

Focus Home Interactive

enregistre à nouveau des résultats record en 2020/21 et se structure pour accélérer sa transformation

- Croissance de +20% du chiffre d'affaires à 171,0 millions d'euros
- Croissance de +17% de l'EBITDA à 50,5 millions d'euros et de +29% du résultat d'exploitation à 24,8 millions d'euros
- Une organisation et des moyens financiers permettant désormais au Groupe de changer de dimension

PARIS, FRANCE – 24 juin 2021 – FOCUS HOME INTERACTIVE (FR0012419307 ALFOC), l'un des leaders français du secteur des jeux vidéo, publie ses résultats pour l'année fiscale 2020/21 close le 31 mars 2021.

Résultats de l'année fiscale 2020/21

GAAP français En millions d'euros	Exercice* 2020/21	Exercice* 2019/20	Var.
Chiffre d'affaires	171,0	142,8	+20%
Marge Brute	51,1	44,0	+16%
% du CA	29,9%	30,8%	
EBITDA	50,5	43,1	+17%
% du CA	29,5%	30,2%	
Résultat d'exploitation	24,8	19,2	+29%
% du CA	14,5%	13,5%	
Résultat exceptionnel	-3,0	0,0	n.a.
Résultat net	13,3	13,0	+2%
% du CA	7,8%	9,1%	

* Les procédures d'audit sont en cours

Christophe Nobileau, Président du Directoire, déclare : « *Durant l'exercice 2020/21, notre Groupe s'est profondément structuré. Cette transformation s'est récemment accélérée avec une seconde acquisition de studio partenaire et une augmentation de capital de plus de 70 millions d'euros. Nous bénéficions désormais d'une organisation et de moyens plus adaptés pour accélérer notre développement. Par ailleurs nous avons réalisé un nouvel exercice record avec une progression de notre résultat d'exploitation qui passe de 13,5% à 14,5% du chiffre d'affaires. Je tiens à remercier l'ensemble des équipes pour leur implication durant cette année si particulière, sans qui ce succès n'aurait pas été possible* ».

John Bert, Directeur Général délégué, ajoute : « *Nous sommes très fiers de cet exercice 2020/21 lors duquel nous avons relevé nos objectifs de chiffre d'affaires et enregistré une forte hausse de notre profitabilité. Le prochain exercice sera marqué par un nombre significatif de sorties de jeux et soutenu par la profondeur de notre back-catalogue. Malgré les derniers effets de la crise sanitaire, nous sommes confiants dans la qualité du travail de nos équipes et de nos studios partenaires pour faire de ces sorties de futurs succès commerciaux* ».

Progression significative du résultat opérationnel de l'année fiscale 2020/21

Le chiffre d'affaires de Focus Home Interactive est en croissance de 20% à 171,0 millions d'euros pour l'année fiscale 2020/21, en incluant le chiffre d'affaires de 1,6 million d'euros généré par Deck13 Interactive GmbH (Deck13) dont l'acquisition a été finalisée le 25 juin 2020. Les ventes digitales continuent de progresser et représentent 89% du chiffre d'affaires en 2020/21, soit une progression de 30% par rapport à l'année close le 31 mars 2020.

Avec plus d'un million de copies écoulées en moins d'un mois, SnowRunner a marqué le début de l'exercice 2020/21 et continue de générer un chiffre d'affaires significatif avec l'apport régulier de contenu additionnel. En raison du contexte sanitaire, cette année fiscale a été moins dense en termes de nouveautés. Cependant, Focus Home Interactive et ses partenaires ont continué de proposer des titres tels que **Othercide**, **HardSpace: Shipbreaker** (Early Access), **MudRunner Mobile**, **Shady Part of Me** ou encore **Curse of the Dead Gods**. Ces jeux ont tous été salués par la presse et les joueurs, démontrant une fois de plus la qualité des équipes Focus Home Interactive et de ses studios partenaires. Le back-catalogue en croissance de +63% a constitué une part importante du chiffre d'affaires de l'exercice cette année fiscale. Les licences phares telles que **World War Z**, **Farming Simulator** ou encore **Insurgency: Sandstorm**, ont, elles,

bénéficié de nouveaux contenus prolongeant ainsi l'expérience de jeu et générant du revenu récurrent.

La marge brute s'élève à 51,1 millions d'euros pour l'année fiscale 2020/21, en progression de 16% par rapport aux 44,0 millions d'euros de l'exercice précédent. La marge brute 2020/21 atteint 29,9% du chiffre d'affaires, contre 30,8% lors de l'exercice précédent. Cette baisse temporaire du taux de marge brute s'explique par l'abandon de plusieurs projets qui, du fait des conditions de travail complexes en période de pandémie, n'ont pas atteint les standards de qualité attendus par Focus Home Interactive. Hors abandon de ces jeux, la marge brute aurait été en progression.

L'EBITDA s'élève pour l'exercice à 50,5 millions d'euros, soit une marge d'EBITDA de 29,5%. Lors de l'exercice précédent, l'EBITDA s'élevait à 43,1 millions d'euros, soit une marge de 30,2%.

Le résultat opérationnel a progressé de 29% au cours de l'exercice 2020/21, s'élevant à 24,8 millions d'euros, contre 19,2 millions d'euros pour l'exercice précédent. Le résultat d'exploitation évolue de 13,5% à 14,5% du chiffre d'affaires sur la même période. L'adaptation des frais de marketing, d'évènementiel et de commercialisation, en lien avec la conjoncture, permet de compenser la hausse des frais généraux et administratifs découlant de la structuration du Groupe nécessaire à son développement futur.

Le résultat net de l'exercice s'élève à 13,3 millions d'euros, après prise en compte d'un résultat financier de -1,7 million d'euros constitué principalement de pertes de change et d'une perte exceptionnelle de -3,0 millions d'euros essentiellement liée à l'amende fixée par la Commission Européenne¹ et d'une charge d'impôt sur les sociétés de 6,8 millions d'euros.

Un bilan renforcé au 31 mars 2021

Le total du bilan du Groupe évolue de 89,8 millions d'euros au 31 mars 2020 à 119,2 millions d'euros au 31 mars 2021. Les capitaux propres qui étaient de 54,7 millions d'euros au 31 mars 2020

¹ Voir communiqué du 9 novembre 2020

atteignent 68,5 millions d'euros au 31 mars 2021. La trésorerie nette du Groupe s'élève à 7 millions d'euros.

Le Rapport Financier Annuel 2020/21 sera publié le 15 juillet 2021 sur le site du Groupe.

Structuration du Groupe pour changer de dimension

Au cours de l'exercice 2020/21, Focus Home Interactive a structuré une organisation capable d'absorber un fort développement dans les années à venir. Au sein du nouveau Comité Exécutif, John Bert a été nommé Directeur Général Délégué et Philippe Perthuis a rejoint le Groupe au poste de Secrétaire Général et Chief Business Model Officer. Auparavant Directeur Général de Lagardère Studios, Philippe Perthuis a notamment pour mission de définir le cadre des relations contractuelles et commerciales de Focus Home Interactive avec ses studios partenaires et la responsabilité d'accompagner le déploiement d'une organisation transverse à l'ensemble du Groupe.

En mars 2021, Focus Home Interactive a également annoncé la nomination d'Yves Le Yaouanq au poste de Chief Content Officer. Après 10 années chez Ubisoft, Yves Le Yaouanq aura pour mission de diriger le département Publishing, et participera à la mise en œuvre de la stratégie éditoriale du Groupe, à la construction du catalogue et au développement des relations avec les studios.

Focus Home Interactive a également renforcé sa capacité commerciale avec la promotion de Vincent Chataigner en tant que Chief Commercial Officer. Vincent Chataigner, était auparavant Directeur du Business Développement du Groupe. Il sera secondé par Wilfrid Vinmer qui a rejoint le Groupe le 1^{er} juin 2021 en tant que Head of sales et qui occupait avant des fonctions similaires au sein du Groupe Blizzard en Europe.

Enfin, durant cet exercice, Focus Home Interactive a également fidélisé quatre membres du Comité Exécutif et 34 de ses managers clés, avec la mise en place de deux plans d'attribution d'actions gratuites de performance, respectivement en décembre 2020² et janvier 2021³. Par

² Voir communiqué de presse du 17 décembre 2020

³ Voir communiqué de presse du 27 janvier 2021

ailleurs, le Groupe souhaite prochainement mettre en place un plan permettant à chacun de ses salariés de devenir actionnaire du Groupe, sur le fondement des autorisations accordées par les actionnaires lors de l'Assemblée Générale ordinaire et extraordinaire du 16 avril 2021. Ces opérations démontrent la confiance que l'ensemble du management de la Société a dans sa capacité à créer un Groupe intégré, fédérateur de talents et incontournable dans le secteur des jeux vidéo.

Evènements postérieurs à la clôture des comptes

Augmentation de capital de 70,4 millions d'euros

Le 19 mai 2021, le Groupe a annoncé le très vif succès de son augmentation de capital réalisée avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires au profit d'une catégorie de bénéficiaires d'un montant de 70,35 millions d'euros, via la construction accélérée d'un livre d'ordres. L'opération a été réalisée avec une décote limitée de 0,89% par rapport au cours de clôture du 18 mai 2021.

Les fonds levés permettront notamment à Focus Home Interactive d'accélérer son développement en France et à l'étranger. Dans cette perspective, le produit net de l'offre est destiné à fournir à la Société et ses filiales des moyens supplémentaires pour :

- Financer ses opérations de croissance externe à moyen et long-terme, notamment via l'acquisition de sociétés qui viendront enrichir la fédération de talents du Groupe, et
- Poursuivre la montée en gamme des jeux produits par le Groupe et ainsi investir davantage dans les budgets de développement.

Acquisition du studio Streum On

Le 20 avril 2021, Focus Home Interactive a annoncé l'acquisition de la majorité des actions composant le capital de la société Streum On Studio payée en numéraire et en titres de la Société. Streum On Studio, fort d'une équipe d'une vingtaine de collaborateurs talentueux, est spécialisé dans les jeux de tirs depuis sa création en 2007 et propriétaire de la licence E.Y.E. Divine. Streum On Studio a développé le jeu emblématique Space Hulk: Deathwing pour le compte de Focus Home Interactive qui s'est écoulé à près d'un million d'exemplaires. Le studio a développé récemment *Necromunda: Hired Gun* et travaille actuellement sur un nouveau projet. Streum On est un partenaire solide et historique du Groupe depuis 2013.

Forte activité commerciale au printemps 2021

Focus Home Interactive a lancé **Hood Outlaws & Legends** le 10 mai 2021, jeu multijoueur au contenu original et développé par Sumo Digital. Après un lancement réussi, les équipes travaillent sur de nouveaux modes de jeux, ainsi que sur de nouveaux contenus et optimisations qui devraient permettre de relancer et améliorer l'engagement et la rétention des joueurs – ce contenu sera ajouté régulièrement tout au long de l'année.

Le 18 mai 2021, Focus Home Interactive a annoncé la sortie d'Exodus, une nouvelle extension PC pour le titre bestseller **Insurgency: Sandstorm**. Ce contenu, ainsi que l'ensemble des DLCs Insurgency seront disponibles dans la version console qui sortira en fin d'année.

Le 19 mai 2021, Focus Home Interactive et Saber Interactive ont lancé **SnowRunner** sur Nintendo Switch et sur Steam – une deuxième année de contenu a également été annoncée, garantissant une expérience renouvelée pour les amoureux de la licence.

Focus Home Interactive a également poursuivi sa longue collaboration avec la licence Games Workshop. Le 27 mai 2021, le Groupe a annoncé la sortie de **Warhammer Age of Sigmar: Storm Ground** développé par Gasket Games et disponible sur PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series, Nintendo Switch et Windows. Le 1^{er} juin 2021, le Groupe a annoncé la sortie de **Necromunda: Hired Gun**, développé avec Stream On Studio acquis par le Groupe en avril 2021. Le jeu est disponible sur PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series, et a été salué par les joueurs et la critique lors de sa sortie – effectuant d'excellents résultats lors de ses premières semaines de commercialisation.

Le 3 juin 2021, Focus Home Interactive a annoncé sa collaboration avec les studios Cold Iron et 20th Century Games pour la sortie de **Aliens: Fireteam Elite** qui sortira lors de l'été 2021 sur Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation[®]5, PlayStation[®]4 et PC. Focus Home Interactive sera en charge de l'édition du titre pour l'Europe et sur plusieurs territoires en Asie.

Fruit d'un partenariat inédit pour Focus, le Groupe a dévoilé lors de la conférence Microsoft Xbox de l'E3 du 14 juin 2021, le nouveau titre de la franchise à succès développée par Asobo Studio **A Plague Tale: Requiem**. Ce nouveau projet est la suite directe de A Plague Tale: Innocence, le jeu vendu à près de deux millions d'exemplaires, acclamé par la critique et récompensé à de nombreuses reprises. Cette nouvelle aventure épique arrivera en 2022 sur Xbox Series X|S, PlayStation 5 et PC. A Plague Tale: Requiem sortira également sur Nintendo Switch grâce à la technologie de Cloud Streaming de Nintendo.

Evolution de la gouvernance

Lors de l'Assemblée Générale Ordinaire et Extraordinaire qui s'est tenue le 16 avril 2021, Mesdames Thaima Samman et Louise Tingström ont été nommées en qualité de nouveaux membres indépendants au Conseil de Surveillance. L'Assemblée a également ratifié la cooptation de Madame Tiphonie Lamy en qualité de membre du Conseil de Surveillance. Le Conseil de Surveillance de Focus Home Interactive est désormais composé de six membres dont deux membres indépendantes et à part égale d'hommes et de femmes.

Perspectives

Focus Home Interactive aborde l'exercice à venir avec de nombreuses sorties, (Alien: Fireteam Elite, Insurgency sur consoles, Evil West, Hardspace Shipbreaker...) et de nouveaux partenariats ambitieux.

A ce stade, les perspectives de chiffre d'affaires du Groupe pour l'exercice 2021/22 restent inchangées. Focus Home Interactive confirme ses prévisions de chiffre d'affaires pour l'exercice 2021/22 : 150 à 200 millions d'euros (à périmètre constant).

Par ailleurs le Groupe poursuit activement son travail d'organisation et de structuration, ainsi que ses stratégies de croissance externe et de montée en gamme de ses jeux.

Prochains rendez-vous

Rendez-vous	Date
Chiffre d'affaires du 1 ^{er} trimestre 2020/21	22 juillet 2021
Assemblée Générale du Groupe 2020/21	23 septembre 2021
Chiffre d'affaires du 2 ^{ème} trimestre 2020/21	21 octobre 2021
Chiffre d'affaires du 3 ^{ème} trimestre et résultats du 1 ^{er} semestre 2020/21	20 janvier 2022
Chiffre d'affaires du 4 ^{ème} trimestre 2020/21	21 avril 2022
Résultats annuels 2020/21	24 juin 2022

A propos de Focus Home Interactive

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 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, ou encore A Plague Tale : Innocence, le Groupe a réalisé en 2020-21 un chiffre d'affaires de 171 millions d'euros en progression de 20% par rapport à la période comparable précédente. FOCUS HOME INTERACTIVE réalise 95% de ses ventes à l'international. Retrouvez toute l'information financière de FOCUS HOME INTERACTIVE sur www.focus-home.com

Pour plus d'informations suivez nous sur les réseaux sociaux

[Twitter](#) - [LinkedIn](#) – [YouTube](#) - [Facebook](#)

Contacts

Relations investisseurs – FTI Consulting

Arnaud de Cheffontaines

Cosme Julien-Madoni

Tél : + 33 (0) 1 47 03 68 10

Mail : fhi@fticonsulting.com

Relations presse – FTI Consulting

Rémi Salvador

Sophie van Elven

Tél : + 33 (0) 1 47 03 68 10

Mail : fhi@fticonsulting.com