

## 2019-20 : un nouvel exercice record pour Focus Home Interactive et première acquisition d'un studio

- Croissance de +13% du CA, de +36% du résultat d'exploitation et de +64% du résultat net
- Déploiement du plan stratégique EEE<sup>1</sup> avec une 1<sup>ère</sup> acquisition : Deck13 Interactive
- 27 titres en développement dont 9 avec plus de 50% de la propriété intellectuelle
- Nouveau financement de 46 millions d'euros pour soutenir le plan de développement ambitieux
- Jean-François Busnel nommé directeur financier du Groupe
- Perspectives 2020-21 et 2021-22 maintenues, indépendamment des ambitions confirmées par Giants d'auto-éditer le prochain Farming Simulator

PARIS, FRANCE – 25 juin 2020 – FOCUS HOME INTERACTIVE (FR0012419307 ALFOC), l'un des leaders français de l'édition de jeux vidéo, annonce ses résultats pour les douze mois de l'exercice 2019-20 arrêté au 31 mars 2020.

### Résultats annuels 2019/20

Audité – French GAAP En millions d'euros	Exercice 2019/20*	Exercice 2018/19	Var.
Chiffre d'affaires	142,8	126,0	+13%
Résultat opérationnel	19,2	14,1	+36%
% du CA	13%	11%	
Résultat net	13,0	8,0	+64%
% du CA	9%	6%	

\* Les procédures d'audit ont été effectuées. Les rapports seront publiés après finalisation des procédures requises aux fins de la publication du rapport financier annuel

**Jürgen Goeldner, Président du Directoire, déclare :** « L'exercice 2019-20 a marqué une étape importante vers nos objectifs 2022. Nous sommes particulièrement fiers de ce que nous avons réalisé, en atteignant un nouveau record de chiffre d'affaires et de rentabilité. Nous poursuivons également le déploiement de notre plan stratégique "Enhance-Evolve-Explore" en annonçant notre première acquisition: Deck13, un des principaux studios de développement allemands. Cela renforce notre confiance dans notre modèle économique, en atteignant nos objectifs de chiffre d'affaires pour 2022 de 150 à 200 millions d'euros ».

**John Bert, Directeur des Opérations, ajoute :** « En 2019-20, nous avons démontré notre capacité à changer de dimension en transformant en succès commerciaux les superbes jeux que nous avons publiés. Ceci a été réalisé grâce à notre stratégie d'investissements significatifs afin d'améliorer la qualité de nos jeux et grâce à l'implication continue de nos équipes et de nos partenaires. L'acquisition de Deck13 va encore renforcer notre stratégie de contrôle de la propriété intellectuelle ».

<sup>1</sup> Plan décrit dans le communiqué de presse du 27 novembre 2018 disponible sur le site internet de la Société.

Audité – French GAAP	Exercice	Exercice	Var.
En millions d'euros	2019/20*	2018/19	
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>142,8</b>	126,0	+13%
Redevances et investissements dans les studios	-87,4	-73,9	
Fabrication et frais annexes	-11,4	-15,5	
<b>Marge brut</b>	<b>44,0</b>	36,6	+20%
% du CA	31%	29%	
Frais personnels	-10,0	-8,3	
Autres coûts d'exploitation	-14,9	-14,2	
<b>Revenu opérationnel</b>	<b>19,2</b>	14,1	+36%
% du CA	13%	11%	
<b>Revenu net du Groupe</b>	<b>13,0</b>	8,0	+64%
% du CA	9%	6%	

\* Les procédures d'audit ont été effectuées. Les rapports seront publiés après finalisation des procédures requises aux fins de la publication du rapport financier annuel

## 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.

La forte croissance est également alimentée par les ventes numériques, qui ont représenté 82% des ventes sur l'ensemble de l'année, contre 66% l'année précédente. Les ventes internationales ont atteint 93% contre 90% l'année dernière.

## Performance opérationnelle record pour l'exercice 2019-20

La marge brute du Groupe atteint 44,0 millions d'euros pour l'exercice 2019-20, soit une hausse de +20 % par rapport à l'exercice précédent. La marge opérationnelle du Groupe s'élève à 19,2 millions d'euros, soit une augmentation de +36 % par rapport à l'exercice 2018-19, ce qui a permis d'améliorer la marge opérationnelle de 200 points de base à 13%, contre 11% en 2018-19. Cette performance a été réalisée alors que les frais de personnel et les redevances et investissements dans les studios ont progressé au cours de l'année reflétant l'amélioration de la qualité des jeux. Par conséquent, le résultat net est en hausse de 64 % sur la période pour atteindre un nouveau record de 13 millions d'euros.

Focus Home Interactive entame l'exercice 2020-21 avec une structure bilancielle particulièrement solide malgré une augmentation des budgets d'investissements dans le développement de ses jeux pour l'exercice 2019-2020. A fin mars 2020, la dette nette du Groupe s'éleve ainsi à -18,0 millions d'euros un niveau équivalent à celui de l'an dernier, tandis que les capitaux propres progressent pour atteindre 55 millions d'euros.

## Evénements post-clôture

### Acquisition de Deck13 Interactive GmbH (« Deck13 »), principal développeur de jeux allemand<sup>2</sup>

Focus Home Interactive a acquis, ce jour, 100% des actions composant le capital de Deck13 pour un montant total de 7,1 millions d'euros (dont 6,5 millions d'euros en numéraire issus du nouveau financement bancaire et 0,6 million d'euros en actions auto-détenues par la Société) assorti d'un plan d'incitation à long terme pour les dirigeants. Deck13 Interactive est un studio de développement de jeux allemand de premier plan et un partenaire de longue date de Focus Home Interactive. Deck13 Interactive emploie une équipe de 60 personnes hautement qualifiées et a développé plus de 20 jeux au cours des 18 dernières années. Deck13 Interactive a développé des succès majeurs tels que la franchise The Surge avec Focus Home Interactive et a réalisé un chiffre d'affaires de 5,5 millions d'euros au cours de l'exercice fiscal clos le 31 décembre 2019.

Cette acquisition s'inscrit dans le plan stratégique EEE du Groupe et permet à Focus Home Interactive de détenir le contrôle total de la propriété intellectuelle des jeux développés. En outre, Focus Home Interactive acquiert un service d'édition pour le développement de jeux indépendants, ce qui aidera le Groupe à explorer de nouvelles opportunités.

### Nouveau financement bancaire de 46 millions d'euros pour soutenir le plan de développement ambitieux

Dans le cadre de sa stratégie de développement et d'acquisitions, Focus Home Interactive a mis en place début février 2020 un financement auprès de cinq établissements bancaires et de Bpifrance Financement pour un montant total de 46 millions d'euros. Ce financement est composé d'une part de plusieurs lignes de crédits (à hauteur de 23,5 millions d'euros) et d'un crédit renouvelable (à hauteur de 15 millions d'euros) et d'autre part de deux lignes de crédits (à hauteur de 7,5 millions d'euros) auprès de Bpifrance

---

<sup>2</sup> Se référer au communiqué de presse publié ce jour, le 25 juin 2020, disponible sur le site internet de la Société.

Financement. Ce financement a été signé à des conditions attractives et la durée de l'engagement des prêteurs, sur plusieurs années, démontre une fois de plus la crédibilité et la robustesse du modèle économique du Groupe ainsi que le potentiel de ses ambitions à long terme.

### Jean-François Busnel nommé directeur financier du Groupe

M. Jean-François Busnel était le directeur financier par intérim du Groupe depuis le 1<sup>er</sup> février 2020 et a été nommé directeur financier du Groupe avec effet au 1<sup>er</sup> juillet 2020. M. Busnel a rejoint le Groupe avec une expérience significative en finance d'entreprise et opérationnelle. M. Busnel apporte 30 ans d'expérience éprouvée en matière de leadership et possède une connaissance approfondie de l'industrie du divertissement et des médias (notamment à travers WPP, M6 et Canal +).

## Perspectives commerciales

### Une année 2020-21 qui démarre de la plus belle des manières

L'année a débuté avec la sortie très attendue fin avril de **SnowRunner**, suite de la franchise qui s'est vendue à des millions d'exemplaires. Malgré une présence réduite en magasin due aux mesures de confinement à travers le monde, le jeu de simulation off-road a réussi à atteindre le cap symbolique du million de copies écoulées en à peine un mois et a obtenu une note de 81 sur Metacritic. Le nombre de nouveaux joueurs continue de croître alors que les équipes de développement poursuivent leurs investissements afin de fournir toujours plus de contenu additionnel gratuit et payant qui sera disponible tout au long de l'année. Une version sur mobile de cette franchise à succès sera disponible dans le courant de l'été 2020.

Lancé en Early Access sur Steam il y a quelques jours, **HardSpace : Shipbreaker** connaît un lancement très encourageant confirmant ainsi son formidable potentiel. Le titre, qui se distingue par son originalité, a d'ores et déjà séduit la presse et de nombreux joueurs puisqu'il reste positionné dans le top des ventes mondiales de la plateforme de Valve.

### Une saison estivale chargée en nouveautés... et en annonces

L'été 2020 sera marqué par les sorties de deux titres indépendants et ambitieux : **Othercide**, un RPG tactique proposant une direction artistique unique et des combats extrêmement spectaculaires qui sortira fin juillet. **Necomunda : Underhive Wars**, le jeu mettant en scène une guerre de gangs impitoyable dans l'un des univers post-apocalyptiques des plus populaires des licences Games Workshop débarquera quant à lui sur consoles et PC à la rentrée.

Le Groupe dévoilera prochainement les toutes premières informations à propos de plusieurs des titres à venir, à commencer par le jeu extrêmement ambitieux développé par Sumo Digital, jeu coopératif en ligne dans un univers fantasy ultra-violent. Au programme également, les premières images d'un petit bijou développé par Limestone Games et le Groupe fera la lumière sur deux titres estampillés Warhammer : le premier, un jeu aussi tactique que spectaculaire développé par Gasket Games, et le second, un jeu bourré d'action concocté par les Français de StreamOn Studio.

### Une fin d'année pleine de promesses

En plus du projet Sumo Digital prévu au dernier trimestre 2020-21, une extension avec une moisson de nouveaux contenus totalement inédits sera disponible pour Farming Simulator 19. De quoi lancer de la plus belle des manières l'année civile 2021 qui verra finalement Insurgency : Sandstorm sortir sur la génération actuelle et la nouvelle génération de consoles.

### 4 nouveaux partenariats annoncés dans les prochaines semaines

Le Groupe continue d'enrichir son catalogue pour les années à venir et annoncera dans les prochaines semaines quatre nouveaux partenariats. Un partenaire existant, une pépite indépendante made in France, mais aussi deux studios internationaux de renom ayant trouvé des accords avec Focus Home Interactive pour le développement de quatre projets qui devraient marquer les esprits.

### Mise à jour sur le prochain jeu Farming Simulator de Giants

En juin 2020, Giants a confirmé son ambition d'éditer par ses propres moyens le prochain jeu Farming Simulator. Focus Home Interactive continuera à développer et à distribuer le contenu de la version actuelle du jeu, Farming Simulator 19. Pour rappel, les objectifs financiers de Focus Home Interactive excluaient tout revenu potentiel du prochain jeu et ne sont donc pas affectés par la décision de Giants.

### Des objectifs maintenus

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

Evènement	Date
2020-21 – Chiffre d'affaires du 1 <sup>er</sup> trimestre	Jeudi 23 juillet 2020
2019-20 – Assemblée Générale	Mardi 22 septembre 2020
2020-21 – Chiffre d'affaires du 2 <sup>ème</sup> trimestre	Jeudi 22 octobre 2020
2020-21 – CA du 3 <sup>ème</sup> trimestre et résultats du S1	Jeudi 21 janvier 2021
2020-21 – Chiffre d'affaires du 4 <sup>ème</sup> trimestre	Mardi 20 avril 2021
2020-21 – Résultats annuels	Jeudi 24 juin 2021

## 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 ou encore 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 toute l'information financière de FOCUS HOME INTERACTIVE sur [www.focus-home.com](http://www.focus-home.com)



## Contacts

### Investor Relations – FTI Consulting

Cosme Julien-Madoni

Arnaud de Cheffontaines

Tél: + 33 (0) 1 47 03 68 10

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

### Press Relations – FTI Consulting

Emily Oliver

Rémi Salvador

Tél: + 33 (0) 1 47 03 68 10

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

## Annexes

### Compte de résultats détaillé

En millier d'euros	31/03/2020 (12 mois*)	31/03/2019 (12 mois)	Var.
Chiffre d'affaires	142 791	125 982	13%
Coût des ventes	(98 759)	(89 353)	11%
<b>Marge brute</b>	<b>44 033</b>	<b>36,629</b>	<b>20%</b>
Coût de production	(5 427)	(4 590)	18%
Frais de marketing & commercialisation	(12 980)	(13 553)	-4%
Frais généraux et administratifs	(6 549)	(4 718)	39%
Autres produits & charges d'exploitation	134	317	-58%
<b>Résultat d'exploitation</b>	<b>19 211</b>	<b>14 085</b>	<b>36%</b>
<b>Résultat financier</b>	<b>(116)</b>	<b>(104)</b>	<b>11%</b>
<b>Résultat courant des sociétés intégrées</b>	<b>19 095</b>	<b>13 981</b>	<b>37%</b>
<b>Résultat exceptionnel</b>	<b>(40)</b>	<b>(2 035)</b>	<b>-98%</b>
Impôts sur les résultats	(6 015)	(3 972)	51%
<b>Résultat net avant amortissement et écart d'acquisition</b>	<b>13 040</b>	<b>7 974</b>	<b>64%</b>
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>13 040</b>	<b>7 974</b>	<b>64%</b>
<b>Résultat net (part du groupe)</b>	<b>13 040</b>	<b>7 974</b>	<b>64%</b>

\* Les procédures d'audit ont été effectuées. Les rapports seront publiés après finalisation des procédures requises aux fins de la publication du rapport financier annuel

## Bilan

	31/03/2020*	31/03/2019	Variation
Ecart d'acquisition	0	0	0
Immobilisations incorporelles	14	32	(19)
Immobilisations corporelles	661	492	169
Immobilisations financières	310	337	(27)
<b>Total Actif Immobilisé</b>	<b>985</b>	<b>862</b>	<b>123</b>

Stocks et en-cours	585	1 041	(456)
Clients et comptes rattachés	14 534	8 501	6 033
Autres créances et comptes de régularisation	54 083	40 822	13 261
Valeurs mobilières de placement	0	0	0
Disponibilités	19 639	20 001	(363)

<b>Total Actif</b>	<b>89 826</b>	<b>71 227</b>	<b>18 599</b>
--------------------	---------------	---------------	---------------

	31/03/2020*	31/03/2019	Variation
Capital	6 369	6 300	68
Primes liées au capital	22 311	21 625	685
Réserves	12 955	8 652	4 303
Résultat de l'exercice	13 040	7 974	5 067
<b>Total Capitaux Propres</b>	<b>54 675</b>	<b>44 552</b>	<b>10 123</b>

Provisions	646	425	221
Emprunts et dettes financières	1 661	1 183	479
Fournisseurs et comptes rattachés	21 595	14 568	7 027
Autres dettes et comptes de régularisation	11 248	10 499	749

<b>Total Passif</b>	<b>89 826</b>	<b>71 227</b>	<b>18 599</b>
---------------------	---------------	---------------	---------------

\* Les procédures d'audit ont été effectuées. Les rapports seront publiés après finalisation des procédures requises aux fins de la publication du rapport financier annuel

## Flux de trésorerie consolidé

En milliers d'euros	31/03/2020*	31/03/2019
<b>Résultat net des sociétés intégrées</b>	13 040	7 974
- Variations nettes des amortissements et provisions	426	210
- Variation des impôts différés	220	(28)
- Plus ou moins-values de cession	0	16
<b>Marge brute d'autofinancement</b>	<b>13 687</b>	<b>8 171</b>
- Variation du BFR d'exploitation	(11 313)	9,699
<i>Dont variation des stocks</i>	456	(322)
<i>Dont variation des créances d'exploitation</i>	(19 597)	1 030
<i>Dont variation des dettes d'exploitation</i>	7 827	8 992
<b>Flux nets d'exploitation</b>	<b>2 374</b>	<b>17 871</b>
Acquisitions des immobilisations	(264)	(197)
Acquisitions nettes de cession des immobilisations financières	27	(36)
<b>Flux nets d'investissement</b>	<b>(238)</b>	<b>(234)</b>
Dividendes versés (2)	(2 762)	(2 979)
Augmentation de capital	11	57
Emissions d'emprunts	1 000	0
Remboursement des emprunts et dettes financières	(521)	(664)
Contrats de liquidité	(191)	(3 871)
<b>Flux nets de financement</b>	<b>(2 463)</b>	<b>(7 458)</b>
Incidence des écarts de change	(37)	186
<b>Variation de trésorerie</b>	<b>(363)</b>	<b>10 366</b>
Trésorerie à l'ouverture (3)	20 001	9 636
Trésorerie à la clôture (3)	19 639	20 001
<b>Variation de trésorerie</b>	<b>(363)</b>	<b>10 366</b>

\* Les procédures d'audit ont été effectuées. Les rapports seront publiés après finalisation des procédures requises aux fins de la publication du rapport financier annuel