

NACON ANNONCE L'ACQUISITION DE PASSTECH GAMES, STUDIO LYONNAIS DE DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO, À L'ORIGINE DU SUCCÈS « CURSE OF THE DEAD GODS ® » (1)

Après le rachat de 10 studios au cours des 3 dernières années, cette nouvelle opération permet à NACON de consolider sa position de développeur-éditeur en renforçant son expertise dans la production de jeux de qualité.

NACON annonce avoir finalisé la signature d'un protocole d'acquisition de 100% du studio PASSTECH Games. Cette opération permet à NACON de soutenir le remarquable savoir-faire de l'équipe de développeurs spécialisés dans la création de jeux d'action rogue-like. L'acquisition du studio PASSTECH contribue à renforcer le positionnement éditorial de NACON sur les niches très porteuses des jeux à destination des gamers les plus engagés, sur PC comme sur consoles.

Sylvain Passot, dirigeant et fondateur du studio, continuera à animer l'équipe de PASSTECH 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.

Créé en 2012, PASSTECH a forgé son expérience en développant plusieurs jeux (*Space Run, Space Run Galaxy, Masters of Anima*) sur différentes plateformes avant de se spécialiser sur les jeux d'action rogue like avec *Curse of the Dead Gods ®*, sorti récemment et qui rencontre un énorme succès tant critique que commercial.

« Cette acquisition illustre la stratégie de NACON d'accroître son savoir-faire dans le développement de jeux vidéo destinés aux gamers les plus engagés. Nous sommes ravis d'accueillir les talents de PASSTECH dont la créativité va renforcer notre ligne éditoriale. » déclare Alain Falc, Président Directeur Général de NACON.

« Nous nous réjouissons d'intégrer NACON, dont nous apprécions l'énergie et l'enthousiasme au sujet de nos projets. C'est une belle opportunité pour continuer notre développement, aux côtés des autres studios de qualité de l'entreprise, et de proposer des jeux toujours plus originaux. » déclare Sylvain Passot, Président fondateur de PASSTECH Games.

Cette nouvelle opération de croissance externe s'inscrit parfaitement dans le plan NACON 2023 qui a pour ambition de faire de NACON l'un des leaders de référence des jeux vidéo dits 'AA'.

Le pôle « Jeux vidéo » de NACON comptera ainsi 11 sites de développement (7 en France, 1 en Belgique, 1 en Italie, 1 au Canada et 1 en Australie) totalisant environ 500 développeurs, soutenus par une équipe Edition de 60 personnes.

(1) La marque *Curse of the Dead Gods* est la propriété de Focus Home Interactive.

Prochain rendez-vous : 26 avril 2021, après Bourse

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2019-20
129,4 M€

EFFECTIF
Plus de 600 collaborateurs

INTERNATIONAL
16 filiales et un réseau de distribution
dans 100 pays
<https://corporate.naongaming.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 10 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