



Challengesoir

Pourquoi Activision avale la cash machine Candy Crush

Par Marco Mosca

Publié le 03-11-2015 à 16h06
Mis à jour à 22h46

L'éditeur américain, connu pour ses Call of Duty, World of Warcraft, et autres Skylanders, a annoncé le rachat de King Digital Entertainment, l'éditeur britannique de Candy Crush, pour environ 5,4 milliards d'euros.



La saison des rachats dans le jeu vidéo est ouverte. Après l'entrée de Vivendi dans le capital d'Ubisoft et de Gameloft, et **avant une potentielle prise de contrôle (<http://www.challenges.fr/high-tech/jeux-video/20151022.CHA0816/ubisoft-bollore-veut-en-finir-avec-la-saga-guillemot.html>)**, c'est au tour d'Activision d'annoncer le rachat de King Digital Entertainment, l'éditeur britannique de Candy Crush, un des très grands succès sur smartphone de ces dernières années (92 millions d'utilisateurs actifs par jour). "Les recettes et les bénéfices combinés consolident notre position comme la plus grande et la plus profitable des entreprises indépendantes dans le divertissement interactif", a déclaré mardi 3 novembre Bobby Kotick, le patron d'Activision-**Blizzard** (<http://www.challenges.fr/tag/blizzard>). Pour cela, il n'a pas hésité à mettre sur la table 5,4 milliards d'euros environ (5,9 milliards de dollars).

Pour Richard-Maxime Beaudoux, analyste à Bryan Garnier, "c'est un changement majeur dans la stratégie de Bobby Kotick, lui qui n'a jusque-là jamais vraiment cru au modèle économique sur mobile". Parmi les éditeurs de jeux vidéo dits traditionnels, Activision est de loin le dernier venu sur le marché du mobile, après Electronic Arts et Ubisoft. Mais avec l'essor du free to play, le modèle économique est en train de changer. "Nous sommes passés d'un modèle payant à un modèle qui permet de jouer gratuitement et de payer pour progresser. Activision a compris que cela pouvait devenir un marché à croissance rapide pour eux", explique Leslie Griffé de Malval, analyste à Fourpoints IM. Avec cette acquisition, l'éditeur de Call of Duty et World of Warcraft complète ainsi son offre avec une plateforme qu'il n'arrivait pas jusque-là à toucher. Comme l'a rappelé le patron d'Activision lors d'une conférence avec les analystes, "nous pensons que c'est le bon moment pour nous de nous lancer dans le jeu vidéo mobile". Il devient ainsi incontournable sur consoles, PC, smartphones et tablettes. Mais pour cela, pas d'autre choix pour lui qu'une acquisition selon les analystes. "Ils se sont réveillés très tard. Et puis ce ne sont pas les mêmes savoir-faire/compétences", explique Richard-Maxime Beaudoux, avec notamment des coûts de développement qui ne sont pas les mêmes entre des jeux *core gamers* sur consoles et des titres *casuals*, sur mobile. "Aucun acteur traditionnel n'est parvenu à s'imposer sur les mobiles, un marché qui reste la chasse gardée d'une dizaine d'éditeurs", ajoute Charles-Louis Planade, responsable de la recherche à Midcap Partners.

cliquez ici

Et avec King Digital Entertainment, le géant américain s'offre une pépite: 2 milliards de dollars de chiffre d'affaires pour 1.600 employés environ, des jeux superstars disponibles sur les appstores comme Candy Crush, Farm Heroes, Pet Rescue et Bubble Witch, une marge opérationnelle de 36%... "Activision fait une affaire. Il achète un des leaders sur le marché du mobile et une véritable vache à lait", considère Charles-Louis Planade. Ses jeux réussissent à être extrêmement addictifs. Il suffit de prendre le métro tous les jours pour s'en rendre compte. A tel point qu'ils parviennent à rester dans le top 10 des jeux les plus téléchargés. Selon des données fournies par King, au moins trois titres maison s'inscrivent dans le Top 15 depuis sept trimestres consécutifs. "Les deux Candy Crush arrivent au 3e et 4e rangs des jeux qui génèrent le plus de chiffre d'affaires sur l'AppStore aux Etats-Unis", précise Charles-Louis Planade. Alors 5,4 milliards d'euros, "ce n'est pas cher payé pour le numéro 2 du marché sur le 1^{er} semestre 2015", ajoute-il. Pour Activision, "ce rachat peut être également une belle manière d'utiliser une partie de son cash offshore sans payer d'impôts aux Etats-Unis" ajoute Leslie Griffe de Malval. Le groupe disposerait effectivement de 4,1 milliards d'euros de cash disponible au total, hors dette (4,5 milliards de dollars).

Mais c'est surtout un pari sur l'avenir que fait l'éditeur américain, une sorte d'assurance prévoyance qui lui permettra d'amorcer la fin du cycle actuel des consoles de huitième génération (PlayStation 4, Wii U et Xbox One). "Le monde du jeu vidéo devient de l'entertainment disponible sur tous les écrans. C'est une véritable stratégie cross-platform et digitale que met en place Activision", explique Richard-Maxime Beaudoux. L'occasion de toucher tous les publics et de s'imposer comme le leader du divertissement digital. Un objectif que partage visiblement Vivendi via **Ubisoft** (<http://www.challenges.fr/tag/ubisoft>) et Gameloft.

Les investisseurs ont salué le rachat en Bourse: King Digital a terminé sur une très forte hausse de **14,86%** (<https://www.nyse.com/quote/XNYS:KING>) à Wall Street et **Activision** (<http://www.challenges.fr/tag/activision>) a gagné **3,62%** (<http://www.nasdaq.com/fr/symbol/atvi>).

Sur le web : Le Hashtag du jour: 82 000 tweets sur le rachat de King Digital Entert



cliquez ici