



FOCUS
ENTERTAINMENT

RAPPORT FINANCIER SEMESTRIEL

S1 2023/2024

SOMMAIRE

RAPPORT FINANCIER SEMESTRIEL S1 2023-2024

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 2023 *pages 9 à 30*

FOCUS ENTERTAINMENT
Société Anonyme au capital de 7 795 231,20 euros
Parc de Flandre « Le Beauvaisis » – Bâtiment 28
11, rue de Cambrai – 75019 Paris
RCS Paris B 399 856 277

ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE

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, 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 que 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 20 décembre 2023,

Monsieur Fabrice LARUE
Président-Directeur Général de FOCUS ENTERTAINMENT

RAPPORT DE GESTION AU 30 SEPTEMBRE 2023

Le présent document rend compte de l'activité de la société FOCUS ENTERTAINMENT (ci-après, la « Société », ensemble avec sa filiale américaine, ses filiales allemandes Deck13 Interactive et Black Soup, sa filiale néerlandaise Blackmill Games, ses filiales françaises Dotemu, Streum On Studio, Leikir Studio et Douze Dixièmes, sa filiale Dovetail Games basée au Royaume-Uni, dont l'acquisition a été finalisée le 20 avril 2023, toutes intégrées globalement, ainsi que Carpool Studio, société mise en équivalence, et dans laquelle une prise de participation minoritaire a été réalisée le 26 mai 2023, le « Groupe »), au cours du semestre clos le 30 septembre 2023, des résultats de cette activité et des perspectives.

I. ACTIVITÉ DU GROUPE

I.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 compte 614 collaborateurs au 30 septembre 2023, comprenant ses filiales Deck 13, Streum On Studio, Douze Dixièmes, Dotemu, Leikir Studio, BlackMill Games, Black Soup et Dovetail Games. Les actions de la Société sont admises aux négociations sur le marché Euronext GROWTH® Paris depuis février 2015 (code mnémorique ALFOC).

I.2. FAITS MARQUANTS DE LA PÉRIODE

I.2.1. Éléments financiers

Au 30 septembre 2023, le chiffre d'affaires du groupe FOCUS ENTERTAINMENT s'établit à 85 M€, ou 72,5 M€ à périmètre constant (c'est-à-dire hors Black Soup et Dovetail Games), sur l'exercice 2023/24, contre 65,5 M€ au titre de l'exercice précédent sur une durée identique de 6 mois.

Le semestre a bénéficié du lancement réussi de plusieurs nouveaux jeux depuis le début de l'exercice : **Warhammer 40000: Boltgun**, **Aliens: Dark Descent**, **Chants of Sennaar** ou encore **Train Sim World 4**. Ces quatre nouveaux jeux ont bénéficié d'un accueil très favorable des joueurs avec respectivement une note de 95/100, 92/100, 98/100 et 82/100 sur Steam au 12 décembre 2023.

Le démarrage réussi de **Train Sim World 4**, lancé fin septembre, et la contribution de la franchise **Train Sim World** dans son ensemble matérialisent la capacité de FOCUS ENTERTAINMENT à identifier des studios capables d'alimenter le catalogue en franchises fortes générant des revenus récurrents.

En revanche, **Atlas Fallen**, lancé le 10 août 2023, développé par Deck 13, n'a pas eu le succès escompté dans un contexte concurrentiel très intense. Le jeu possède des qualités réelles et indiscutables, telles qu'un système de combat riche et un univers fantastique unique, toutefois, l'analyse des retours de la presse et des joueurs met en avant des faiblesses sur la première heure de jeu.

Ainsi, les équipes sont engagées dans un programme de corrections de bugs et d'amélioration des performances qui donnera lieu à une version améliorée à horizon du premier semestre 2024/25. Avec ce plan, qui ne donnera pas lieu à un investissement significatif, FOCUS ENTERTAINMENT a pour objectif de recouper à terme son investissement dans le jeu. En attendant, d'ici la fin de l'exercice 2023/24, en termes de chiffres d'affaires, le Groupe attend une contribution très limitée d'Atlas Fallen.

Sur le semestre, les ventes ont aussi été portées par la dynamique des titres lancés sur l'exercice précédent **Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge** (dont la sortie d'un DLC et celle du film ont permis de dynamiser les ventes), **A Plague Tale: Requiem** ou **Atomic Heart**, mais aussi par **SnowRunner** ou **Insurgency: Sandstorm** lancés il y a plus de 3 ans et qui bénéficient régulièrement de contenus additionnels.

La marge brute¹ du Groupe atteint 20,7 millions d'euros au premier semestre de l'exercice 2023/24, soit 24% du chiffre d'affaires, contre 38% au premier semestre 2022/23. L'EBITA s'établit à -1,5 million d'euros, en net recul par rapport à l'an dernier.

La hausse importante du nombre de titres lancés ce semestre par rapport à l'an dernier (neuf ce semestre, contre deux l'an dernier sur la même période – dont **Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge** qui a remporté un très vif succès dès le lancement) explique le recul de la profitabilité.

La hausse du nombre de lancements explique directement la hausse significative des dotations aux amortissements au sein de la marge brute et la hausse des frais marketing par rapport à la même période l'an dernier.

Les frais de structure du Groupe sont par ailleurs aussi en hausse, reflétant principalement l'intégration dans le périmètre des équipes Dovetail depuis avril 2023 ainsi que l'effet périmètre de l'intégration de Black Soup au second semestre l'an dernier.

L'EBITA² affiche une perte de -1,5 million d'euros au premier semestre 2023/24 par rapport à 10,9 millions d'euros au premier semestre de l'année précédente.

Les dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et d'actifs incorporels identifiés dans le cadre des opérations de croissance externe se montent à -5,9 millions d'euros.

Le résultat financier qui ressort à -2,6 millions d'euros est principalement lié à la charge des frais financiers liés à la dette, à comparer à -0,6 million d'euros sur la même période l'an dernier, reflétant principalement la hausse de l'endettement financier du Groupe sur la période à 126,2 millions d'euros au 30 septembre 2023, contre 83,1 millions d'euros au 31 mars 2023.

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 constitués dans le cadre d'un regroupement d'entreprises 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,
- avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprises,
- et majoré du crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo.

Le résultat net part du Groupe s'inscrit en recul à -11,5 millions d'euros, contre 1,4 million d'euros au premier semestre 2022/23.

L'EBITDA³ atteint 23,9 millions d'euros au premier semestre 2023/24, soit une marge de 28 % à comparer à 29 % un an auparavant.

Le total du bilan de la Société évolue de 307,1 M€ au 31 mars 2023 à 321,9 M€ au 30 septembre 2023. Les capitaux propres (part du Groupe), qui étaient de 140,3 M€ au 31 mars 2023, se montent à 129,6 M€ au 30 septembre 2023.

La trésorerie brute du Groupe s'élève à 10,4 M€ au 30 septembre 2023.

L'endettement net, comprenant la trésorerie et assimilés⁴, la dette financière et les compléments de prix estimés hautement probables, s'établit à 118,5 millions au 30 septembre 2023.

Perspectives sur le second semestre

Aucune sortie de jeux majeurs n'est à prévoir sur le troisième trimestre de 2023/24. À noter par ailleurs que ce trimestre souffrira d'une base de comparaison défavorable, le troisième trimestre de l'an dernier ayant bénéficié des lancements réussis des jeux **A Plague Tale: Requiem** et **Evil West**.

Le dernier trimestre de l'exercice 2023/24 sera, lui, marqué par la sortie de **Banishers: Ghost of New Eden**, le 13 février 2024. Cette nouvelle franchise, détenue en copropriété avec DON'T NOD, a d'ores et déjà été saluée pour ses qualités narratives et son « gameplay ».

Expeditions: A MudRunner Game, de Saber Interactive, sera lancé le 5 mars 2024, en toute fin d'exercice. Ce nouvel opus, développé par les créateurs de SnowRunner aux plus de 15 millions de joueurs à travers le monde, renouvellera le « gameplay » de la célèbre expérience off-road **MudRunner**.

Contrat de crédit

Un tirage complémentaire de 45 millions d'euros de la ligne de crédit a été effectué au courant de ce semestre. Par ailleurs, afin de respecter ses obligations dans le cadre de ce contrat, FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de premier rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 juin 2023.

1.2.2. Éléments juridiques

Évolution de la gouvernance – Direction Générale

Le 16 mai 2023, Monsieur Sean BRENNAN a présenté, en accord avec le Conseil d'Administration, la démission de son mandat de Directeur Général avec effet immédiat. Le Conseil d'Administration a décidé à l'unanimité que la Direction de la Société serait assumée par le Président du Conseil d'Administration, Monsieur Fabrice LARUE, qui porte désormais le titre de Président-Directeur Général. Monsieur Christophe NOBILEAU demeure Directeur Général Délégué.

Prise de participation minoritaire dans Carpool Studio

Le 26 mai 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 35 % du capital social de Carpool studio. Pour la première fois de son histoire, FOCUS ENTERTAINMENT s'associe à des vétérans de l'industrie, François ALAUX, Olivier BLIN et Thomas PAINCON, pour créer le studio CARPOOL, dédié au développement d'un jeu ambitieux multijoueur, et « Game as Service » (GaaS), basé sur une nouvelle propriété intellectuelle.

Création de l'entité Scripteam et prise de participation dans deux studios

Dans le cadre du projet Focus Production annoncé le 15 juin 2023, dont l'objectif est d'offrir un nouveau service pour exploiter les propriétés intellectuelles des studios internes et externes en s'associant à des sociétés de production de premier plan qui produiront également des projets autonomes, FOCUS ENTERTAINMENT a créé la société Scripteam, détenue à 100 %, dont le capital social est de 1 000 € le 29 septembre 2023.

Le 14 décembre 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis par le biais de Scripteam deux studios de production : Make it Happen Studio à hauteur de 65 % et Marvelous Productions à hauteur de 66,67 %.

Partenariats

Le 15 juin 2023, le Groupe a annoncé la signature de trois nouveaux jeux avec Saber Interactive, dont une nouvelle franchise codéveloppée et codétenue avec Saber. Ces trois jeux, édités par FOCUS ENTERTAINMENT, seront multijoueurs et bénéficieront de contenus additionnels dès le lancement.

Acquisition du groupe Dovetail Games, développeur et éditeur reconnu, référence incontournable des jeux de simulation ferroviaire

Le 20 avril 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis à 98,26 % Railsimulator.com, société mère du groupe Dovetail Games (DTG), aux côtés de ses cadres dirigeants. Basé au Royaume-Uni, ce développeur et éditeur reconnu est devenu une référence incontournable des jeux de simulation ferroviaire, et possède une solide expertise dans la création d'expériences de simulation superbes, immersives et authentiques.

Avec des franchises de simulation telles que Train Simulator Classic ou Train Sim World, Dovetail Games a démontré avec succès son savoir-faire en matière de création, d'engagement et d'animation d'une large et fidèle communauté de plusieurs millions de joueurs à travers le monde. Au fil des ans, le studio a adopté un modèle économique robuste basé sur les synergies entre la sortie de jeux de base et une solide stratégie de contenu additionnel, générant ainsi des revenus récurrents. En effet, en plus des jeux de base, Dovetail a créé et mis à jour un large catalogue de plus de 900 éléments de contenus additionnels, offrant aux joueurs un flux permanent de nouveautés, d'améliorations et de choix, créant un fort engagement.

L'acquisition de ce studio britannique, aux marques propres reconnues et générant un revenu récurrent, est en adéquation avec la stratégie de Focus et constitue une nouvelle étape dans la remontée de la chaîne de valeur. Par conséquent, il est attendu que l'acquisition de Dovetail ait un impact quelque peu relatif sur le taux de marge du Groupe. Récemment, Dovetail Games s'est également lancé sur le marché de la simulation de jeux de plateau avec la sortie de **CATAN**® Console Edition et s'est engagé à offrir une expérience authentique et originale de jeux de plateau aux joueurs de jeux vidéo du monde entier.

3 L'EBITDA (« Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization ») se définit comme l'EBITA avant dotation et reprise aux amortissements et provisions d'exploitation.

4 Trésorerie et assimilés : représentent la trésorerie ainsi que les titres auto-détenus dans la limite de 5 % du montant total des actions de la Société et qui sont destinés exclusivement à être remis en paiement dans le cadre d'opérations de croissance externe.

Évolution du capital social

Au 31 mars 2023, le capital était composé de 6 494 926 actions de 1,20 € de valeur nominale. Le 30 septembre 2023, le capital est composé de 6 496 026 actions de 1,20 € de valeur nominale.

Actions propres

Les actions propres au 30 septembre 2023 s'élèvent à 313 111 actions, correspondant au programme de rachat d'actions propres pour 305 715 actions propres et aux titres achetés dans le cadre du programme de liquidité mis en place par le Groupe pour 7 396 actions.

I.3. ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS SURVENUS DEPUIS LA CLÔTURE DE L'EXERCICE

The Games Awards

Le 13 novembre 2023, le jeu **Chants of Sennaar** a été nommé dans la catégorie jeux à impact aux Games Awards.

Contrat de crédits

Le 14 novembre 2023, le Groupe a obtenu la confirmation de la ligne de crédit à hauteur de 30M€ auprès du pool bancaire dans le cadre de son contrat de crédit. Dans le cadre de cette confirmation, FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de second rang de 50,1% des titres financiers Dotemu au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 novembre 2023.

Le 16 novembre 2023, le Groupe a obtenu la confirmation d'un financement à hauteur de 10M€ auprès de la BPI France.

Le Groupe a effectué un tirage de 25M€ depuis le 30 septembre 2023.

Nouveaux partenariats

FOCUS ENTERTAINMENT a annoncé le 21 novembre 2023 un nouveau partenariat avec le studio Afterburner, basé aux États-Unis, pour la création d'une nouvelle copropriété intellectuelle. Afterburner Studios a été fondé en 2018 par trois vétérans de l'industrie du jeu vidéo : Robert TAYLOR, Ian COFINO et Paul SVOBODA. En 2021, ils ont sorti le jeu **Dreamscaper**, avec 89% de notations positives sur Steam (sur 2000 avis), un score metacritic de 80 et qui comptabilise plus de 600 000 joueurs.

Le renouvellement du partenariat de longue date avec Asobo dans le cadre d'un nouveau projet d'envergure prolonge la collaboration fructueuse qui a donné naissance à la franchise «A Plague Tale», dont le dernier opus, **A Plague Tale Requiem**, a atteint les trois millions de joueurs à travers le monde.

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

Au sein du rapport financier annuel 2022-2023 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.

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 représente moins de 1,9% du revenu du Groupe au S1 2023/24.

FOCUS ENTERTAINMENT n'a qu'un seul partenaire, établi de longue date en Russie, dont les opérations de développement de jeux sont en partie 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.

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.

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.

Risques liés à la dépendance à l'égard d'un studio partenaire

Le groupe FOCUS ENTERTAINMENT publie des jeux développés par des studios internes et externes. À ce jour, le Groupe a plusieurs titres en développement avec Saber Interactive, qui représentent une part importante des jeux à sortir du Groupe sur les années à venir. Ainsi, si Saber Interactive n'était pas en capacité de produire ces jeux, dans le niveau de qualité attendu, ou dans les délais attendus, cela pourrait avoir un effet défavorable plus ou moins significatif sur les revenus, les résultats futurs de FOCUS ENTERTAINMENT, sa situation financière et son développement.

Par conséquent, il est impératif que FOCUS ENTERTAINMENT entretienne des relations solides avec le studio Saber Interactive, tout en diversifiant ses partenariats et en investissant dans ses propres capacités internes de développement, afin de réduire la dépendance à un acteur externe.

Risques liés à une éventuelle dépendance commerciale aux plateformes

À ce jour, nous estimons ne pas être dans une situation de dépendance commerciale, que ce soit vis-à-vis d'un client ou d'un type de clientèle. Nous l'expliquons par la diversité de notre réseau de partenaires distributeurs physiques implantés dans le monde entier et la diversification de nos canaux de commercialisation pour nos ventes dématérialisées.

Ainsi, en matière de distribution physique, FOCUS ENTERTAINMENT dispose d'un réseau de près de 50 distributeurs à l'international couvrant plus de 80 territoires. Les contrats de distribution sont conclus en général pour des titres spécifiques et pour une durée pouvant aller jusqu'à deux ans, FOCUS ENTERTAINMENT offrant ainsi la possibilité de changer relativement facilement de distributeur en cas de défaillance de l'un d'entre eux ou de performances en deçà des attentes.

En matière de ventes dématérialisées, le Groupe dispose à la fois de ses propres sites en ligne et d'une présence sur les principales plateformes de téléchargement de jeu vidéo.

Enfin, contrairement à ses concurrents de taille significative qui misent sur le dernier trimestre de l'année civile pour profiter des ventes de Noël pour lancer leurs « titres blockbusters », le Groupe s'attache à ne pas concentrer le lancement de ses nouveaux titres sur cette même période afin d'optimiser la visibilité. Même si des pics de vente liés à des succès commerciaux plus ou moins marqués peuvent être constatés, les ventes du Groupe ne sont donc pas concernées par une saisonnalité structurelle.

Risques liés à l'environnement concurrentiel

L'industrie du jeu vidéo se caractérise par une forte concurrence des acteurs, concurrence qui ne va que croître dans les années à venir. FOCUS ENTERTAINMENT fait face à cette compétition, et les performances des jeux du Groupe pourraient être impactées par la performance des titres publiés par les autres acteurs du secteur.

Ces titres développés par la concurrence pourraient avoir une très bonne réception auprès des joueurs et les détourner des jeux de FOCUS ENTERTAINMENT.

FOCUS ENTERTAINMENT attache ainsi un soin particulier, d'une part, au choix de la date de sortie de ses jeux pour éviter d'être en concurrence directe avec un autre lancement de jeu, et, d'autre part, au contenu de ses jeux, au lancement puis au-delà, pour en améliorer la rétention.

Ce risque ne pouvant être totalement éliminé, il pourrait en résulter que les jeux publiés par FOCUS ENTERTAINMENT performant en dessous des attentes ou nécessitent des investissements complémentaires (développement et/ou marketing) afin de défendre au mieux ses parts de marché. Cela pourrait se traduire par un impact négatif sur la prévision des ventes, les résultats, la situation financière et les perspectives de développement du Groupe.

II. ACTIONNARIAT AU 30 SEPTEMBRE 2023

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 2023 :

Actionnaires	Nombre d'actions (en %)	Droits de vote bruts ⁽¹⁾ (en %)	Droits de vote nets ⁽²⁾ (en %)
Neology Holding	2 782 803 42,84 %	3 690 581 48,80 %	3 690 581 50,90 %
Focus Groupe Comex et Salariés	168 965 2,60 %	262 451 3,47 %	262 451 3,62 %
FOCUS ENTERTAINMENT S.A.	313 111 4,82 %	313 111 4,14 %	- 0,00%
Flottant	3 231 147 49,74 %	3 297 054 43,59 %	3 297 054 45,48 %
TOTAL	6 496 026 100 %	7 563 197 100 %	7 250 086 100 %

(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 7 795 231,20 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 1^{ER} AVRIL AU 30 SEPTEMBRE 2023

Au Président-Directeur Général,

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 1^{er} avril au 30 septembre 2023, 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 obtenues 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 2023, 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, 20 décembre 2023
Les Commissaires aux Comptes

Finexsi Audit
Lucas ROBIN

Deloitte & Associés
Julien RAZUNGLES

COMPTES CONSOLIDÉS SEMESTRIELS PÉRIODE DU 1^{ER} AVRIL AU 30 SEPTEMBRE 2023

[en milliers d'euros]

I. BILAN CONSOLIDÉ

	Note	30/09/2023			31/03/2023	Variation nette
		Brut	Amortissement / Dépréciation	Net	Net	
Immobilisations incorporelles	3.2	431 108	(173 881)	257 227	190 088	67 139
<i>Dont écarts d'acquisition</i>	3.1	109 682	(17 488)	92 194	71 826	20 368
Immobilisations corporelles	3.3	5 489	(3 745)	1 744	667	1 077
Immobilisations financières	3.4	1 256		1 256	1 228	28
Titres mis en équivalence		689		689	2	688
Total Actif immobilisé		438 543	(177 626)	260 917	191 985	68 932
Stocks et en-cours	3.5	1 434	(454)	980	873	107
Clients et comptes rattachés	3.6	23 432	(116)	23 317	27 409	(4 093)
Autres créances et comptes de régularisation (*)	3.7	25 734		25 734	14 209	11 525
Instruments financiers à terme	3.7	641		641	494	147
Disponibilités	3.8	10 387		10 387	72 151	(61 764)
Total Actif		500 172	(178 196)	321 976	307 122	14 855

	Note	30/09/2023	31/03/2023	Variation nette
Capital	3.9	7 794	7 794	0
Primes liées au capital		90 284	90 275	9
Réserves		42 957	34 966	7 992
Résultat de l'exercice		(11 490)	7 312	(18 802)
Capitaux propres part Groupe		129 545	140 346	(10 801)
Intérêts minoritaires		6 327	5 654	673
Total Capitaux propres		135 872	146 000	(10 128)
Provisions	3.11	809	843	(33)
Emprunts et dettes financières	3.12	126 161	83 086	43 075
Fournisseurs et comptes rattachés	3.13	25 506	35 155	(9 649)
Instruments financiers à terme	3.14		34	(34)
Autres dettes et comptes de régularisation (**)	3.14	33 627	42 003	(8 376)
Total Passif		321 976	307 122	14 855

(*) dont 3 483 K€ d'impôts différés actifs au 30/09/2023 et 1 213 K€ au 31/03/2023.

(**) dont 422 K€ d'impôts différés au 30/09/2023 et 269 K€ au 31/03/2023.

II. COMPTE DE RÉSULTAT CONSOLIDÉ

	Note	30/09/2023		30/09/2022		Variation	Variation %
Chiffre d'affaires	3.15	85 011	100 %	65 492	100 %	19 519	30 %
Coût des ventes	3.16	(38 784)		(32 933)		(5 850)	18 %
Coût de développement de jeux	3.16	(25 392)		(8 721)		(16 671)	191 %
Autres produits		(618)		28		(645)	- 2 343 %
Coût de production	3.17	(7 164)		(5 344)		(1 820)	34 %
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(10 837)		(4 946)		(5 891)	119 %
Frais généraux et administratifs	3.19	(6 537)		(4 439)		(2 098)	47 %
Autres produits & charges d'exploitation		819		548		271	49 %
Résultat d'exploitation avant dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		(3 502)	- 4 %	9 685	15 %	(13 187)	- 136 %
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		(5 460)		(3 702)		(1 757)	47 %
Résultat courant des sociétés intégrées		(8 963)	- 11 %	5 983	9 %	(14 946)	- 250 %
Résultat financier	3.22	(2 615)		(575)		(2 040)	355 %
Résultat exceptionnel	3.23	(4)		(112)		108	- 97 %
Impôts sur les résultats	3.25	515		(2 179)		2 693	- 124 %
Résultat des sociétés mises en équivalence		(62)		11		(73)	
Résultat net de l'ensemble consolidé		(11 129)	- 13 %	3 128	5 %	(14 257)	- 456 %
Intérêts minoritaires		(360)		(1 723)		1 363	
Résultat net (part du Groupe)		(11 490)	- 14 %	1 405	2 %	(12 895)	- 918 %
Résultat par action	3.24	(1,86)		0,23			
Résultat dilué par action	3.24	(1,82)		0,22			

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 31/03/22	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				7 313	7 313	2 948	10 260
Augmentation de capital	15	83			98		98
Variation de périmètre						1 096	1 096
Actions propres			(735)		(735)		(735)
Réserve de conversion			34		34		34
Autres			(10)		(10)	(21)	(31)
Capitaux propres au 31/03/23	7 794	90 275	34 966	7 313	140 346	5 654	146 000
Capitaux propres au 31/03/23	7 794	90 275	34 966	7 313	140 346	5 654	146 000
Affectation en réserves			7 313	(7 313)	0		0
Distributions de dividendes					0	(452)	(452)
Résultat de l'exercice				(11 490)	(11 490)	319	(11 171)
Augmentation de capital		8			8	727	735
Variation de périmètre						24	24
Actions propres			(187)		(187)		(187)
Réserve de conversion			911		911	0	911
Autres			(45)		(45)	54	9
Capitaux propres au 30/09/23	7 794	90 284	42 957	(11 490)	129 545	6 327	135 873

La ligne « Distributions de dividendes » concerne le versement de dividendes de la société BlackMill, détenue à 66,67% et générant un impact de (452 K€) sur les intérêts minoritaires.

Les « Augmentations de capital » incluent l'exercice de stock-options et l'acquisition définitive d'actions gratuites pour 9 K€.

L'impact de 727 K€ sur les intérêts minoritaires est relatif à l'augmentation de capital de Dovetail Games Holding, détenue à 98,26%.

La ligne « Actions propres » concerne l'annulation de celles-ci dans le cadre du contrat de liquidité et du programme de rachat d'actions, ainsi que le paiement en actions dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games Group.

La ligne « Variation de périmètre » concerne l'acquisition de la société Dovetail Games Holding, détenue à 98,26% et générant un impact de 24 K€ sur les intérêts minoritaires.

IV. TABLEAU DE FLUX DE TRÉSORERIE CONSOLIDÉ

	Note	30/09/2023	31/03/2023
Résultat net des sociétés intégrées		(11 129)	10 261
- Variations nettes des amortissements et provisions ⁽¹⁾		25 935	33 192
- Amortissement écart d'acquisition		5 460	7 957
- Élimination des charges d'intérêts		2 604	2 817
- Variation des impôts différés	3.7	753	(253)
- Élimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		62	5
- Élimination des plus ou moins-values de cession		0	226
- Autres éléments sans impact cash		0	(130)
Marge brute d'autofinancement		23 685	54 073
- Variation du BFR d'exploitation		(20 901)	13 137
Dont variation des stocks	3.5	(99)	(10)
Dont variation des créances d'exploitation	3.6 / 3.7	3 422	(2 337)
Dont variation des dettes d'exploitation	3.13 / 3.14	(24 223)	15 484
Flux nets d'exploitation		2 784	67 210
Acquisitions des immobilisations	3.2 / 3.3	(45 069)	(65 512)
Acquisitions nettes de cession des immobilisations financières	3.4	38	(7)
Incidence des variations de périmètre ⁽²⁾		(56 458)	(5 538)
Flux nets d'investissement		(101 489)	(71 057)
Dividendes versés		(452)	0
Augmentation de capital	3.9	737	44
Émissions d'emprunts	3.12	45 500	20 000
Remboursement des emprunts, dettes financières et intérêts	3.12	(8 755)	(5 828)
Contrats de liquidité		(999)	(850)
Flux nets de financement		36 030	13 365
Incidence des écarts de change		909	40
Variation de trésorerie		(61 767)	9 558
Trésorerie à l'ouverture ⁽³⁾		72 151	62 595
Trésorerie à la clôture ⁽³⁾	3.8	10 387	72 151
Variation de trésorerie		(61 767)	9 558

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

(2) Au 30 septembre 2023, il s'agit des acquisitions de Dovetail Games Group et de Carpool Studio. Le montant correspond au coût d'acquisition payé diminué de la trésorerie acquise. Cela comprend également le paiement des compléments de prix de BlackMill et Dotemu au 30/09/2023. Au 31 mars 2023, il s'agit des acquisitions de BlackMill Games B.V et de Black Soup GmbH. Le montant correspond au coût d'acquisition payé diminué de la trésorerie acquise.

(3) La trésorerie correspond aux disponibilités nettes des concours bancaires courants.

ANNEXE AUX COMPTES CONSOLIDÉS

A. PRÉSENTATION DU GROUPE

Créé en 1995, le groupe FOCUS ENTERTAINMENT est un éditeur et développeur français de jeux vidéo dont la vocation est de développer, produire et lancer des jeux vidéo à succès originaux, multiplateformes, internationaux.

Le Groupe 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 2023 présentent une 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. Changement de méthode comptable

Néant.

1.2. Changement d'estimation et de présentation

Changement d'estimation

1/ Coût global des immobilisations - jeux

FOCUS ENTERTAINMENT a décidé d'inclure dans le coût global des immobilisations, en plus des contributions au développement versées aux studios, les charges externes de production directement rattachables aux jeux à compter du 1^{er} avril 2023. Cette décision découle i) de la volonté du Groupe de refléter de manière plus précise l'investissement total nécessaire à la création de ses actifs immatériels et ii) de la possibilité de lier précisément ces charges à chaque jeu en comptabilité analytique.

Ces charges externes de production comprennent notamment les frais de localisation, de labélisation, les tests de contrôle de qualité et tout autre service externe nécessaire pour finaliser et optimiser le développement du jeu avant son lancement.

Au 30 septembre 2023, ce changement d'estimation vient diminuer les charges externes de production à hauteur de 1,4 M€.

2/ Durée d'amortissement des jeux

FOCUS ENTERTAINMENT a réalisé une analyse de la durée de vie de son portefeuille de jeux.

En tenant compte de l'historique des jeux, des tendances du marché et des autres facteurs pertinents, le Groupe a pris la décision de modifier la durée d'amortissement des immobilisations incorporelles liées aux jeux pour que cette durée reflète les dernières analyses réalisées par le Groupe.

Ainsi, à compter du 1^{er} avril 2023, la durée de l'amortissement des jeux a été révisée. Elle est désormais comprise entre 12 et 36 mois en fonction des typologies de jeux, contre 24 mois auparavant. Cette mise à jour reflète plus précisément la durée de vie constatée des jeux du Groupe et permet une meilleure adéquation entre les charges d'amortissement et les revenus générés par ces actifs.

Le Groupe continuera à suivre de près l'évolution des jeux de son portefeuille, ainsi que les tendances du marché et les facteurs économiques pertinents, et se réserve donc la possibilité de revoir cette estimation dans le futur.

Au 30 septembre 2023, ce changement d'estimation vient augmenter le coût de développement des jeux à hauteur de 0,3 M€.

Changement de présentation

Suite au règlement ANC 2020-01 concernant le traitement crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo, le crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo a été reclassé en déduction des impôts sur le résultat dans le compte de résultat consolidé. Au 30 septembre 2023, il s'élève à hauteur de 1 605K€ contre 168K€ au 30 septembre 2022.

1.3. Indicateurs de performance suivis par le management

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. Les coûts des ventes et de développement des jeux sont définis en note 1.17. 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'EBIT

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

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,
- avant dotations aux amortissements des actifs incorporels identifiés dans le cadre d'un regroupement d'entreprises
- et majoré du crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo.

	Note	30/09/2023	30/09/2022
Chiffre d'affaires		85 011	65 492
Marge brute		20 656	25 114
Coût de production	3.17	(7 164)	(5 344)
Frais de marketing & commercialisation	3.18	(10 837)	(4 946)
Frais généraux et administratifs	3.19	(6 537)	(4 439)
Autres produits & charges d'exploitation - Hors CIR/CIJV		819	380
CIR/CIJV	1.2 & 3.25	1 605	168
EBITA		(1 458)	10 933
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition et dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprises	3.1 & 3.21	(5 901)	(4 951)
CIR/CIJV	3.25	(1 605)	-
EBIT		(8 963)	5 982

Suite au règlement ANC 2020-01 concernant le traitement crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo, le crédit d'impôt recherche / crédit d'impôt jeux vidéo a été reclassé en déduction des impôts sur le résultat dans le compte de résultat consolidé. Au 30 septembre 2023, il s'élève à hauteur de 1 605K€ contre 168K€ au 30 septembre 2022.

Définition de l'EBITDA

L'EBITDA (« Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization ») se définit comme l'EBITA avant dotation et reprise aux amortissements et provisions d'exploitation.

	Note	30/09/2023	30/09/2022
EBITA		(1 458)	10 934
Dotation et reprise aux amortissements et aux provisions - Frais de développement	3.21	24 971	7 472
Dotation et reprise aux amortissements et aux provisions - Autres	3.21	408	483
EBITDA		23 921	18 889

Définition du cash-flow opérationnel

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

	Note	30/09/2023	30/09/2022
Résultat net des sociétés intégrées		(11 129)	3 128
- Variations nettes des amortissements et provisions		25 935	9 275
- Amortissement écart d'acquisition		5 460	3 702
- Intérêts courus		2 604	1 025
- Variation des impôts différés	3.7	753	(137)
- Élimination de la quote-part de résultat des mises en équivalence		62	(11)
- Plus ou moins-values de cession		0	0
Marge brute d'autofinancement		23 685	16 982
- Variation du BFR d'exploitation		(20 901)	11 177
- Acquisitions d'immobilisations incorporelles	3.2	(44 044)	(37 531)
Cash-flow opérationnel		(41 260)	(9 372)

1.4. Événements significatifs de la période

Acquisition de Dovetail Games Group

Le 20 avril 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 98,26 % du capital social de Railsimulators.com pour un prix de 40 M€ hors complément de prix à travers la création de Dovetail Games Holding détenue à 98 %. Les comptes de ces entités sont consolidés au niveau du Groupe à partir du 1^{er} avril 2023, en intégration globale.

Des compléments de prix ont également été mis en place.

Changement de gouvernance

Le 16 mai 2023, en accord avec le Conseil d'Administration, Monsieur Sean BRENNAN a présenté sa démission du poste de Directeur Général de FOCUS ENTERTAINMENT avec effet immédiat. Dans le cadre de cette évolution de la gouvernance et afin de poursuivre le développement de la stratégie de la Société, le Conseil d'Administration, réuni le 16 mai, annonce avoir pris la décision de réunir les fonctions de Président du Conseil d'Administration et Directeur Général et de nommer Fabrice LARUE au poste de Président-Directeur Général du groupe FOCUS ENTERTAINMENT. Les autres membres de l'équipe de Direction du Groupe restent en place et sont concentrés sur la livraison de son line up ambitieux.

Contrat de crédit

Un tirage complémentaire de 45 millions d'euros de la ligne de crédit a été effectué au courant de ce semestre.

Par ailleurs, afin de respecter ses obligations dans le cadre de ce contrat, FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de premier rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 juin 2023.

Prise de participation minoritaire dans Carpool Studio

FOCUS ENTERTAINMENT s'associe à des vétérans de l'industrie, François ALAUX, Olivier BLIN et Thomas PAINÇON, pour créer le studio Carpool Studio, dédié au développement d'un jeu ambitieux multijoueur, et « Game as Service » (GaaS), basé sur une nouvelle propriété intellectuelle.

À ce titre, le 26 mai 2023, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 35% du capital social de Carpool Studio pour un prix de 2,1 M€. Le Groupe exerçant une influence notable sur la société, cette dernière a été consolidée par mise en équivalence.

Création de l'entité Scripteam

Dans le cadre du projet Focus Production annoncé le 15 juin 2023 dont l'objectif est d'offrir un nouveau service pour exploiter les propriétés intellectuelles des studios internes et externes en s'associant à des sociétés de production de premier plan qui produiront également des projets autonomes, FOCUS ENTERTAINMENT a créé la société Scripteam, détenue à 100 %, dont le capital social est de 1 000 € le 29 septembre 2023.

1.5. Événements postérieurs au 30 septembre 2023

Augmentation de capital de Scripteam et prise de participation dans deux studios

Le 14 décembre 2023, le capital social de Scripteam a été augmenté à hauteur de 8 M€, dont 88,79 % détenus par FOCUS ENTERTAINMENT. La société Scripteam a acquis, à cette même date, deux studios de production : Make it Happen Studio à hauteur de 65 % et Marvelous Productions à hauteur de 66,67 %.

Contrat de crédit

Le 14 novembre 2023, le Groupe a obtenu la confirmation de la ligne de crédit à hauteur de 30 M€ auprès du pool bancaire dans le cadre de son contrat de crédit. Dans le cadre de cette confirmation, FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de second rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 novembre 2023.

Le 16 novembre 2023, le Groupe a obtenu la confirmation d'un financement à hauteur de 10 M€ auprès de la BPI France.

Le Groupe a effectué un tirage de 25 M€ depuis le 30 septembre 2023.

1.6. 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'allocation des prix d'acquisition pour les acquisitions réalisées ;
- 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.

1.7. 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 36 mois. Cet amortissement peut être modifié dans le cas où les ventes attendues ne permettent 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 enregistrées 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 7 ans – 10 ans
- Matériel de bureau et informatique : linéaire 3 à 5 ans
- Mobilier de bureau : linéaire 3 à 8 ans

Les immobilisations incorporelles comprennent également la valorisation des marques acquises dans le cadre de regroupement d'entreprises. Au 30 septembre 2023, il s'agit de la marque sur le jeu « Train Sim World » de Dovetail Games Group.

Des tests de dépréciation sont réalisés sur les marques à la clôture de chaque exercice ou, plus régulièrement, dans le cas d'indice de perte de valeur.

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.

1.8. Immobilisations financières

Les immobilisations financières comprennent notamment :

- les dépôts et cautionnements liés aux emprunts et aux baux en-cours,
- 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.

1.9. 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.

1.10. Créances client

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'irrécouvrabilité. 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

1.11. Autres créances

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

1.12. Opérations en devises et instruments financiers de couverture

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.

Dans le cadre du contrat de crédit et afin de respecter les obligations de ce dernier, deux opérations de couverture de taux ont été conclues et leurs versements sont comptabilisés dans les comptes au 30 septembre 2023. La juste valeur de ces instruments est de 135K€ et 32K€ au 30 septembre 2023.

1.13. 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.

1.14. Provision pour charges

La provision pour charges concerne notamment les engagements de retraite. La provision pour indemnité de départ à la retraite est comptabilisée conformément à la méthode de référence.

Les salariés français du Groupe bénéficient des prestations de retraites prévues par la réglementation française :

- obtention d'une indemnité de départ à la retraite, versée par le Groupe, lors de leur départ en retraite (régime à prestations définies) ;
- versement de pensions de retraite par les organismes de Sécurité sociale, lesquels sont financés par les cotisations des entreprises et des salariés (régime à cotisations définies).

Les régimes de retraite, les indemnités assimilées et autres avantages sociaux qui sont analysés comme des régimes à prestations définies (régime dans lequel le Groupe s'engage à garantir un montant ou un niveau de prestation défini) sont comptabilisés au bilan sur la base d'une évaluation actuarielle des engagements à la date de clôture, diminuée de la juste valeur des actifs du régime y afférent qui leur sont dédiés.

Cette évaluation repose notamment sur des hypothèses concernant l'évolution des salaires, l'âge de départ à la retraite et sur l'utilisation de la méthode des unités de crédit projetées, prenant en compte la rotation du personnel et des probabilités de mortalité.

Les paiements du Groupe pour les régimes à cotisations définies sont constatés en charges au compte de résultat de la période à laquelle ils sont liés.

La méthode de calcul appliquée est la méthode rétrospective : méthode des unités de crédit projetées avec salaires de fin de carrière (droits à indemnité à la date actuelle avec salaires en fin de carrière actualisés).

Cette indemnité est calculée sur la base d'un départ volontaire des salariés à l'âge de 65 ans en accord avec les dispositifs de la convention collective en vigueur dans le Groupe.

Les principales hypothèses sont les suivantes :

- le taux de rotation des personnels et l'évolution annuelle des salaires sont propres à chaque entreprise ;
- le taux de charges sociales est de 43 % pour les sociétés de droit français ;
- le taux d'actualisation est de 4,21 % ;
- la convention collective : Synthec ;
- la table de mortalité : Table INSEE TV/TD 2011-2013.

1.15. 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.

1.16. Chiffre d'affaires

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

- Produits physiques (ventes retail) :** les ventes de produits physiques sont comptabilisées à la date de transfert de propriété aux clients, nettes des remises, ristournes et commissions accordées aux distributeurs.
- 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.

1.17. Coût 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 dues 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 dépréciation sur jeu (cf. note 1.13),
- 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 correspondant aux sommes engagées est alors comptabilisée en coûts liés aux jeux cédés.

Les **coûts de développement des jeux** sont constitués de la charge d'amortissement des financements prévus contractuellement et versés aux studios avant ou après le lancement des jeux. 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 1.7 concernant les modalités d'amortissement des coûts de développement pour les jeux commercialisés.

1.18. Frais de production

Cette destination comprend les coûts externes de production (traduction, labélisation et 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.

1.19. 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.

1.20. 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.

1.21. 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.

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 ».

1.22. Résultat exceptionnel

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

1.23. 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 MÉTHODES 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.

Au cours de ce semestre, FOCUS ENTERTAINMENT a acquis 100 % de la société RailSimulators.com Limited (via la création de l'entité Dovetail Games Holding Ltd, détenue à 98,26%), qui elle-même détient la société Dovetail Games Scotland Limited (cf. note 1.4) ci-après Dovetail Games Group.

FOCUS ENTERTAINMENT a également fait l'acquisition de 35 % de la société Carpool Studio (cf. note 1.4).

Entreprise	Siège	N° Siret	Contrôle	Intérêt	Méthode*
Black Soup GmbH	Husemannstraße 33, 10435 Berlin	N/A	60,00 %	60,00 %	IG
BlackMill games B.V	Limmerhoek 43, 1811 BA, Alkmaar, The Netherlands	N/A	66,67 %	66,67 %	IG
Carpool Studio	35, rue des Trois Bornes – 75011 Paris	92272148500014	35,00 %	35,00 %	MEE
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
Dotemu	79, rue du Faubourg Poissonnière – 75009 Paris	53535584600028	77,50 %	77,50 %	IG
Douze Dixièmes	79, cité Jouffroy Renault – 92110 Clichy	82872451800026	50,01 %	50,01 %	IG
Dovetail Games (Scotland) Limited	C/O 10 th Floor, 133 Finnieston Street, Glasgow, Scotland, G3 8HB	NA	100,00 %	98,26 %	IG
Dovetail Games Holding Ltd	Redwood House, St Julian's Avenue, St Peter Port, Guernsey GY1 1WA	N/A	98,26 %	98,26 %	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
Peanut Butter & Jelly GmbH	Husemannstraße 33, 10435 Berlin	N/A	50,01 %	30,01 %	IG
Railsimulator.com Limited	3 rd Floor North, Fitted Rigging House, Anchor Wharf, The Historic Dockyard, Chatham, Kent, UK, ME4 4TZ	NA	100,00 %	98,26 %	IG
Scripteam	11, rue de Cambrai – 75019 Paris	98011623000015	100,00 %	100,00 %	IG
Stream On Studio	1, avenue de Lattre de Tassigny – 94130 Nogent-sur-Marne	49906163800049	60,00 %	60,00 %	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 et de Carpool Studio, est consolidé selon la méthode d'intégration globale dans la mesure où FOCUS ENTERTAINMENT exerce sur ces entités un contrôle exclusif.

Les sociétés Just 2D Interactive GmbH et Carpool Studio sont consolidées par mise en équivalence, FOCUS ENTERTAINMENT exerçant une influence notable sur ces dernières.

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 soit i) sont 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.

Dovetail Games Group a été acquis le 20 avril 2023 et a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire au 30 septembre 2023 (cf. note 3.1).

La société Carpool Studio a été acquise le 26 mai 2023 et a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire non significatif au 30 septembre 2023.

L'acquisition de Dovetail Games Group au cours du semestre et celles de BlackMill B.V et de Black Soup GmbH au cours de l'exercice précédent sont assorties de clauses de compléments de prix conditionnées à des indicateurs multicritères. Il en est de même pour l'acquisition de Douze Dixièmes.

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.

	Taux moyen	Taux de clôture
€/USD	1,0886	1,0594
€/CAD	1,4608	1,4227
€/GBP	0,8644	0,8646

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.

Un actif d'impôt différé est comptabilisé s'il est probable que le Groupe disposera de bénéfices futurs imposables, appréciés sur la base des prévisions fiscales, sur lesquels cet actif pourra être imputé dans un horizon raisonnable.

2.9. Date de clôture des comptes

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

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

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

3.1. Écarts d'acquisition

Écart d'acquisition	30/09/2023	31/03/2023	Variation
Valeur brute	109 682	83 855	25 827
Amortissements	(17 488)	(12 028)	(5 459)
Valeur nette	92 194	71 826	20 368
<i>Dont Dotemu</i>	<i>48 833</i>	<i>51 850</i>	<i>(3 017)</i>
<i>Dont Dovetail</i>	<i>23 745</i>	<i>0</i>	<i>23 745</i>

L'acquisition de BlackMill B.V avait conduit à la constatation d'un actif incorporel de 2,3 M€ amorti à hauteur de 0,4 M€ au 30 septembre 2023.

L'acquisition de la société Carpool Studio acquise le 26 mai 2023 a conduit à constater un écart d'acquisition provisoire de 1,4 M€ au 30 septembre 2023.

Le Groupe a fait l'acquisition de la société Railsimulator.com ce semestre (cf. Faits marquants). Les contrats d'acquisition prévoient des compléments de prix conditionnés à des indicateurs multicritères qui ont été estimés hautement probables et comptabilisés au 30 septembre 2023.

L'acquisition de Railsimulator.com a conduit à la constatation d'un écart d'acquisition provisoire de 25 M€ toujours en cours d'analyse.

	RailSimulators.com
Prix d'acquisition	52 331
Juste valeur de l'actif net acquis	27 787
Écart d'acquisition	24 544

Au 30 septembre 2023, la valorisation provisoire des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

	RailSimulators.com
Immobilisations incorporelles	7 033
Catalogue	411
Marque	15 904
Immobilisations corporelles	387
Immobilisations financières	65
Clients et comptes rattachés	106
Autres créances et comptes de régularisation	7 705
Trésorerie	2 830
Total Actif	34 441
Autres dettes et comptes de régularisation	1 599
Dettes financières	3 658
Dettes de personnel	1 398
Total Passif	6 655
Actif net	27 787
% détention	100,0 %
Actif net acquis	27 787

Le Management a estimé que l'ensemble des 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'acquisitions sont amortis forfaitairement sur 10 ans en linéaire, comme le permet l'article 231-11 du règlement ANC 2020-01. Il en est de même pour les écarts d'acquisition de Dovetail Games Group et de Carpool Studio, puisque nous sommes toujours dans l'acquisition de savoir-faire et l'élargissement de notre communauté de joueurs.

Aucun indice de perte de valeur n'a été détecté au cours de l'exercice 2022-2023.

La valeur recouvrable des écarts d'acquisition inscrits au bilan ne pouvant être déterminée individuellement, le Groupe a identifié comme unique unité génératrice de trésorerie l'ensemble des actifs des activités de production et d'édition, ces deux activités étant interdépendantes et en raison des synergies qui vont se développer du fait de ces rachats. Cela s'explique par la collaboration des studios entre eux et avec FOCUS ENTERTAINMENT conformément à la stratégie d'édition et de co-production intégrée du Groupe et par la mutualisation de certains moyens de production et de back-office.

Dans le cadre de l'acquisition de Dovetail, le Groupe a réalisé une évaluation de la juste valeur de certains actifs incorporels à la date d'acquisition. Ce processus d'allocation du prix d'acquisition a emmené le Groupe à identifier et reconnaître la marque Train Sim World pour une valeur de 14 M€ (15,9 M€ au 30 septembre 2023).

Pour rappel, les normes françaises énoncent que, dans le cadre d'une prise de contrôle, un élément incorporel acquis doit être considéré comme un actif identifiable si la société peut l'évaluer séparément selon des critères objectifs et pertinents.

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 en cours concernent essentiellement les montants versés aux studios prestataires au titre de jeux en cours de développement et non commercialisés à la date de clôture.

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

Les entrées de périmètre correspondent à la juste valeur des immobilisations de Railsimulator.com à la date d'acquisition, ainsi qu'à la valorisation de la marque.

	31/03/2023	Entrée périètre	Acquisitions	Cessions	Reclassement	Impact du change	Dotations & amortissements	30/09/2023
Frais de recherche & développement	429	-	-	-	-	-	-	429
Coûts de développement des jeux	116 151	39 929	8 345	-	23 895	725	-	189 045
Concessions, brevets, logiciels	1 927	-	-	(63)	-	-	-	1 863
Marques	-	15 904	-	-	-	289	-	16 193
Autres immobilisations incorporelles	24	-	-	-	-	-	-	24
Coûts de développement des jeux en cours	97 636	-	40 132	-	(23 895)	-	-	113 873
Autres immobilisations incorporelles en cours	2	-	-	-	-	-	-	2
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES BRUTES	216 168	55 833	48 477	(63)	-	1 014	-	321 429
Amortissements et dépréciations des frais de recherche & développement	(429)	-	-	-	-	-	-	(429)
Amortissements et dépréciations des jeux	(95 852)	(32 485)	-	-	-	(590)	(25 404)	(154 330)
Amortissements et dépréciations brevets, licences, marques, logiciels	(1 602)	-	-	63	-	(0)	(74)	(1 613)
Amortissements et dépréciations autres immobilisations incorporelles	(24)	-	-	-	-	-	-	(24)
AMORT. IMMOS INCORPORELLES	(97 906)	(32 485)	-	63	-	(590)	(25 478)	(156 396)
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES NETTES	118 262	23 348	48 477	-	-	424	(25 478)	165 033

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

Le poste Marques correspond à la valorisation des actifs identifiés dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games Group (cf. note 3.1).

3.3. Immobilisations corporelles

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

	31/03/2023	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	Impact du change	30/09/2023
Constructions et agencements	146	-	-	-	-	146
Autres immobilisations corporelles	2 694	1 718	922	(109)	31	5 256
Immobilisations corporelles en cours	-	-	87	-	-	87
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	2 840	1 718	1 009	(109)	31	5 489
Amort. constructions et agencements	(139)	-	(7)	-	-	(146)
Amort. Autres immobilisations corporelles	(2 033)	(1 330)	(319)	108	(24)	(3 599)
AMORT. IMMOS CORPORELLES	(2 172)	(1 330)	(326)	108	(24)	(3 745)
IMMOBILISATIONS CORPORELLES NETTES	667	387	683	(1)	7	1 744

Les acquisitions d'immobilisations corporelles sont composées majoritairement du réaménagement des locaux de FOCUS ENTERTAINMENT suite à un nouveau bail commercial.

3.4. Immobilisations financières

	31/03/2023	Entrée de périmètre	Acquisitions	Cessions	Impact de change	30/09/2023
Titres des sociétés non consolidées	-	0	1	-	0	1
Dépôt de garantie	1 114	65	171	(132)	1	1 220
Compte de liquidité - Gilbert Dupont	114	-	-	(78)	-	36
Contrats sur rachat d'actions propres	-	-	-	-	-	-
VALEUR BRUTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 228	65	172	(210)	1	1 256
Dépréciations des titres non consolidées	-	-	-	-	-	-
VALEUR NETTE DES ACTIFS FINANCIERS	1 228	65	172	(210)	1	1 256

Les immobilisations financières sont composées des dépôts de garantie bancaire liés aux emprunts souscrits, y compris des intérêts courus, 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.

3.5. Stocks

	30/09/2023			31/03/2023
	Brut	Provision	Net	Net
Produits finis	1 087	(439)	648	582
Marchandises	347	(15)	332	291
Total des stocks	1 434	(454)	980	873

À la clôture semestrielle, le Groupe procède à la reprise de toutes les dépréciations comptabilisées à la clôture précédente et calcule une nouvelle dépréciation. Au 30 septembre 2023, une dotation de 454 K€ et une reprise de 410 K€ ont été comptabilisées, représentant un impact négatif de -44 K€ sur le résultat d'exploitation.

3.6. Clients et comptes rattachés

	30/09/2023			31/03/2023
	Brut	Provision	Net	Net
Clients et comptes rattachés	23 432	(116)	23 317	27 409
Clients et comptes rattachés	23 432	(116)	23 317	27 409

Les créances clients ont une échéance inférieure à un an.

3.7. Autres créances et comptes de régularisation et instruments financiers

	30/09/2023		31/03/2023	
	Brut	Provision	Net	Net
Avances et acomptes versés	1 602	-	1 602	726
Créances sociales et fiscales	13 389	-	13 389	5 528
Impôts différés actifs	3 483	-	3 483	1 213
Charges constatées d'avance	5 729	-	5 729	4 825
Instruments financiers à terme	641	-	641	494
Écart de conversion actif	54	-	54	275
Charges à répartir	1 477	-	1 477	1 641
Total Autres créances	26 375	0	26 375	14 703
<i>Dont :</i>				
- À moins d'un an	18 078	0	18 078	7 497
- À plus d'un an et moins de cinq ans	8 298		8 298	6 974
- À plus de cinq ans	0		0	232

Créances sociales et fiscales

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

Impôts différés actifs

Les impôts différés se décomposent comme suit:

	31/03/2023	Entrée de périmètre	Variation	Conversion	30/09/2023
Différences temporaires	943	2 830	(753)	41	3 061
IDA	1 213	2 932	(705)	43	3 483
IDP	269	102	48	2	422
Impôts différés	943	2 830	(753)	41	3 061

L'entrée de périmètre correspond aux impôts différés comptabilisés dans le cadre de l'acquisition de Dovetail Games Group, notamment des IDA sur les frais d'acquisitions des titres, ainsi que la reconnaissance du stock de déficit de Railsimulators.com.

Parmi les impôts différés, 1 409 K€ sont à échéance à plus d'un an et moins de cinq ans.

Instruments financiers

Les instruments financiers à terme correspondent aux couvertures mises en place dans le cadre du contrat de crédit (cf. note 1.12).

Charges constatées d'avance

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

	30/09/2023	31/03/2023
Abonnements et locations	418	120
Cotisations et autres frais	338	145
Jeux non sortis	4 972	4 560
Charges constatées d'avance	5 729	4 825

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. 4 729 K€ sont à échéance à plus d'un an et moins de cinq ans.

Charges à répartir

1 160 K€ sont à échéance à plus d'un an et moins de cinq ans.

3.8. Trésorerie

	30/09/2023	31/03/2023
Disponibilités	10 387	72 151
Trésorerie brute	10 387	72 151
Découvert bancaire	-	-
Trésorerie nette	10 387	72 151
Gain/Perte latente sur instruments financiers	-	-
Trésorerie y compris Gain/Perte latent sur instruments financiers	10 387	72 151

3.9. Capitaux propres consolidés

Au 30 septembre 2023, le capital de FOCUS ENTERTAINMENT est composé de 6 496 026 actions ordinaires au nominal de 1,20 € entièrement libérées.

Composition du capital social

	Nombre	Valeur nominale
En début d'exercice	6 494 926	1,2
Actions émises pendant l'exercice	1 100	1,2
En fin d'exercice	6 496 026	1,2

Actions propres

Les actions propres au 30 septembre 2023 s'élèvent à 313 111 actions, correspondant au programme de rachat d'actions propres pour 305 715 actions propres et aux titres achetés dans le cadre du programme de liquidité mis en place par le Groupe pour 7 396 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) Attribution Gratuite d'Actions (AGA)

	Attribution Gratuite d'Actions					
	11/10/2018	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	30/03/2022	17/01/2023
Date d'autorisation	11/10/2018	26/06/2019	17/12/2020	26/01/2021	30/03/2022	17/01/2023
Date de vesting	Par 1/3 jusqu'en 2022	Variable jusqu'en 2023	Décembre 2024	Décembre 2024	Mars 2023	Par 1/2 jusqu'en 2024
Fin de période de rétention	jusqu'en 2023	jusqu'en 2024	jusqu'en 2026	jusqu'en 2026	30/03/2024	jusqu'à fin Oct. 2025
Quantités attribuées	48 600	5 600	70 000	75 375	6 000	53 460
Quantités annulées	4 400	1 000	26 733	30 685	0	3 240
Quantités encore en période d'acquisition au 30-09-2023	0	0	43 267	44 690	0	50 220
Quantités encore en période de rétention au 30-09-2023	1 400	600			6 000	

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 30 septembre 2023.

b) Options de souscription d'actions

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

	Stock-options		
Date d'autorisation	26/06/2019	01/04/2022	05/01/2023
Date butoir d'exercabilité	26/06/2024	30/06/2027	31/12/2027
Prix d'exercice	18,53	44,00	47,95
Quantités autorisées	25 000	250 000	250 000
Quantités attribuées	15 750	42 500	85 000
Quantités annulées	2 500	42 500	85 000
Quantités exercées	4 500	0	0
Quantités résiduelles au 30-09-2023	8 750	0	0

Il s'agit des seuls plans en vigueur au 30 septembre 2023.

c) Bons de souscription d'actions

Il n'existe aucun plan de BSA en vigueur au 30 septembre 2023.

3.11. Provisions pour risques et charges

	31/03/2023	Entrée périmètre	Dotations	Reprises utilisées	30/09/2023
Provision pour risques	560	-	58	(309)	309
Provision pour Indemnités de Fin de Carrière	282	-	218	-	500
Provisions pour risques et charges	843	-	276	(309)	809

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

3.12. Emprunts et endettement net

	31/03/2023	Nouveaux emprunts	Remboursements	Écarts de conversion	Variation de périmètre	30/09/2023
Emprunts bancaires (hors découvert)	82 477	45 500	(6 602)	67	3 658	125 100
- dont à moins d'un an	3 569					9 551
- dont à plus d'un an et moins de 5 ans	77 403					115 550
- dont à plus de 5 ans	1 505					
Autres emprunts et dettes assimilées	28	-	(9)	-	-	19
Intérêts courus (sur autres empr.& dettes assim.)	581	461	-	-	-	1 042
Endettement financier	83 086	45 961	(6 611)	67	3 658	126 161
Trésorerie	(72 151)					(10 387)
Titres auto-détenus						(8 768)
Trésorerie et assimilés (*)	(72 151)					(19 155)
Complément de prix	16 325	9 584	(14 409)			11 500
Endettement net	27 260					118 505

(*) La trésorerie et assimilés représente la trésorerie ainsi que les titres auto-détenus dans la limite de 5% du montant total des actions de la Société et qui sont destinés exclusivement à être remis en paiement dans le cadre d'opérations de croissance externe.

L'endettement financier brut hors découverts bancaires inclut principalement un prêt senior et quatre prêts BPI. Le Groupe a tiré deux tranches 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.

Dans le cadre du contrat de crédit et afin de respecter les obligations de ce dernier, des opérations de couverture de taux ont été conclues et leurs versements sont comptabilisés dans les comptes au 30 septembre 2023 (cf. note 1.12).

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

3.13. Dettes fournisseurs

Les dettes fournisseurs se présentent comme suit :

	30/09/2023	31/03/2023
Dettes fournisseurs	6 685	4 194
Factures non parvenues	3 595	7 893
Factures non parvenues - studios	15 226	23 068
Total Dettes fournisseurs	25 506	35 155

Les dettes fournisseurs ont une échéance inférieure à un an.

Au 30 septembre 2023, les factures non parvenues - studios ne concernent que les factures à recevoir au titre des royautés complémentaires relatives aux rapports de vente envoyés aux studios dans les 45 jours suivant la date de clôture.

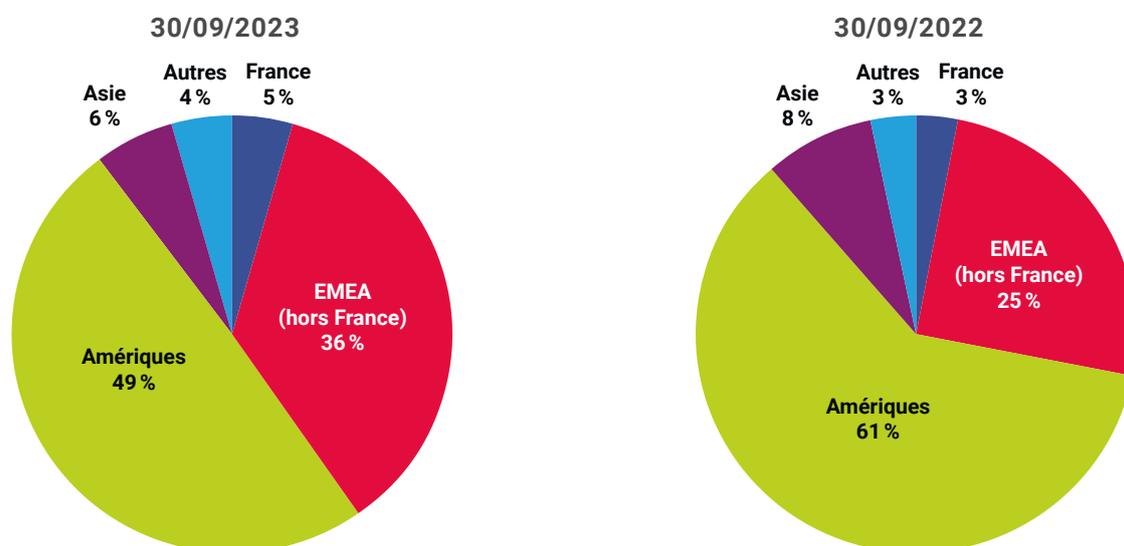
3.14. Autres dettes et instruments financiers

	30/09/2023	31/03/2023
Dettes sur immobilisations	5 318	3 096
Dettes fiscales et sociales	7 239	11 640
Impôts différés passifs	422	269
Autres dettes (dont avances et acomptes reçus)	16 678	24 550
Comptes courants - passif	2	2
Produits constatés d'avance	3 604	2 339
Écart de conversion passif	363	108
Instruments dérivés passifs	-	34
Total Autres dettes	33 626	42 038
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>32 840</i>	<i>39 101</i>
<i>Dont entre un an et cinq ans</i>	<i>787</i>	<i>2 937</i>

Les « Autres dettes (dont avances et acomptes reçus) » sont essentiellement composées des compléments de prix liés aux acquisitions du Groupe, ainsi que des avoirs à établir aux clients découlant de leurs conditions contractuelles. Les compléments de prix relatifs à Dotemu et BlackMill Games devenus certains lors de l'exercice précédent ont été versés au cours de ce semestre.

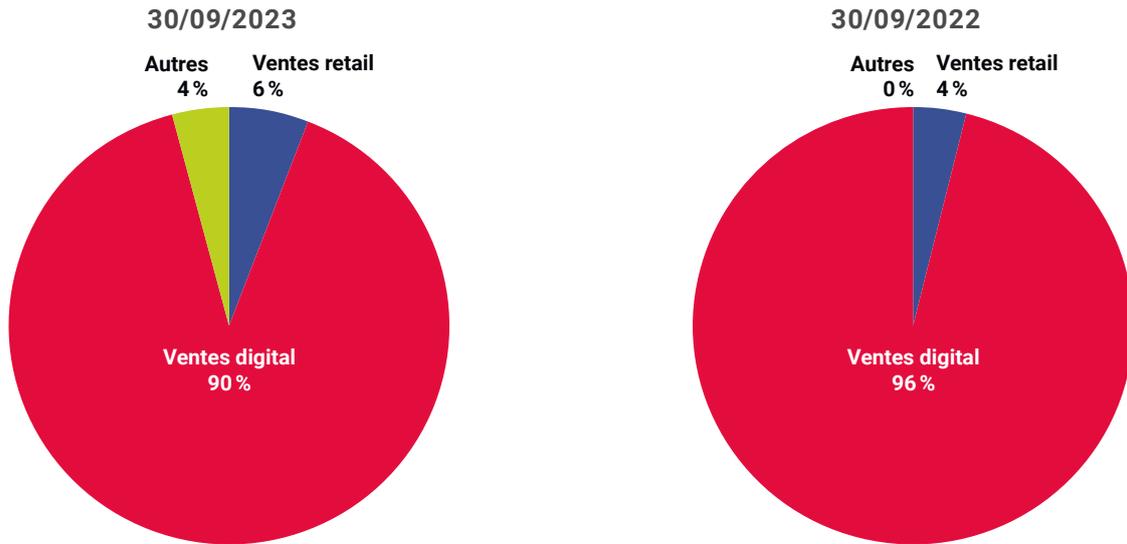
3.15. Ventilation du chiffre d'affaires

a) Répartition des ventes par zone géographique



Zone géographique	30/09/2023		30/09/2022		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
France	3 860	5 %	2 150	3 %	1 710	80 %
EMEA (hors France)	30 427	36 %	16 238	25 %	14 189	87 %
Amériques	42 028	49 %	39 744	61 %	2 284	6 %
Asie	5 007	6 %	5 332	8 %	(325)	- 6 %
Autres	3 689	4 %	2 028	3 %	1 661	82 %
Total	85 010	100 %	65 492	100 %	19 518	30 %

b) Répartition par canal de ventes



Canal de vente	30/09/2023		30/09/2022		Variation	
	En K€	En %	En K€	En %	En K€	En %
Ventes retail	5 388	6 %	2 710	4 %	2 678	99 %
Ventes digital	76 249	90 %	62 782	96 %	13 467	21 %
Autres	3 373	4 %	-	0 %	3 373	n.a.
Total	85 010	100 %	65 492	100 %	19 518	30 %

3.16. Coût des ventes et de développement des jeux

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Coût de fabrication & accessoires	5 363	984	4 379
Redevances studios	33 420	31 949	1 471
Coûts de développement de jeux	25 392	8 721	16 671
Total Coût des ventes & frais de développement	64 176	41 654	22 521

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

3.17. Frais de production

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Charges externes de production	1 251	1 636	(385)
Frais internes de production (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	5 913	3 708	2 205
Total Coût de production	7 164	5 344	1 820

(1) Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.18 pour la définition de ces postes.

3.18. Frais de marketing et de commercialisation

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Charges externes de marketing et de commercialisation	6 002	1 746	4 256
Frais internes de marketing et de commercialisation (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	4 835	3 200	1 635
Total Frais de marketing et de commercialisation	10 837	4 946	5 891

(1) Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.19 pour la définition de ces postes.

3.19. Frais généraux et administratifs

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Autres charges liées au personnel	38	(51)	89
Loyers, charges locatives et frais annexes	173	354	(181)
Frais informatiques & téléphoniques	237	176	61
Services bancaires	121	51	70
Taxes et impôts hors IS	245	258	(13)
Rémunération d'intermédiaires et honoraires	1 043	1 597	(554)
Frais internes administratifs (Salaires & allocation des frais d'environnement) ⁽¹⁾	4 578	1 938	2 640
Dotations aux amortissements	103	115	(13)
Total Frais généraux et administratifs	6 537	4 439	2 098

(1) Les frais d'environnement ont été alloués par département en fonction du nombre de salariés.

Se référer à la note 1.20 pour la définition de ces postes.

3.20. Charges de personnel

	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Frais de production	10 162	7 343	2 820
Frais de marketing et commercialisation	4 364	3 325	1 039
Frais généraux et administratifs	3 826	2 065	1 761
Charges de personnel avant activation	18 352	12 732	5 620
Activation liée au développement des jeux	(5 744)	(1 153)	(4 591)
Total Charges de personnel	12 608	11 579	1 029

3.21. Variation nette des amortissements et provisions

Variation nette des amortissements et provisions par nature	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Dotations nettes aux amortissements et dépréciations :			
- sur immobilisations incorporelles	25 478	8 791	16 688
- sur immobilisations corporelles	326	188	138
Total Dotations aux amortissements	25 804	8 978	16 826
Dotations aux provisions d'exploitation :			
- sur stocks	448	322	126
- sur actif circulant (hors stocks)	28	2	26
- sur risques et charges	33	115	(82)
- pour garantie	0	0	0
- sur risques et charges (hors risque retour)	218	60	158
Dotations aux provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	25	72	(47)
- sur amortissement des frais d'emprunts	164	162	2
Dotations aux provisions exceptionnelles :			
- sur risques et charges	0	0	0
Total Dotations aux provisions	915	733	182
Reprises de provisions d'exploitation :			
- sur stocks	410	176	234
- sur actif circulant (hors stocks)	69	25	44
- sur risques et charges	233	72	162
- pour garantie	0	0	0
- sur risques et charges (hors risque retour)	0	0	0
Reprise de provisions financières :			
- risque pour pertes de changes	47	13	34
Reprise de provisions exceptionnelles :			
- sur risques et charges	8	49	(41)
Total Reprises de provisions	768	334	433
Total Dotations aux provisions nettes des reprises	147	399	(251)
Variations nettes des amortissements et des dépréciations	25 951	9 377	16 575

Variation nette des amortissements et provisions par destination	30/09/2023	30/09/2022	Variation
Dotation nette aux amortissements et dépréciations :			
- sur frais de production ⁽¹⁾	25 410	8 861	16 549
- sur frais de marketing et commercialisation	-	0	0
- sur frais généraux et administratifs ⁽²⁾	394	117	277
- sur coût des ventes	0	0	0
Total Dotations aux amortissements	25 804	8 978	16 826
Dotation aux provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement	476	305	171
- sur frais de production	97	75	22
- sur frais de marketing et commercialisation	88	103	(15)
- sur frais généraux et administratifs	36	15	21
- sur autres frais	54	73	(19)
- financières	164	162	2
- exceptionnelles	0	0	0
Total Dotations aux provisions	915	733	182
Reprises de provisions :			
- sur coût des ventes & frais de développement	449	176	273
- sur frais de production	12	23	(11)
- sur frais de marketing et commercialisation	83	69	14
- sur frais généraux et administratifs	16	5	11
- sur autres produits	163	13	151
- financières	0	0	0
- exceptionnelles	44	49	(5)
Total Reprises de provisions	768	334	434
Total Dotations aux provisions nettes des reprises	147	399	(252)
Variations nettes des amortissements et des dépréciations	25 951	9 377	16 574
(1) Dont dotations aux amortissements des actifs incorporels acquis dans le cadre d'un regroupement d'entreprises	439		
(2) Dotation aux amortissements et aux provisions - Autres	394		

3.22. Résultat financier

Au 30 septembre 2023, le résultat financier de (2,6) M€ est principalement constitué de charges d'intérêts.

Au 30 septembre 2022, le résultat financier de (0,6) M€ était constitué de charges d'intérêts à hauteur de (1) M€.

Cette augmentation s'explique par le déclenchement de versements des intérêts dans le cadre du contrat de crédit et des couvertures de taux mises en place.

3.23. Résultat exceptionnel

Au cours du premier semestre 2023, le résultat exceptionnel du Groupe est non significatif (cf. Compte de résultat consolidé).

Au 30 septembre 2022, ce résultat était de (112) K€ et correspondait principalement aux dénouements des provisions du 31 mars 2022.

3.24. Résultat net par action

	30/09/2023	30/09/2022
Capital social	7 794	7 783
Nombre d'actions	6 496 026	6 485 576
Nombre d'actions diluées	6 310 042	6 426 978
Résultat net	(11 491)	1 405
Résultat net par action pondérée	(1,86)	0,23
Résultat net dilué par action	(1,82)	0,22

3.25. Impôt sur les bénéfices

	30/09/2023	30/09/2022
Actifs d'impôts différés	3 483	1 043
Passifs d'impôts différés	(422)	(102)
Impôts différés au bilan	3 061	940
Impôts exigibles	(1 268)	2 315
Impôts différés	753	(137)
Charge d'impôt	(515)	2 179

La charge d'impôt inclut un montant de 1,6 M€ de crédit d'impôt / crédit d'impôt jeux vidéo.

Tableau de rationalisation du taux effectif d'impôt

Résultat courant avant impôt et résultat des mises en équivalence	(11 582)
Impôts courants	1 268
Impôts différés	(753)
Charge d'impôt totale	515
Taux effectif d'impôt	4,44 %
Taux standard Groupe	25,82 %
Charge d'impôt théorique	2 991
Différence théorique / réelle	2 476
Éléments expliquant la différence entre la charge d'impôt théorique et réelle :	
Amortissement des écarts d'acquisition	(1 314)
Non-reconnaissance des impôts différés	(2 354)
Différences de taux	(62)
Crédit d'impôt jeux vidéo	1 605
Autres différences permanentes	(350)
Total des éléments de preuve d'impôt identifiés	(2 476)

3.26. Effectif

	30/09/2023	30/09/2022
Production	372	232
Marketing et commercial	125	71
Administratif	73	41
Total Effectif moyen	570	344

Au 30 septembre 2023, les effectifs moyens se composent de 207 employés au sein de FOCUS ENTERTAINMENT, de 87 employés au sein de Deck13 Interactive GmbH, de 23 employés au sein de Stream On Studio, de 43 employés au sein de Dotemu, de 25 employés au sein de Leikir, de 14 employés au sein de Douze Dixièmes, de 11 employés au sein de BlackSoup, de 7 employés au sein de BlackMill, et de 153 employés au sein de Dovetail Games Group.

3.27. Engagements hors bilan

1) Engagements donnés

a) Engagements donnés aux studios et ayant droits

Au 30 septembre 2023, 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 ayant droits de la marque, titre ou franchise concernée.

Les sommes restantes à verser sont telles que :

	30/09/2023	31/03/2023
Engagements donnés aux studios et ayant droits	125 593	152 398
<i>Dont aux studios</i>	<i>125 024</i>	<i>151 332</i>
<i>Dont aux ayant droits</i>	<i>569</i>	<i>1 066</i>
	30/09/2023	31/03/2023
Engagements donnés aux studios et ayant droits	125 593	152 398
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>55 013</i>	<i>68 311</i>
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	<i>70 580</i>	<i>84 087</i>

Une fois versées, ces sommes seront comptabilisées au poste Immobilisations à l'actif du Bilan et seront recyclées en compte de résultat selon le principe décrit en note 1.7.

b) Engagements de locations simples

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

	30/09/2023	31/03/2023
Engagements sur baux immobiliers (loyers et charges)	8 440	9 134
<i>Dont à moins d'un an</i>	<i>2 123</i>	<i>2 195</i>
<i>Dont à plus d'un an et moins de 5 ans</i>	<i>6 317</i>	<i>5 429</i>
<i>Dont à plus de 5 ans</i>	<i>1 510</i>	<i>1 510</i>

c) Autres contrats de location

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

d) Crédit-baux

Le Groupe a des contrats de location en crédit-bail sur du matériel, mais qui ne relèvent 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 ponctuelle 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 accordé 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 accordé mutuellement des promesses 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 promesses sont définis contractuellement.

Les associés minoritaires de Leikir Studio et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé 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 accordé une option unilatérale de vente relatives, 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 BlackMill BV et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé sur une option unilatérale de vente relatives, 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 Black Soup et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé 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 Dovetail Games Group et la société FOCUS ENTERTAINMENT se sont accordé 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.

Dans le cadre de l'acquisition de Carpool Studio, une prise de participation majoritaire par FOCUS ENTERTAINMENT est potentiellement possible en vertu de la mise en œuvre des clauses du pacte d'actionnaire.

h) Nantissements donnés

FOCUS ENTERTAINMENT a constitué un nantissement de premier rang et de second rang de 50,1 % des titres financiers Dotemu au bénéfice des créanciers du contrat de crédit le 14 juin 2023.

2) Engagements reçus

Le Groupe bénéficie d'engagements de la part de ses banques et partenaires financiers sur les lignes de crédits confirmés mais non tirés pour 15 M€, correspondant au crédit revolving au 30 septembre 2023. En novembre 2023, le Groupe a obtenu la confirmation d'un financement à hauteur de 40 M€ (cf. note 1.5).

3.28. Transactions avec les parties liées

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

Rémunérations	30/09/2023	30/09/2022
Prestations de services	466	247
Jetons de présence ⁽¹⁾	96	99
Total	562	346

(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 » ;
- une durée de convention démarrant au moment de la signature du contrat et s'achevant au 31 mars 2022, et se poursuivant par tacite reconduction d'année en année, pour une période d'un an, courant du 1^{er} avril au 31 mars de chaque année, sauf dénonciation exprimée par l'une ou l'autre des parties.

À 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 dites « 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 1^{er} avril au 30 septembre 2023 s'élèvent à 466 k€.

Engagement de non-concurrence entre la Société et Monsieur Sean Brennan, Directeur Général de la Société jusqu'en mai 2023

Suite au départ de Monsieur Sean Brennan, l'engagement de non-concurrence s'est traduit par le versement d'indemnités sur une période donnée.

Le Groupe n'a pas identifié au 30 septembre 2023 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