

ACQUISITION DU STUDIO SPIDERS

BIGBEN ACCELERE LA CONSTITUTION DE SON POLE DE DEVELOPPEMENT DE JEUX VIDEO

Bigben annonce la signature d'un accord en vue d'acquérir Spiders, studio français de développement de jeux vidéo spécialisé dans les jeux d'action et les jeux de rôles.

Après le rachat de 3 studios au cours des 18 derniers mois, cette nouvelle opération stratégique permet à Bigben de consolider sa position de développeur-éditeur en renforçant son expertise dans la production de jeux sur des genres porteurs encore absents de son portfolio.

Spiders, un studio français reconnu pour la créativité et la qualité de ses jeux

Créé en 2008 par d'anciens développeurs de Monte Cristo™ ayant travaillé ensemble sur le jeu *Silverfall™*, Spiders s'est spécialisé depuis plusieurs années sur le segment des jeux d'action et des jeux de rôles et dispose d'une grande expertise sur les consoles de salon. Le studio a ainsi développé 6 jeux multiplateformes parmi lesquels les emblématiques *Mars : War Logs™* dont l'action se situe sur la planète Mars, *Bound by Flame™* un RPG⁽¹⁾ médiéval-fantastique qui a connu un grand succès commercial et *The Technomancer™*, un RPG⁽¹⁾ cyberpunk. Le nouveau jeu *Greedfall™*, très attendu par la communauté des joueurs, sortira en septembre prochain avec une identité visuelle unique, inspirée par l'art Baroque de l'Europe du 17ème siècle.

Une équipe senior au service de projets ambitieux

Installé à Paris, le studio compte aujourd'hui une trentaine de collaborateurs, et utilise son propre moteur de développement, le *Silk Engine*. Celui-ci intègre toutes les fonctionnalités des technologies de dernière génération et permet de créer des jeux pour toutes les plateformes, PC et consoles.

Cette opération permet à Bigben d'acquérir un remarquable savoir-faire, accumulé au fil de nombreuses productions par des développeurs confirmés et reconnus pour la grande qualité de leurs jeux.

En intégrant le pôle Gaming de Bigben, le studio Spiders tirera parti de la force commerciale et marketing d'un éditeur établi pour accroître la diffusion de ses jeux et bénéficiera de l'émulation générée par l'appartenance à un pôle de studios talentueux. Madame Jehanne Rousseau, actuelle Présidente et co-fondatrice du studio, continuera de diriger Spiders avec pour objectif de développer l'aspect créatif et innovant de ses productions.

Elargissement du positionnement éditorial

Le positionnement éditorial de Bigben s'élargit donc encore après :

- l'achat du studio Cyanide qui lui a permis d'étendre son offre à des genres majeurs encore non représentés dans son portfolio, tels que les simulations cyclistes, les jeux en tour par tour, les RPG narratifs ou les jeux d'infiltration,
- la montée au capital du studio Kylotonn Racing qui lui a garanti une solide position sur le segment des simulations de courses, tant 4 que 2 roues,
- et l'acquisition du studio Eko Software qui lui a permis d'accroître sa présence sur des genres très appréciés des gamers tels les « Action-RPG »⁽²⁾ et les simulations de sports collectifs.

Le rapprochement avec le studio Spiders permettra désormais au groupe Bigben de couvrir l'ensemble de l'univers des jeux de rôle.

Une acquisition qui s'inscrit dans la stratégie BIGBEN 2022

Cette nouvelle croissance externe s'inscrit parfaitement dans le plan BIGBEN 2022 qui a pour ambition de faire de Bigben l'un des leaders de référence des jeux vidéo dits 'AA'.

En étoffant son pôle R&D avec ce nouvel acteur reconnu du développement de jeux vidéo en France, Bigben intègre des compétences supplémentaires qui lui permettront de renforcer encore davantage la structure amont de sa filière Gaming, et de créer de la valeur en offrant les contenus tant attendus par un marché du jeu vidéo en constante mutation.

Le Pôle « Edition » de Bigben comptera ainsi 7 sites de développement (6 en France et 1 au Canada) totalisant près de 300 développeurs et appuyés par une équipe Edition de plus de 40 personnes.

La réalisation définitive de l'acquisition, qui sera intégralement payée en numéraire, est prévue début septembre 2019 après la levée des conditions suspensives usuelles pour ce type d'opération.

« Cette acquisition s'inscrit parfaitement dans la stratégie de Bigben d'accroître son savoir-faire dans le développement de jeux vidéo sur le segment stratégique AA. Nous sommes ravis d'accueillir les talents de Spiders qui vont renforcer notre pôle Développement et participer à de nouveaux projets encore plus ambitieux » déclare M. Alain Falc, Président Directeur Général de Bigben.

« Nous nous réjouissons d'intégrer le groupe Bigben, acteur de référence dans l'industrie du jeu vidéo dont nous partageons pleinement la vision stratégique. Rejoindre le groupe Bigben constitue une opportunité unique d'accélérer notre développement aux côtés d'autres studios de qualité, en intégrant un environnement propice à la création de jeux toujours plus qualitatifs.» déclare Jehanne Rousseau, Présidente co-fondatrice de Spiders.

(1) *RPG* : = « *Role-playing game* » ; traduction anglaise de « jeu de rôle »

(2) « *Action-RPG* » : *Jeu de rôle incorporant des aspects de jeu d'action*

Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre 2019/20 : lundi 21 octobre 2019, après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2018-19
245,5 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
Plus de 600 collaborateurs

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

INTERNATIONAL
12 filiales et un réseau de distribution
dans 100 pays
www.bigben-group.com

CONTACT PRESSE

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