

NACON ACQUIERT DAEDALIC ENTERTAINMENT, ÉDITEUR DE JEUX VIDÉO ET STUDIO DE DÉVELOPPEMENT DE PREMIER PLAN, POUR 53 MILLIONS D'EUROS

Cette acquisition représente, à ce jour, la plus grande opération de croissance externe réalisée par NACON et s'inscrit dans sa stratégie de développement dans l'industrie du jeu vidéo

Déjà partenaires dans l'édition de l'un des jeux les plus attendus de 2022, *The Lord of the Rings™ : Gollum™*, les deux sociétés ont décidé de consolider leur collaboration. Cette transaction permettra à NACON d'acquérir plusieurs propriétés intellectuelles clés et de bénéficier de la remarquable expertise de **Daedalic Entertainment** en matière d'édition et de développement de jeux.

L'intégration au sein du groupe NACON permettra au studio de renforcer son équipe de développement et sa position d'éditeur « indé » de premier plan. **Carsten Fichtelmann**, Fondateur et PDG, et **Stephan Harms**, COO, continueront de diriger la société avec une grande autonomie. NACON soutiendra les projets futurs en combinant les forces de ses équipes de vente, d'édition et de marketing.

Daedalic Entertainment, studio primé et éditeur indépendant de renommée mondiale.

Fondé en 2007 et basée à Hambourg, Daedalic Entertainment a développé et publié plus de 90 jeux et est l'une des plus grandes et des plus anciennes entreprises indépendantes de jeux vidéo en Allemagne, avec une équipe talentueuse de 87 personnes. Le studio a développé des jeux pour des franchises renommées telles que *Ken Follett's The Pillars of the Earth*, mais il est également réputé pour ses propres titres, notamment la série *Deponia*, *Shadow Tactics*, *Blackguards* et *The Whispered World*.

La division Edition de Daedalic Entertainment gère un catalogue varié de jeux sur PC et consoles. L'éditeur est reconnu dans le domaine de l'édition des jeux « indé » grâce à ses titres solo et multijoueurs tels que *Witch It!*, *Unrailed !*, *Partisans 1941*, *Hidden Deep*, *Iratus : Lord of the Dead* et *Barotrauma*. L'entreprise est présente dans le monde entier, l'Amérique du Nord et la Chine étant les marchés les plus importants. Daedalic Entertainment a actuellement neuf nouveaux jeux annoncés pour une sortie en 2022.

En 2019, Daedalic Entertainment a d'abord annoncé sa collaboration avec Middle-earth Enterprises, une division de The Saul Zaentz Company. *The Lord of the Rings™ : Gollum™* est le premier jeu vidéo à naître de ce partenariat, ouvrant la possibilité de futurs projets.

Grâce à cette acquisition stratégique, la plus importante jamais réalisée par l'entreprise, NACON renforce sa position de leader des jeux AA et bénéficie des synergies entre les deux maisons d'édition aux profils complémentaires pour solidifier sa position de marque leader dans le domaine du jeu. L'intégration d'un seizième studio en moins de 4 ans va considérablement renforcer le portefeuille de NACON et optimiser le revenu opérationnel du groupe.

Termes et conditions de la transaction

La première étape de l'accord a été la signature d'une lettre d'intention avec exclusivité de négociation. L'acquisition à 100% du capital et des droits de vote de Daedalic Entertainment sera d'un montant total et maximum de 53M€ sur la base suivante :

- un prix net de 32M€ en numéraire à la signature ;
- un complément payable à 100% en numéraire, fonction des performances jusqu'en 2026

La finalisation définitive de l'opération devrait intervenir en 2022, sous les conditions suspensives usuelles. Le conseil d'administration de NACON a approuvé la réalisation de cette transaction et se réunira à nouveau, lors de la clôture définitive de la transaction.

*« Nous savions, grâce à notre collaboration actuelle sur Gollum, que NACON et Daedalic partageaient des valeurs et des objectifs communs, dans le but d'offrir aux joueurs des expériences uniques. Il nous semblait donc logique d'approfondir la collaboration et nous sommes extrêmement heureux de cette acquisition. Cela représente une étape significative dans la stratégie de NACON. » **déclare Alain Falc, PDG de NACON.***

*« Après des périodes mouvementées durant lesquelles nous sommes toujours parvenus à nous distinguer, je suis particulièrement fier des 15 dernières années et du développement de l'entreprise. Daedalic Entertainment s'est imposé comme un éditeur et développeur de jeux exceptionnels, dans différents genres, sur toutes les plateformes pertinentes et a consolidé cette position à l'échelle mondiale. En collaboration avec NACON, nous passons maintenant à l'étape suivante, pour développer davantage notre catalogue de jeux, aussi bien créés par nos équipes que par de nombreux studios indépendants talentueux. Nous envisageons une collaboration basée sur la confiance et la coopération pour The Lord of the Rings™ : Gollum™, ainsi qu'un avenir encore plus prometteur ensemble. » **déclare Carsten Fichtelmann, fondateur et PDG de Daedalic Entertainment.***

* * *

Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre, le 25 avril 2022, après bourse

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2020-21
177,8 M€

EFFECTIF
Plus de 800 collaborateurs

INTERNATIONAL
20 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 16 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 – Indices : CAC Mid&Small
ISIN : FR0013482791 ; Reuters : NACON.PA ; Bloomberg : NACON:FP

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

À propos de Daedalic Entertainment

Daedalic Entertainment publie et développe des jeux de haute qualité sur toutes les plateformes. La société propose une gamme diversifiée de titres de haute qualité, notamment des aventures classiques, des RPG et des jeux de stratégie et multijoueurs.

Basé à Hambourg, en Allemagne, Daedalic est l'un des éditeurs et développeurs les plus réputés d'Europe. Avec un total de 32 prix dans le cadre du German Developers Award (dont plusieurs récompenses pour le "Studio de l'année") et 12 German Computer Game Awards pour des jeux qui représentent le genre tels que Deponia, Edna & Harvey, Silence, Shadow Tactics : Blades of the Shogun, Ken Follett's The Pillars of the Earth, The Long Journey Home, et State of Mind. Daedalic détient le record des deux prix de jeu les plus prestigieux en Allemagne. Parmi les récents succès d'édition figurent Barotrauma, Unravel!, Iratus: Lord of the Dead, Hidden Deep et bien d'autres.

Daedalic développe actuellement le titre AAA *The Lord of the Rings™: Gollum™*. Un jeu d'action-aventure qui raconte l'histoire de Gollum d'un point de vue jamais vu auparavant dans un média narratif, tout en restant fidèle aux livres légendaires de J.R.R. Tolkien.