

Electronic Arts veut s'offrir Take-Two

La concentration se poursuit dans le secteur hautement lucratif du jeu vidéo. Le leader mondial des jeux sur consoles, l'incontournable Electronic Arts (EA), entend renforcer ses positions. L'éditeur vient en effet de lancer une OPA non sollicitée sur son compatriote Take-Two Interactive qui produit un des jeux les plus connus et les plus controversés de la planète : GTA (Grand Theft Auto).

Malgré une santé financière délicate, Electronic Arts met les moyens. Son OPA valorise la cible à **1,9 milliard de dollars** (1,28 milliard d'euros), soit 26 dollars par action Take-Two, c'est à dire une prime de 50% par rapport à son cours de clôture vendredi sur le Nasdaq.

Mais Take-Two ne tient pas à se faire avaler par le géant américain. L'éditeur a immédiatement rejeté l'offre la qualifiant d'« opportuniste ». Pourtant, EA ne lâchera pas sa proie comme ça. Son objectif est d'avaler Take-Two avant la sortie de GTA 4 qui pourrait faire flamber le prix de l'éditeur en cas de succès.

Electronic Arts a décidé de soumettre directement son offre aux actionnaires de Take-Two. Son offre n'est pas limitée dans sa durée « pour donner aux actionnaires et au conseil d'administration de Take-Two du temps supplémentaire pour l'examiner », précise le groupe dans un communiqué.

Le groupe doit réagir au rapprochement entre Vivendi Games et Activision qui a créé le numéro un mondial du secteur : Vivendi est le leader des jeux en ligne tandis qu'Activision est le n°2 des jeux sur consoles.

En décembre dernier, le groupe français de communication a annoncé [son intention](#) de fusionner sa division de jeux avec les activités de l'éditeur américain Activision pour créer une nouvelle société nommée Activision Blizzard.

L'opération en titres et en *cash* est évaluée à **18,9 milliards de dollars** (12,8 milliards d'euros).

Vivendi met la main sur de très bonnes licences comme Guitar Hero et Spider-Man. Le groupe exploite déjà des marques de jeux très populaires comme World of Warcraft du studio Blizzard (10 millions d'utilisateurs dans le monde).

Pour Electronic Arts, il était donc stratégique de répliquer à cette offensive. Pour autant, si l'opération se concrétise, les observateurs souligneront une fois encore la stratégie d'EA qui consiste à multiplier les rachats de studios et d'éditeurs indépendants tout en étouffant la création. Bref, un tel rachat ne serait pas une bonne nouvelle pour l'industrie du jeu...