

Résultats semestriels de l'exercice 2022/23 conforme aux attentes du Groupe et lancements réussis de A Plague Tale : Requiem et Evil West

PARIS, FRANCE – 15 décembre 2022 – FOCUS ENTERTAINMENT (FR0012419307 - ALFOC) annonce ses résultats pour le premier semestre de l'exercice 2022/23, pour la période clôturée au 30 septembre 2022, résultats en ligne avec les attentes du Groupe.

Faits marquants :

- Forte progression de la marge brute¹ à 25,1, millions d'euros soit 38% du chiffre d'affaires
- L'EBITA² ressort à 10,9 millions d'euros soit 17% du chiffre d'affaires
- L'EBITDA s'établit à 18,9 millions d'euros
- Lancements réussis de **A Plague Tale : Requiem** (18 octobre) et d'**Evil West** (22 novembre)

Résultats au 30 septembre 2022

(en millions d'euros)	S1 2022 2023 30/09/2022		S1 2021 2022 30/09/2021	
Chiffre d'affaires	65.5	100%	85.1	100%
Marge brute¹	25.1	38%	21.9	26%
Coûts de production	(5.3)		(2.8)	
Coûts de marketing & commercialisation	(4.9)		(7.9)	
Frais généraux et administratifs	(4.4)		(4.1)	
Autres produits & charges d'exploitation	0.5		0.2	
EBITA²	10.9	17%	7.3	9%
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et Dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	(5.0)		-	
EBIT³	6.0	9%	7.3	9%
Résultat financier	(0.6)		(0.3)	
Résultat exceptionnel	(0.1)		(0.1)	
Impôts sur les résultats	(2.2)		(1.4)	
Résultat net de l'ensemble consolidé	3.1	5%	5.5	6%
Intérêts minoritaires	(1.7)		(0.1)	
Résultat net (part du groupe)	1.4	2%	5.5	6%
EBITA²	10.9	17%	7.3	9%
Amortissement et provisions	(8.0)		(23.4)	
EBITDA	18.9	29%	30.7	36%

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 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.

Les procédures d'examen limité ont été effectuées sur les comptes semestriels clos au 30 septembre 2022.

Le chiffre d'affaires au premier semestre 22/23 ressort à 65,5 millions d'euros principalement marqué par le lancement très réussi de **Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge**, nominé deux fois aux Game Awards, et dans une moindre mesure par la full release de **Hardspace : Shipbreaker** sur PC, puis Console. Le back catalogue a par ailleurs bien tenu. Le chiffre d'affaires du premier semestre intègre aussi pour la première fois la contribution de BlackMill Games avec le lancement d'**Isonzo**, 3ème opus de la Série WW1, le 13 septembre.

Progression de la rentabilité opérationnelle

La marge brute du Groupe atteint 25,1 millions d'euros au 1er semestre de l'exercice 2022/23, s'établissant à 38% du chiffre d'affaires, en hausse significative par rapport au 1er semestre 2021/22. Ce semestre bénéficie pleinement du succès de **Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge**, de l'exploitation du back catalogue, ainsi que d'une base de comparaison favorable par rapport à l'an dernier alors que certains jeux avaient connu des résultats contrastés.

Sous la marge brute, les charges opérationnelles sont stables par rapport à la même période l'an dernier alors même que les dépenses de marketing et production directement liées aux lancements sont en baisse, le nombre de lancements sur la période étant plus faible que lors du 1^{er} semestre 2021/22. Cette baisse est en effet neutralisée par le renforcement des équipes de production, marketing, et data pour accompagner les ambitions du groupe ainsi que par l'intégration des studios acquis depuis le 30 septembre 2021.

L'EBITA s'élève à 10,9 millions d'euros au 1^{er} semestre 2022/23 par rapport à 7,3 millions d'euros au 1^{er} semestre de l'année précédente.

Les amortissements des écarts d'acquisition et des actifs incorporels identifiés dans le cadre de regroupement d'entreprise se montent à 5 millions d'euros sur le premier semestre.

L'EBIT du premier semestre 2022/23 ressort à 6 millions d'euros.

L'EBITDA a atteint 18,9 millions d'euros au 1^{er} semestre 2022/23, soit une marge d'EBITDA de 29%.

Des investissements soutenus au cours du premier semestre

Le niveau d'investissement dans les jeux au premier semestre 2022/23 atteint 37,5 millions d'euros contre 36,4 millions d'euros sur l'ensemble de l'exercice 2021/22. Comme anticipé, le niveau des investissements est en accélération, avec un rattrapage des décalages de l'exercice précédent mais aussi surtout une hausse des investissements liés au line up ambitieux qui sera livré dans les années à venir. Le Groupe a aussi continué à investir avec l'acquisition du studio BlackMill Games courant septembre 2022 générant un décaissement de 4,1 millions d'euros.

³ Le Groupe définit l'EBIT comme étant le résultat courant des sociétés intégrées.

Par ailleurs, l'évolution favorable du BFR sur la période couplée au tirage de 20 millions d'euros sur le contrat de crédit, permet au groupe de maintenir une position de trésorerie légèrement supérieure à celle de mars 2022, soit 65,7 millions d'euros contre 62,6 millions d'euros.

Le groupe dispose encore de 60,5 millions d'euros de lignes de crédit non tirées et confirmées au 30 septembre 2022.

L'endettement net comprenant la trésorerie, la dette financière et les compléments de prix estimés hautement probables, s'établit à 30,7 millions d'euros.

Perspectives

Le 18 octobre 2022 Focus Entertainment a lancé sur PC, PS5, Xbox Series, **A Plague Tale : Requiem**, opus succédant à **A Plague Tale : Innocence** lancé en 2019, tous deux développés par Asobo.

Le 22 novembre **Evil West**, une nouvelle franchise codétenue par Focus et Flying Wild Hog, a été dévoilée sur PC et Consoles.

Le Groupe se réjouit du très bon accueil réservé à ces deux titres, de la part des professionnels et du public (respectivement 92% et 77% de revues positives des utilisateurs Steams, et 84% et 74% sur Opencritic, **A Plague Tale : Requiem** a également été nommé 5 fois aux Games Awards), confirmant le positionnement et la légitimité de Focus sur des jeux ambitieux et de grande qualité.

Ainsi, dans un environnement concurrentiel très intense ces derniers mois, la qualité de ces jeux a permis d'atteindre les objectifs que le groupe s'était fixés à fin novembre. La période de Noël puis le lancement d'**Atomic Heart** en février 2023 marqueront les dernières étapes de l'exercice pour confirmer l'exécution de la feuille de route 2022/23.

L'exercice 2023/2024 sera quant à lui marqué par des lancements ambitieux, notamment avec la sortie d'**Atlas Fallen**, une nouvelle franchise développée par le studio Deck13, studio partenaire, membre du Groupe, **Aliens : Dark Descent** développé par Tindalos, ou **Banishers : Ghost of New Eden**, une nouvelle franchise codétenue avec Don't Nod ou encore **Warhammer 40,000: Space Marine 2** et ainsi qu'une nouvelle coproduction, fruit de la collaboration avec Saber et qui sera dévoilée à l'E3 l'année prochaine.

Le rapport financier semestriel 2022/23 est disponible sur <https://investor.focus-entmt.com/fr/results>

Calendrier financier

Les prochaines publications sont les suivantes :

Publication	Date
2022/23 – Chiffre d'affaires du 3 ^{ème} trimestre	Jeudi 19 janvier 2023
2022/23 – Chiffre d'affaires annuel	Jeudi 20 avril 2023

About Focus Entertainment

FOCUS ENTERTAINMENT 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. Éditeur de licences fortes telles que The Surge, Vampyr, Evil West ou encore A Plague Tale, le Groupe a réalisé en 2021-22 un chiffre d'affaires de 142,6 millions d'euros. FOCUS ENTERTAINMENT réalise 95% de ses ventes à l'international. Retrouvez toute l'information financière de FOCUS ENTERTAINMENT sur www.focusent.com

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

Contacts

Relations Investisseurs

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

Relations Presse

Clémence Bigeon
Tél : + 33 (0) 1 55 26 85 00
Mail : Clemence.BIGEON@focusent.com

APPENDICES

COMPTE DE RESULTAT

(en millions d'euros)	S1 2022 2023 30/09/2022		S1 2021 2022 30/09/2021	
Chiffre d'affaires	65.5	100%	85.1	100%
Marge brute¹	25.1	38%	21.9	26%
Coûts de production	(5.3)		(2.8)	
Coûts de marketing & commercialisation	(4.9)		(7.9)	
Frais généraux et administratifs	(4.4)		(4.1)	
Autres produits & charges d'exploitation	0.5		0.2	
EBITA²	10.9	17%	7.3	9%
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et Dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprise	(5.0)		-	
EBIT³	6.0	9%	7.3	9%
Résultat financier	(0.6)		(0.3)	
Résultat exceptionnel	(0.1)		(0.1)	
Impôts sur les résultats	(2.2)		(1.4)	
Résultat net de l'ensemble consolidé	3.1	5%	5.5	6%
Intérêts minoritaires	(1.7)		(0.1)	
Résultat net (part du groupe)	1.4	2%	5.5	6%
EBITA²	10.9	17%	7.3	9%
Amortissement et provisions	(8.0)		(23.4)	
EBITDA	18.9	29%	30.7	36%

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 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.

³ Le Groupe définit l'EBIT comme étant le résultat courant des sociétés intégrées.

BILAN

(en millions d'euros)	30/09/2022	31/03/2022
ACTIF		
Immobilisations incorporelles	111.1	81.1
Ecart d'acquisition	69.9	68.7
Immobilisations corporelles	0.8	0.8
Immobilisations financières	1.3	1.2
ACTIF IMMOBILISE	183.0	151.9
Stocks et en-cours	1.5	0.9
Clients et comptes rattachés	13.9	13.4
Autres créances et comptes de régularisation	19.9	22.4
Trésorerie	65.7	62.6
ACTIF CIRCULANT	100.9	99.2
TOTAL DE L'ACTIF	284.0	251.0

(en millions d'euros)	30/09/2022	31/03/2022
PASSIF		
Capital	7.8	7.8
Primes liées au capital	90.2	90.2
Réserves	35.0	32.7
Résultat	1.4	3.0
CAPITAUX PROPRES PART GROUPE	134.5	133.6
CAPITAUX PROPRES MINORITAIRES	3.6	1.6
Provisions	1.1	0.9
Emprunts et dettes financières	84.6	66.1
Dettes fournisseurs d'exploitation	32.6	19.0
Autres dettes et comptes de régularisation	27.6	29.7
TOTAL DU PASSIF	284.0	251.0

TABLEAU DES FLUX DE TRESORERIE

TFT (en millions d'euros)	30.09.2022 S1 2022/23	31.03.2022 Exercice 2021/22
Résultat net des sociétés consolidés	3.1	3.1
Elimination des amortissements et provisions	13.0	33.1
Elimination des plus ou moins values de cession	-	0.0
Elimination des charges financières	1.0	0.6
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	(37.5)	(36.4)
Elimination de la variation des impôts différés	(0.1)	0.3
Variation du BFR lié à l'activité	11.2	(9.3)
Flux de trésorerie liés aux activités opérationnelles	(9.4)	(8.6)
Acquisitions d'immobilisations (corporelles et financières)	(0.1)	(0.4)
Cession d'immobilisation corporelles et incorporelles	(0.1)	0.3
Incidence des variations de périmètre	(4.1)	(59.1)
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissements	(4.3)	(59.2)
Augmentations (réductions) de capital	-	68.8
Emissions d'emprunt nets des remboursements	17.5	50.0
Cession (acq.) nette d'actions propres	(0.8)	(7.9)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement	16.7	110.9
Incidence de la var. des taux de change	0.0	0.0
VARIATION DE TRESORERIE	3.1	43.1
Trésorerie d'ouverture	62.6	19.5
Trésorerie de clôture	65.7	62.6