks	176	243	(67)
- sur actif circulant (hors stocks)	25	0	25
- sur risques et charges	72	21	51
- pour garantie	0	0	0
- sur risques et charges (hors risque retour)	0	0	0
Reprise de provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	13	153	(141)
Reprise de provisions exceptionnelles :			
- sur risques et charges	49	138	(90)
Total reprise de provisions	334	556	(222)
Total dotation aux provisions nettes des reprises	399	(123)	522
Variations nettes des amortissements et des dépréciations	9 377	23 124	(13 746)

VARIATION NETTE DES AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS PAR DESTINATION	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur frais de production	8 721	23 251	0
- sur frais généraux et administratifs	257	(5)	122
Total dotation aux amortissements	8 978	23 246	(14 268)
Dotation aux provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement	305	4	301
- sur frais de production	75	150	(150)
- sur frais de marketing et commercialisation	103	190	(190)
- sur frais généraux et administratifs	15	90	(90)
- sur autres frais	73	0	73
- financier	162	0	162
- exceptionnelles	0	0	0
Total dotation aux provisions	733	433	300
Reprises de provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement	176	418	0
- sur frais de production	23	0	23
- sur frais de marketing et commercialisation	69	0	69
- sur frais généraux et administratifs	5	0	5
- sur autres produits	13	0	13
- financier	0	0	0
- exceptionnelles	49	138	(89)
Total reprise de provisions	334	556	(222)
Total dotation aux provisions nettes des reprises	399	(123)	522
Variations nettes des amortissements et des dépréciations	9 377	23 124	(13 747)

3.22. Résultat financier

	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Gain de change	606	295	311
Reprises d'amortissements et provisions	0	153	(153)
Autres produits financiers	9	13	(4)
Produits financiers	615	462	153
Perte de change	5	75	(70)
Intérêts financiers	1 024	342	682
Dotations aux amortissements et provisions	162	89	73
Autres charges financières	(0)	228	(228)
Charges financières	1 190	734	456
RESULTAT FINANCIER	(575)	(271)	(303)

3.23. Résultat exceptionnel

	30/09/2022	30/09/2021	Variation
Reprises d'amortissements et provisions	240	138	102
Autres produits exceptionnels	130	167	(37)
Produits exceptionnels	370	305	65
Dotations aux amortissements et provisions	0	0	0
Valeur nette des éléments d'actifs cédés	229	0	229
Autres charges exceptionnelles	253	448	(195)
Charges exceptionnelles	483	448	34
RESULTAT EXCEPTIONNEL	(112)	(143)	31

Au 30 septembre 2022, les autres produits et charges exceptionnels correspondent principalement aux dénouements des provisions du 31 mars 2022.

Au 30 septembre 2021, les autres charges exceptionnelles correspondaient aux frais de due diligence relatifs à des projets d'acquisition avortés.

3.24. Résultat net par action

	30/09/2022	30/09/2021
Capital social	7 783	7 713
Nombre d'actions	6 485 576	6 427 500
<i>Nombre d'actions pondérées hors actions propres</i>	<i>6 167 453</i>	<i>6 294 266</i>
<i>Nombre d'actions dilutives</i>	<i>259 525</i>	<i>203 168</i>
Nombre d'actions diluées	6 426 978	6 497 434
Résultat net	1 405	5 457
Résultat net par actions pondérées	0,23	0,87
Résultat net dilué par actions	0,22	0,84

3.25. Impôt sur les bénéfices

	30/09/2022	30/09/2021
Actifs d'impôts différés	1 043	627
Passifs d'impôts différés	(102)	0
Impôts différés au bilan	940	627
Impôt exigible	2 315	1 027
Impôt différé	(137)	343
Charge d'impôt	2 179	1 370

Tableau de rationalisation du taux effectif d'impôt

Résultat Courant avant Impôt et résultat des mises en équivalence	5 295
Impôts Courants	(2 315)
Impôts Différés	137
Charge d'Impôt Totale	(2 179)
Taux Effectif d'Impôt	41,16%
Taux Standard Groupe	25,82%
Charge d'Impôt Théorique	(1 367)
Différence Théorique / Réelle	812
Éléments expliquants la différence entre la charge d'impôt théorique et réelle :	
Amortissement des écarts d'acquisition	(944)
Non reconnaissance des impôts différés	(23)
Ajustements IS années antérieures	167
Différences de taux	64
Crédit d'impôt jeux vidéo	14
Autres différences permanentes	(89)
Total des éléments de preuve d'impôt identifiés	(812)

3.26. Effectif

	30/09/2022	30/09/2021
Production	232	134
Marketing et commercial	71	51
Administratif	41	22
Total Effectif moyen	344	207

Au 30 septembre 2022, les effectifs moyens se composent de 186 employés au sein de Focus Entertainment, de 79 employés au sein de Deck13 Interactive GmbH, de 18 employés au sein de Stream On Studio, de 33 employés au sein de Dotemu, de 11 employés au sein de Douze-Dixièmes et de 17 employés au sein de Leikir Studio.

3.27. Engagements hors bilan

1- Engagements donnés

a) Engagements donnés aux studios et ayants-droits

Au 30 septembre 2022, le Groupe a signé des contrats d'acquisition de droits d'édition et de distribution avec les studios et des contrats de licence portant sur les droits d'adaptation d'une marque ou titre avec les ayants-droits de la marque, titre ou franchise concernée.

Les sommes restantes à verser sont telles que :

	30/09/2022	31/03/2022
Engagements donnés aux studios et ayants-droits	111 628	120 786
<i>Dont aux studios</i>	111 460	120 132
<i>Dont aux ayant-droits</i>	167	654
	30/09/2022	31/03/2022
Engagements donnés aux studios et ayants-droits	111 628	120 786
<i>Dont à moins d'un an</i>	63 434	59 183
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	48 194	61 603

b) Engagements de Locations Simples

Les locations comprennent principalement des baux immobiliers pour le siège du Groupe et des baux pour les filiales

	30/09/2022	31/03/2022
Engagements sur baux immobiliers (loyers et charges)	4 995	6 016
<i>Dont à moins d'un an</i>	1 632	1 718
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	3 363	4 299

c) Autres contrats de location

Le Groupe loue également certains équipements sous des contrats de locations résiliables.

d) Crédit-bail

Le Groupe a des contrats de location en crédit-bail sur du matériel mais qui ne relève pas d'un caractère significatif.

e) Covenants bancaires

Dans le cadre du financement, la société doit calculer un ratio de levier au 31 mars de chaque année qui ne doit pas dépasser le seuil fixé par le contrat, signé le 20 juillet 2021. Ce ratio est constitué par le rapport entre les dettes nettes consolidées et l'EBITDA consolidé.

f) Couvertures de change

L'exposition du Groupe au risque de change se porte principalement sur deux devises, les USD et les GBP.

Le Groupe est donc amené à se positionner de manière aléatoire sur des achats de devises pour satisfaire à ses obligations contractuelles.

g) Engagements de rachats des participations minoritaires

Les associés minoritaires de Dotemu et la société Focus Entertainment se sont accordés mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Stream On Studio et la société Focus Entertainment se sont accordés mutuellement des promesses unilatérales d'achats et de ventes relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces promesses sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Leikir et la société Focus Entertainment se sont accordés mutuellement des options unilatérales d'achats et/ou de ventes relatives, pour partie, aux actions restantes détenues par les minoritaires. Les conditions et prix d'exercice de ces options sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Douze Dixièmes et la société Focus Entertainment se sont accordés sur une option unilatérale de vente relative, pour partie aux actions restantes détenues par un minoritaire. Les conditions et prix d'exercice de cette option sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de WW1 Game Series BV et la société Focus Entertainment se sont accordés sur une option unilatérale de vente relative, pour partie aux actions restantes détenues par un minoritaire. Les conditions et prix d'exercice de cette option sont définis contractuellement.

2- Engagements reçus

La société dispose de la part de ses banques et partenaires financiers sur les lignes de crédits à tirage « revolving » ou de facilité de caisse d'un engagement d'un montant de 60,5 M€.

3.28. Transactions avec les parties liées

Le Groupe rémunère ses mandataires, dont les membres du Conseil d'Administration.

Rémunérations en milliers d'euros	30/09/2022	30/09/2021
Prestations de services	247	470
Jetons de présence ⁽¹⁾	99	49
TOTAL	346	519

⁽¹⁾ Jetons de présence dus aux membres du Conseil d'Administration

Contrat de prestations de services entre la Société et FLCP & Associés

Le 10 décembre 2020, un contrat de prestation de services entre la Société et FLCP & Associés a été autorisé par le Conseil de Surveillance.

Ce contrat de prestations prévoit :

- La fourniture de conseils en matière de croissance externe et en stratégie relative aux fusions acquisitions ;
- Une rémunération fixe de 250.000 € HT annuelle ainsi qu'une rémunération sous forme de success fees, pouvant aller de 0,3% à 0,5% hors taxe de la « portion de la valeur d'entreprise à 100% de la société acquise » ;
- La durée de la convention démarre au moment de la signature du contrat jusqu'au 31 mars 2022 et se poursuivra par tacite reconduction d'année en année, pour une période d'un an courant du 1er avril au 31 mars de chaque année, sauf dénonciation exprimée par l'une ou l'autre des parties.

A l'Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire du 16 avril 2021, le Conseil de surveillance a motivé cette convention de la manière suivante : FLCP & Associés assurera auprès de la Société un rôle de consultant technique dans les domaines liés à des prestations de services dit « M&A », en vue d'accompagner la Société dans la détermination de la stratégie de croissance externe et sa mise en œuvre au travers d'une assistance de la Société tout au long des processus d'acquisition. Ces éléments de rémunération sont estimés par le Conseil de surveillance comme bas par rapport aux « retainers » et « success fees » proposés par les banques d'affaires dans le cadre de recherche de cibles et de mandat à l'achat.

Les montants relatifs à ce contrat de prestation de services sur la période du 1er avril au 30 septembre 2022 s'élèvent à 247 K€.

Le Groupe n'a pas identifié au 30 septembre 2022 d'autres transactions conclues avec des parties liées non conclues à des conditions normales de marché ou ayant un impact matériel sur les comptes, à ce titre aucune information complémentaire visée par l'article R.123-198 11 du Code de commerce n'est nécessaire.



FOCUS ENTERTAINMENT

Parc de Flandre "Le Beauvaisis" - Bâtiment 28
11, Rue de Cambrai - 75019 Paris