

NACON ANNONCE L'ACQUISITION DE BIG ANT STUDIOS

UN DES PRINCIPAUX STUDIOS AUSTRALIENS DE DEVELOPPEMENT DE JEUX VIDEO

UNE OPERATION DE CROISSANCE EXTERNE MAJEURE QUI S'INSCRIT DANS LA STRATEGIE DE DEVELOPPEMENT DE NACON DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO

Cet accord exclusif d'acquisition permettra à Nacon d'acquérir plusieurs actifs clés de Propriété Intellectuelle et de profiter du remarquable savoir-faire de Big Ant. Elle contribuera également à compléter son positionnement éditorial en matière de simulations sportives et à étendre son développement commercial hors d'Europe en particulier dans la zone Asie-Pacifique

L'intégration de Big Ant au groupe Nacon permettra au studio d'accroître ses capacités d'investissement pour développer un catalogue de jeux plus large et plus ambitieux. Ross Simmons, actuel dirigeant et fondateur du studio, continuera à diriger BigAnt en jouissant d'une grande autonomie afin de pouvoir se concentrer sur l'aspect créatif de ses productions, tout en bénéficiant de l'apport commercial, éditorial et marketing des équipes de Nacon.

Big Ant, un studio australien de référence dans des sports majeurs tels que le rugby, le tennis et le cricket

Créé en 2001 par un vétéran de l'industrie du jeu vidéo, Ross Symons, Big Ant est l'un des plus grands et des plus anciens développeurs indépendants de jeux vidéo d'Australie. Le studio a développé des jeux pour des franchises légendaires comme *Spyro the Dragon* mais est surtout connu pour ses franchises sportives de grande qualité telles que, l'Australian Football League (AFL), Rugby League, le tennis et le cricket.

Par cette acquisition stratégique, Nacon ambitionne de devenir le leader mondial sur les jeux de cricket, de tennis et de rugby. A titre d'exemple, le cricket est considéré comme le deuxième sport le plus populaire au monde avec 120 millions de joueurs et 1,5 milliards d'adeptes au total. Big Ant, référence mondiale des jeux vidéo dans cette discipline, a obtenu la note Metacritic de 83 pour son dernier opus *Don Bradman Cricket*.

Big Ant vise pour l'exercice 2021-22 un résultat opérationnel de 6.0 M€.

Modalités de l'opération

L'acquisition de 100 % du capital et des droits de vote de Big Ant aura un prix global maximum de 35 M€ sur la base de :

- un prix net de 15 M€ (après déduction du cash et de la dette) payé à la signature, intégralement en numéraire ;
- un complément de prix, payable pour 50 % en numéraire et pour 50% par création d'actions nouvelles Nacon, basé sur les performances jusqu'au 31 mars 2024.

La réalisation définitive de la transaction est prévue courant février 2021 sous réserve des conditions préalables habituelles.

Le conseil d'administration de Nacon a approuvé la conclusion de cette opération et se réunira à nouveau au moment de la réalisation définitive de la transaction.

« Cette acquisition représente une étape capitale dans la stratégie de Nacon. Elle renforce considérablement notre capacité à créer de nouveaux jeux de sport à la hauteur de nos ambitions sur le segment AA. Par cette opération, nous entendons devenir à terme l'acteur de référence au monde sur les sports de rugby, tennis et cricket. Nacon est également fier d'accueillir en son sein les talents de Big Ant, l'un des studios les plus créatifs de la filière, dont nous allons accompagner la montée en puissance sur de nouveaux projets encore plus ambitieux. » déclare Alain Falc, Président Directeur Général de Nacon.

« Nous nous réjouissons d'intégrer le groupe Nacon, acteur international de référence dans l'industrie du jeu vidéo, animé par une vision et une ambition qui correspondent pleinement à notre culture et à nos objectifs de développement. Rejoindre le groupe Nacon constitue une opportunité unique d'augmenter significativement nos moyens de production pour créer des jeux toujours plus qualitatifs et pour en optimiser les exploitations. » déclare Ross Simmons, fondateur et dirigeant de Big Ant.

Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 3^{ème} trimestre 2020/21 : 25 janvier 2021, après Bourse

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2019-20
129,4 M€

EFFECTIF
Environ 550 collaborateurs

INTERNATIONAL
16 filiales et un réseau de distribution dans 100 pays
<https://corporate.nacongaming.com/>

NACON est une société du groupe BIGBEN créée en 2019 afin d'optimiser ses savoir-faire en forte synergie sur le marché du jeu vidéo. En regroupant ses 9 studios de développement, l'édition de jeux vidéo AA, la conception et la distribution de périphériques gaming premium, NACON concentre 30 années d'expertise au service des joueurs. Ce nouveau pôle unifié renforce la position de NACON sur le marché et lui permet d'innover en créant de nouveaux avantages compétitifs uniques.

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B
ISIN : FR0013482791 ; Reuters : NACON.PA ; Bloomberg : NACON:FP

CONTACT PRESSE
Cap Value – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01