

## CREATION PAR BIGBEN DE LA SOCIETE NACON QUI A VOCATION A REGROUPER L'ENSEMBLE DE SON POLE GAMING

### Transfert des actifs du Pôle Gaming à la société Nacon, filiale de Bigben

Le Conseil d'Administration de Bigben Interactive SA, qui s'est réuni le 4 septembre 2019, a approuvé le principe du projet de regroupement des actifs et passifs constitutifs de son Pôle Gaming au sein de la société Nacon, SAS immatriculée le 18 juillet 2019 et entièrement détenue par Bigben Interactive SA.

Cette opération, qui prend la forme d'un apport partiel d'actifs et sera soumise au vote des actionnaires de Bigben Interactive SA lors d'une assemblée générale extraordinaire devant se réunir d'ici à la fin du mois d'octobre, englobe notamment les studios de jeux acquis depuis 18 mois, les filiales de distribution dédiées et les contrats liés aux activités, ainsi que tous les brevets et toutes les propriétés intellectuelles du Pôle Gaming. La société intègre également le studio Spiders dont le projet d'acquisition annoncé le 24 juillet dernier a été finalisé le 3 septembre 2019.

La société Nacon SAS sera dirigée par Monsieur Alain Falc en tant que Président.

A titre illustratif, le Pôle Gaming de Bigben a réalisé au cours de son dernier exercice clos le 31 mars 2019 un chiffre d'affaires de 105,5 M€ en croissance de 20,9% par rapport à l'exercice précédent.

Cet apport se traduit par la clarification des organisations du groupe en distinguant juridiquement les trois Pôles à savoir le Gaming, le Mobile et l'Audio.

### Renforcement des capacités de développement du Pôle Gaming

La création de Nacon donnera au Pôle Gaming sa nécessaire indépendance, en optimisant son organisation opérationnelle et stratégique, avec pour but de renforcer le plan Bigben 2022 pour la partie gaming.

En dotant son Pôle Gaming d'une identité propre, Bigben lui donne des moyens adaptés pour accroître son développement notamment en matière de financement. Pour accompagner sa croissance future et poursuivre sa politique sélective d'acquisitions de studios de jeux, Nacon pourra envisager de lever des fonds par endettement ou par augmentation de capital, auprès d'investisseurs qualifiés ou par voie d'offre au public, selon les conditions de marché, étant précisé que Bigben entend conserver le contrôle de Nacon à l'issue de ces éventuelles opérations de financement.



« Cette création d'un Pôle Gaming indépendant concrétise une nouvelle étape de notre stratégie visant à devenir un acteur de référence dans l'industrie du jeu vidéo. Nacon devient aujourd'hui la tête de pont du développement de ce Pôle pour Bigben et son autonomie lui permettra de rechercher les nouvelles sources de financement nécessaires à sa croissance », déclare Alain Falc, Président-Directeur Général de Bigben.

### Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 2<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 : lundi 21 octobre 2019, après Bourse

---

#### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2018-19**  
245,5 M€

**EFFECTIF**  
Près de 650 collaborateurs

**INTERNATIONAL**  
12 filiales et un réseau de distribution dans 100  
pays  
[www.bigben-group.com](http://www.bigben-group.com)

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.

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indice : CAC SMALL – Éligible SRD long  
ISN : FR000074072 ; Reuters : BIGPA ; Bloomberg : BIGFP

**CONTACT PRESSE**  
Cap Value – Gilles Broquelet [gbroquelet@capvalue.fr](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01