

ACQUISITION DE 100% DU STUDIO KYLOTONN

BIGBEN PARACHEVE POUR CET EXERCICE LA CONSTITUTION DE SON POLE DE DEVELOPPEMENT

Bigben annonce détenir la totalité du capital du studio Kylotonn SAS, connu sous le label KT Racing, après avoir acquis en numéraire, le 2 Octobre 2018, 55% des titres de M. Roman Vincent, son dirigeant fondateur. Ce dernier continuera à diriger le studio en jouissant d'une large autonomie afin de pouvoir se concentrer sur l'innovation technologique et l'amélioration constante de la qualité reconnue de ses productions.

Créé en 2002 à Paris, Kylotonn a développé plus de 25 jeux en se spécialisant, depuis plusieurs années, sur le segment des jeux de course, parmi lesquels les emblématiques *WRC*, *TT Isle of Man* et *V-Rally 4*, édités par Bigben. Le studio compte aujourd'hui 80 développeurs à Paris et 20 à Lyon, et utilise le moteur de jeu multi-plateformes propriétaire *KT engine* pour le développement de ses créations sur PS4, Xbox One, PC et Switch.

Les trois récentes acquisitions de studios de développement (Cyanide, Eko et Kylotonn) répondent à l'objectif stratégique de renforcer les relations avec des partenaires expérimentés qui ont la capacité de fournir régulièrement des jeux de qualité pour alimenter le portfolio de titres édités par Bigben. Cette intégration de savoir-faire reconnus dans le développement de jeux vidéo permet par ailleurs au Groupe d'optimiser la position de la structure Edition en amont de sa filière, maximisant la création de valeur de cette activité. Les studios devraient, quant à eux, tirer profit de ces opérations qui leur garantissent plus de moyens pour élever la qualité des productions tout en générant des synergies industrielles permettant une meilleure maîtrise des coûts.

Le Pôle « Edition » de Bigben a désormais atteint une taille critique avec 6 studios de développement (5 en France et 1 au Canada) totalisant 250 développeurs, appuyés par une équipe Edition de 35 personnes ayant vocation à croître.

« En renforçant notre participation dans Kylotonn (KT Racing), nous validons le bien-fondé de cette acquisition stratégique initiée en 2017 et accueillons avec plaisir des développeurs expérimentés dont nous avons pu mesurer le talent au fil de nos nombreuses collaborations. La montée en puissance de Bigben sur le segment des jeux de racing reste un axe majeur pour notre croissance future. » déclare Alain Falc, Président-Directeur Général de Bigben.

« Nous sommes fiers d'intégrer le Groupe Bigben que nous avons accompagné depuis plus de 10 ans dans le développement de ses jeux. La longue collaboration avec Bigben, gage de stabilité et fluidité entre les équipes, notre spécialisation sur le racing deux roues et quatre roues off-road, ainsi que l'exploitation de marques prestigieuses (WRC, Isle of Man TT, V-Rally) constituent des avantages compétitifs pour le Groupe que notre intégration permettra de renforcer. » déclare Roman Vincent, Président fondateur de Kylotonn.

Prochain rendez-vous :

- **Chiffre d'affaires 2^{ème} trimestre 2018/19 : lundi 22 octobre 2018**
Communiqué après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2017-18

245,4 M€

Bigben est un acteur européen de l'édition de jeux vidéo, de la conception et de la distribution d'accessoires mobiles et gaming, ainsi que de produits audio. Reconnu pour ses capacités d'innovation et sa créativité, le groupe ambitionne de devenir l'un des leaders européens dans chacun de ses métiers.

EFFECTIF

Près de 600 collaborateurs

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indice : CAC SMALL – Éligible SRD long
ISN : FR0000074072 ; Reuters : BIGPA ; Bloomberg : BIGFP

INTERNATIONAL

9 filiales et un réseau de distribution dans
100 pays

CONTACT PRESSE

CapValue – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01

www.bigben-group.com