

Jeux vidéo : Infogrames se renforce dans les MMORPG

Véritables phénomènes de société, les jeux en ligne massivement multi-joueurs (ou MMORPG) comme World of Warcraft se vendent comme des petits pains. Dans ce secteur, Infogrames a décidé de renforcer ses positions en mettant la main sur l'américain Cryptic Studios (**Champions Online** ou **Star Trek Online**). Il s'agit de sa première acquisition depuis les années 2000.

L'acquisition devrait « contribuer de manière significative au chiffre d'affaires d'Infogrames grâce à l'apport de nouveaux jeux et d'un modèle de gestion basé sur un chiffre d'affaires récurrent généré par les abonnements et les micro-transactions », explique l'éditeur.

Elle permettra aussi de « réduire les risques liés au développement en interne des futurs jeux online et d'améliorer les marges grâce à la structure à faibles coûts de la technologie et des outils du moteur Cryptic ».

En effet, ce type de produit implique l'achat du jeu mais aussi un abonnement annuel afin de pouvoir jouer en ligne.

Financièrement, Infogrames déboursa 27,6 millions de dollars (soit environ 21,7 millions d'euros) en numéraire à la date de réalisation de l'acquisition.

Ce montant pourra être majoré à terme d'un complément de prix de 27,5 millions de dollars (21,6 millions d'euros) suivant la réalisation d'objectifs de chiffres d'affaires.

Cryptic, qui a trois jeux en cours de développement, a réalisé en 2007-2008 un chiffre d'affaires de 17 millions de dollars et emploie 150 personnes, précise Infogrames dans un communiqué.

« Toutes ces opérations témoignent de la poursuite des initiatives positives entamées ces derniers mois, dont le but est de mettre en application la stratégie d'Infogrames et de lui permettre de s'affirmer comme l'un des principaux intervenants sur le marché du jeu en ligne », se félicite le groupe.

Au premier semestre 2008, Infogrames a réalisé un chiffre d'affaires de 131,8 millions d'euros contre 91,2 millions un an plus tôt (+44,5%).