



Enjeux Stratégiques et Économiques du Secteur des Jeux Vidéo

Pierre Casanova
DDH-Partners

25 Septembre 2008
Pépinière de La Belle de Mai



Introduction

- **Initiative de DDH-Partners, expert financier pour Marseille Innovation**, pour mieux comprendre le secteur des jeux vidéos et des mondes virtuels, et apporter un meilleur soutien aux membres de la pépinière.
- **Support de l'analyse**... les infos sur le web comme: AFJV, ESA, Wiki, Google, TheDeal, CrunchBase, Reuters, les rapports de sociétés cotées, les sites des investisseurs et les rapports d'analystes (banques d'affaires) du marché.
- **Construction d'une base de données** permettant de mieux aborder les problématiques stratégiques et économiques du secteur.
- **Objectif finale**: un outil regroupant les informations nécessaires pour mieux comprendre le secteur et son environnement ainsi que les sociétés, acteurs du marché, et leurs stratégies.
Afin d'aider les start ups, mais aussi les autres, à mieux appréhender leurs développements (recherche de financement ou partenaires).
- Un travail pas encore fini... pour info nous faisons la même chose pour l'**Open Source en collaboration avec Libertis**.
- **www.ddh-partners.com**

Agenda

Introduction

- Vision Public: Vulgarisation, remarques du coté des utilisateurs
- Vision Acteurs: Quelques remarques de chefs d'entreprises
- Vision Quantitative : Quelques données intéressantes
- Vision Financière: Des Banques d'Affaires et VCs

Marchés & Environnement Compétitif

- Segmentation des Marchés
- Mapping des acteurs (privés et publics sur chacun des secteurs)
 - Software
 - Online/Virtual World
 - Mobile

Finance & Economie

- Les deals de Fusions et Acquisitions
- Les deals de Levées de Fonds

Conclusion

- Vision court et moyen terme (Key Success Factors)

Introduction

Vision Public (Avis Utilisateurs sur Blog)

- “le marché du **serious game** est sous l’emprise de **microsoft**”
- “**EA** fait monter les prix des jeux de **console**”
- «Le **hardcore gaming** est rongé par les suites et les gros titres. Empêchant l'émergence de l'originalité. Et le **casual-gaming** lui pèse tellement lourd qu'il devient le **centre de toutes les préoccupations.** »
- Marché du jeu vidéo en Paca:
- « ceux sont **des petites boites montantes** qui ont leur bille à jouer **sur le marché du casual** sur les **plateformes émergentes iphone** et **service de téléchargement** Wii / XBOS PS3 elles s'adaptent a ces nouveaux marchés à leur échelle. Il semble par contre **utopique de faire du triple A** en france (triple A ce sont les gros jeux à 70 euros, type GTA, etc) »

Introduction

Vision Acteurs (Dans la salle?)

- Hybird : “le marché du **virtual world ne rapporte rien!**”
- C4M “Les **supports se diversifient** aussi beaucoup avec le progrès technologique, notamment avec l’apparition de nouveaux types de jeux comme **les physics games.**»
- Exkee : « alors que certains prédisaient il y a quelques années, un futur déclin du jeu vidéo en terme de CA, on assiste aujourd’hui à **un nouvel essor du secteur.** Après la phase d’industrialisation : c’est une phase qui tend à **conquérir un nouveau public,** nous sommes dans une phase d’élargissement du public visé, entraînant des révolutions d’usage.

Introduction

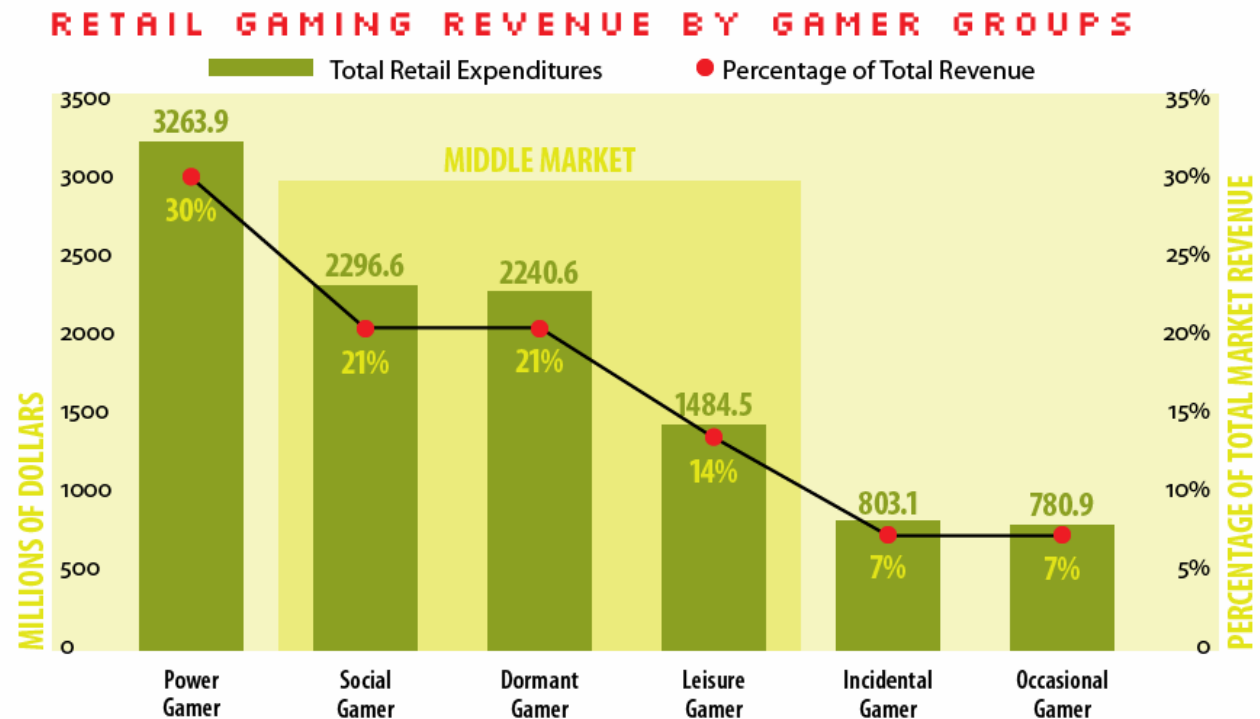
Vision Quantitative

Le marché des jeux en France

13,3 millions de jeux pour téléphones **mobiles téléchargés en 2007**

Selon NPD Group, société internationale d'études marketing, **le marché français des jeux vidéo** (consoles+jeux+accessoires) a presque doublé en deux ans pour dépasser les **2 milliards d'euros en 2007**.

Vente de Jeux Vidéos : Profil des Acheteurs



Source: *Electronic Gaming in the Digital Home* © 2006 Parks Associates

Introduction

Vision Financière (Marché des Jeux)

CREDIT SUISSE

- Le marché des logiciels de jeux est entré dans un **période faste** avec une base de consoles et autres systèmes permettant l'installation de nombreux jeux.
- Les **possibilités de croissance** sont également présentes dans les marchés annexes de l'Internet et du portable avec des nouveaux modèles émergents
- Les nouveaux secteurs de croissance sont le **Casual Gaming, Online, Microtransactions, Mobile, In-game Advertising**

GOLDMAN SACHS

- **L'effet « long-tail »** engendré par la monétisation des « vieux » titres et l'introduction des jeux de niche en ligne qui ne pourraient être distribués ailleurs.
- L'accélération de la croissance des **micro-transactions**;
- La combinaison « online gaming + more interactive and community gaming + MMO's » = **plus de ventes à travers les abonnements**;
- **La croissance des jeux multi plateformes portable**, engendre une croissance du marché des jeux portables.
- **Le dynamisme des publicités** liées au jeux « in-game advertising », qui devrait se développer davantage sur les jeux en ligne que sur les consoles;
- Enfin une **distribution digitale plus complète** (facilité, accès, choix)

Introduction

Vision Financière (Mondes Virtuels)

- **Capital Risqueur Américain:**

« It's been a week of talking about the **future of virtual worlds with VC's**, investors and research companies. The **over-penetrated sectors**, the **under-served niches** and **where the smart money should be placed** from an investment perspective. It's also been a week of looking at a lot of business plans for potential new worlds with the founders not always realising there's already competition in the space they're looking to enter ».

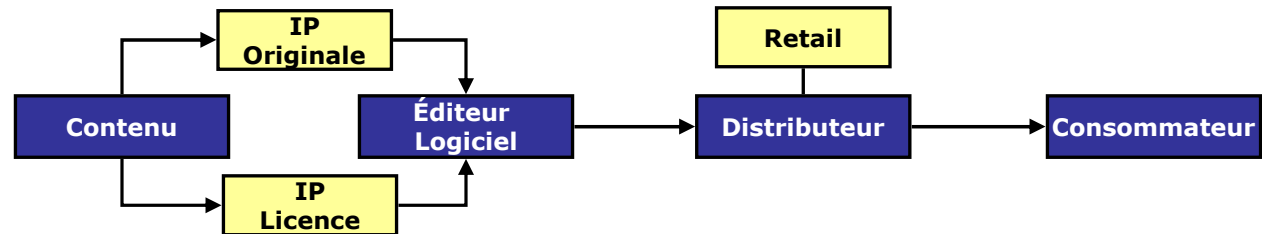
- **Sur VirtualWorldManagement**

- **\$184 MILLION** INVESTED IN 23 VIRTUAL WORLDS-RELATED COMPANIES IN Q1 2008
- **\$161 MILLION** INVESTED IN 16 VIRTUAL WORLDS-RELATED COMPANIES IN Q2 2008
- **\$425 MILLION** INVESTED IN 15 VIRTUAL WORLDS COMPANIES IN 4TH QUARTER 2007
- **\$1 BILLION** INVESTED IN 35 VIRTUAL WORLDS COMPANIES FROM OCTOBER 2006 TO OCTOBER 2007

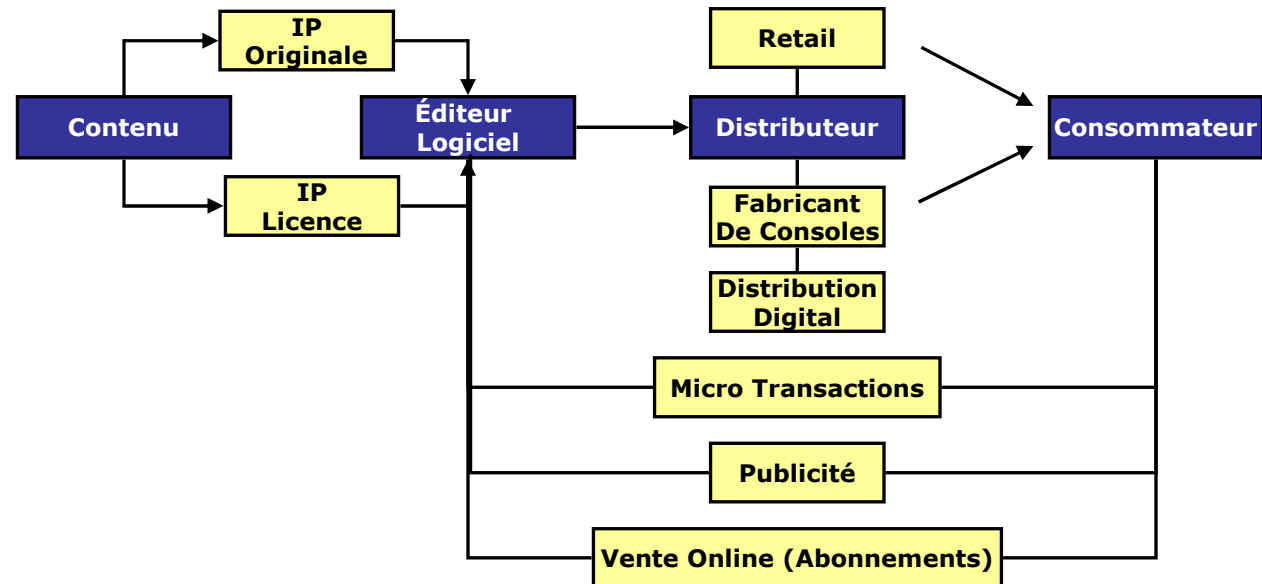
Marchés & Environnement Compétitif

Chaînes de Valeurs

Chaîne de Valeur 1995 - 2000



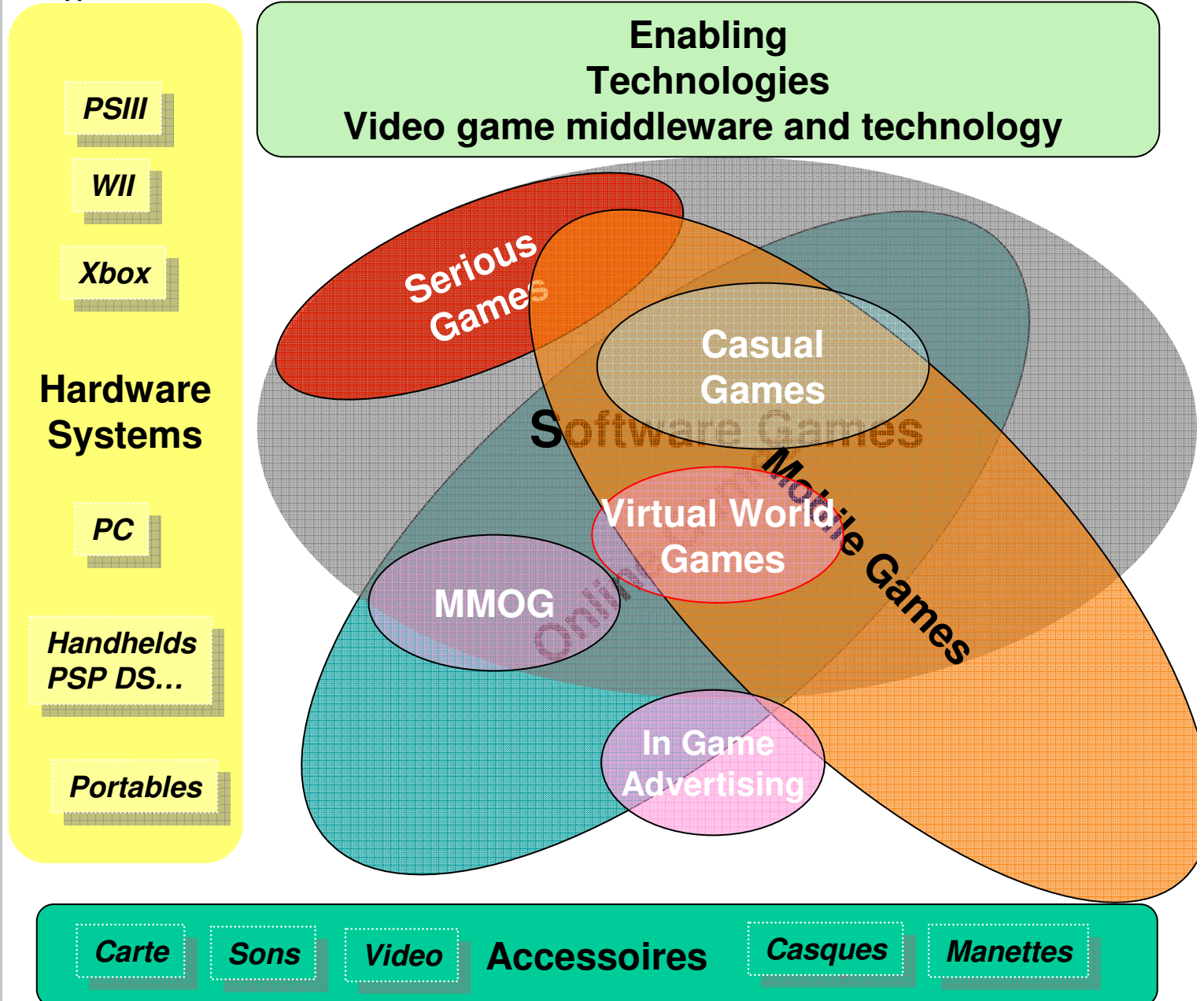
Chaîne de Valeur 2007 - 2012



Une évolution permettant une désintermédiation du secteur

Marchés & Environnement Compétitif

Segmentation des Marchés



Taille du Marché
 Le marché est estimé aujourd'hui à **\$21,6 milliards**
 €6,9Milliards US
 €7,3 Milliards EC
 €7,4 Milliards Asie

Top 10 Leaders (Marché UK/US)
 EA 18%
 Nintendo 16%
 Activision 15%
 Ubisoft 7%
 Microsoft 6%
 THQ 5%
 Sony 5%
 Take24%
 Sega 3%
 Dysney 2%

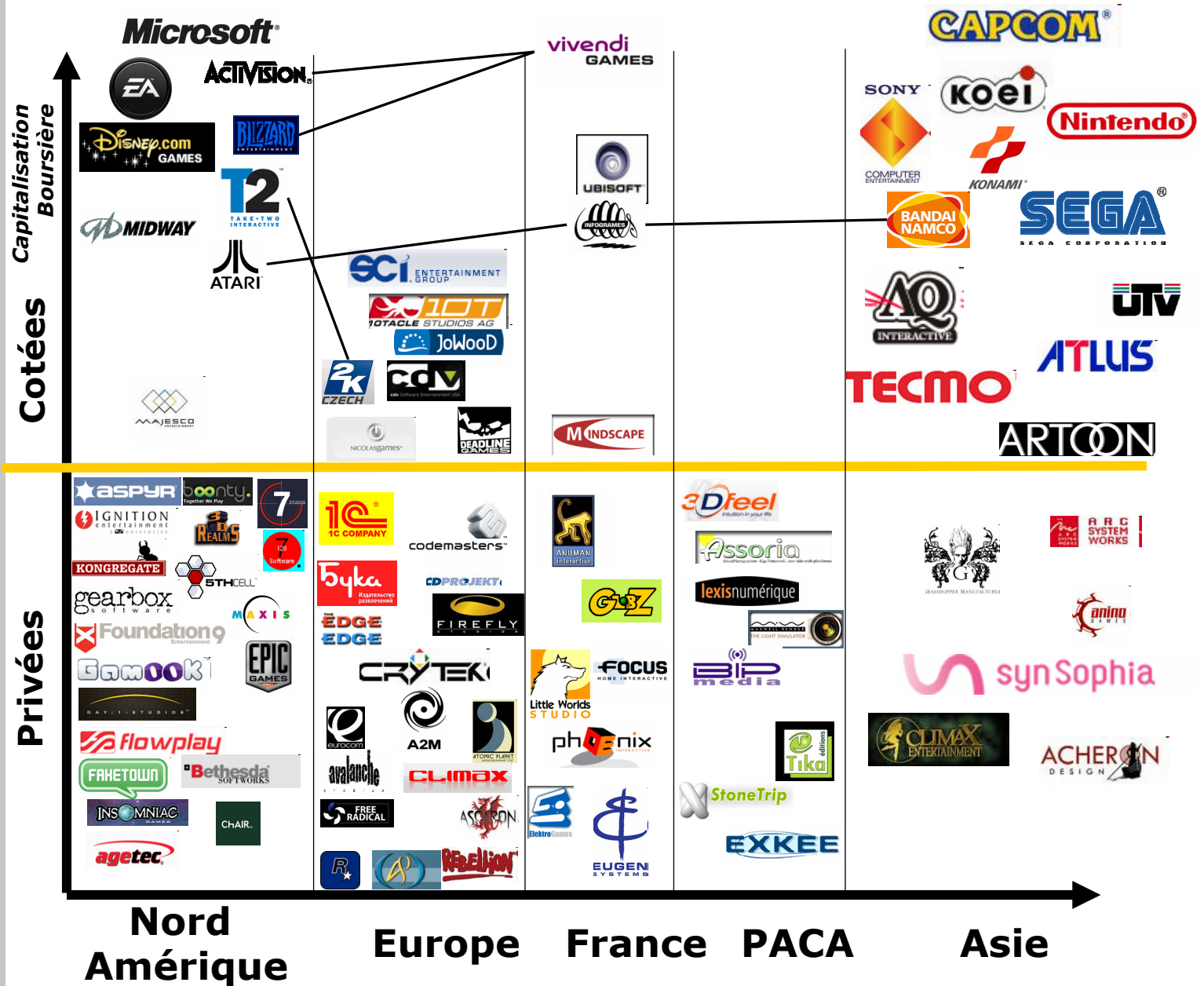
Analyse des Sociétés Cotées
 CA/EmpI : **200K€**
 Marge Op : **13%**
 Royalties : **8-14%**
 Seasonality: 19%, 16%, 18%, **47%**

Multiples:
 EV/EBE : **12,5x**
 EV/Ventes: **2,1x**

TRI (ROIC): 24%

Marchés & Environnement Compétitif

Software Games *Console & PC Video Game publishing and development*



Taille du Marché

Croissance:

Le marché est estimé

aujourd'hui à

\$8,4 milliards

€2 Milliards US

€2 Milliards EC

€4,4 Milliards Asie

Il devrait être en

2012 être de

\$13.1 milliards

Top 10 Leaders

Ils se retrouvent surtout en Asie

Analyse des

Sociétés Cotées

CA/Empl : **150K€**

Marge Op : **25%**

Multiples:

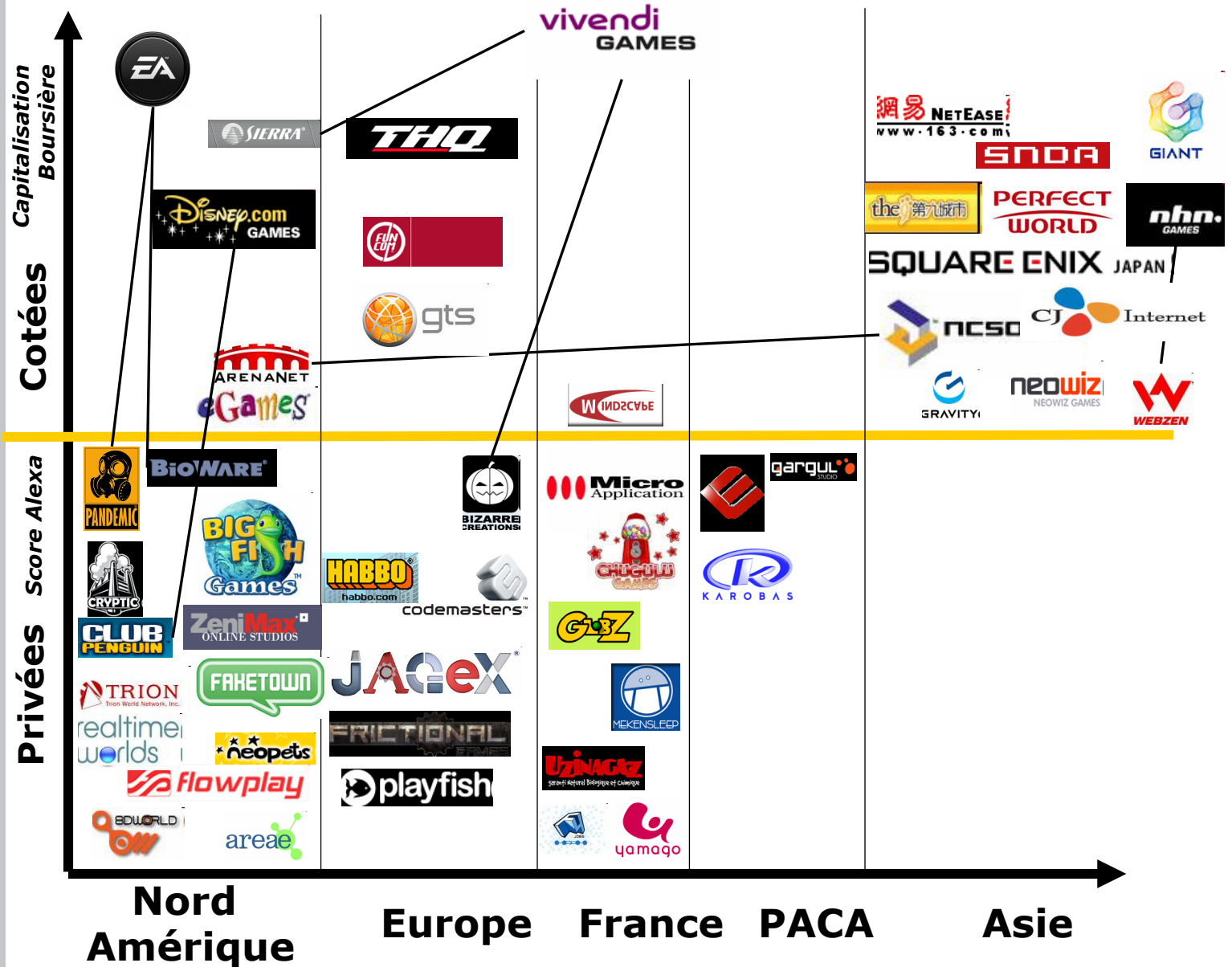
EV/EBE : **11,7x**

EV/Ventes: **3,8x**

TRI (ROIC): **30%**

Marchés & Environnement Compétitif

Online Games / Virtual World



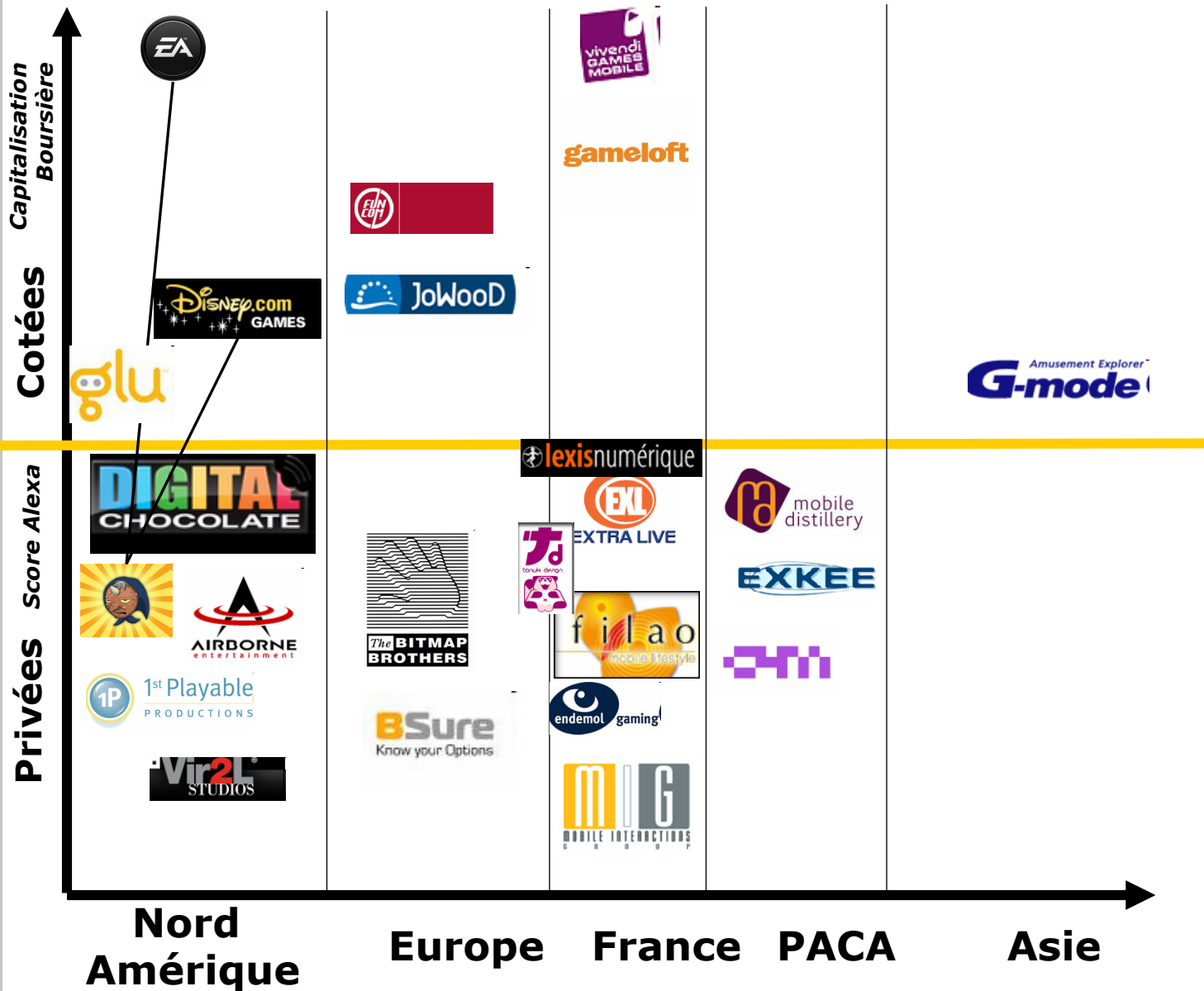
Marchés & Environnement Compétitif

Mobile Games

Taille du Marché
Croissance:
Le marché est
estimé
aujourd'hui à
\$4,3 milliards.
Il devrait être
en 2011 être de
\$9,6 milliards

Difficile d'avoir
des données
financières des
divisions mobile
games des
sociétés cotées

Étude en Cours!



Finance & Économie

Deals de Fusions et Acquisitions



The **MMOG market** got a huge lift last year, when Walt Disney Co. of Burbank, Calif., agreed to pay as much as **\$700 million for Club Penguin**, a children's social networking site with a virtual world.



Dreamcatcher was acquired by JoWood Productions in January 2007. Dreamcatcher is one of Canada's leading **interactive entertainment publishers** and distributors. Dreamcatcher publishes games on multiple platforms, including PC, Playstation 2 computer entertainment system, GameCube, and Xbox.



20 September, 2007
Sony has acquired MotorStorm **developer** Evolution Studios along with Pursuit Force subsidiary Bigbig Studios, GamesIndustry.biz reports



28.09.07
Activision, Inc. a annoncé le rachat de Bizarre Creations, **développeur de jeux vidéo** basé au Royaume-Uni et l'un des leaders dans la catégorie des jeux de course, le quatrième genre le plus populaire du jeu vidéo pour un marché de 1,4 milliard de dollars, soit plus de 10 % du marché mondial.



REDWOOD CITY, Calif.- October 11, 2007
EA To Acquire BioWare Corp. and Pandemic Studios--Electronic Arts Inc. today announced an agreement with Elevation Partners to acquire VG Holding Corp. -- the owner of both BioWare Corp. and Pandemic Studios. This acquisition gives EA a strong competitive position in key genres in **interactive entertainment: action, adventure and role-playing games**. The two studios have been recognized for creating some of the highest-quality games in the industry.

Finance & Économie

Deals de Fusions et Acquisitions

vivendi
GAMES

ACTIVISION®



STRATEGIC RATIONALE

Combination of Activision and Vivendi Games will create the world's largest and most profitable pure-play video game publisher

- Transaction combines Activision's top selling franchises with Vivendi Games' portfolio of leading PC and subscription-based online games
- Activision Blizzard will be the only publisher with leading market positions across all categories of the rapidly growing interactive entertainment industry
- After closing, immediately will become global leader in dynamic, high margin subscription-based online games business with opportunity to migrate Activision franchises online
- If necessary to fund the tender offer, Vivendi has agreed to acquire newly issued shares for up to an additional \$700 million of Activision common stock at \$27.50 per share, and Activision Blizzard will incur debt if required to complete the tender offer
- Activision Blizzard is expected to have \$3.8 billion in pro forma calendar 2007 revenues and the highest operating margins of any major third party video game publisher
- Targeted pro forma operating income of \$1.1 billion and pro forma EPS in excess of \$1.20 in calendar year 2009

Finance & Économie

Deals de Fusions et Acquisitions



January 15, 2008
 THQ Acquires Rise of Nations, Catan Developer Big Huge Games
 THQ Acquires Rise of Nations, Catan Developer Big Huge Games THQ has announced it will acquire Big Huge Games (Rise of Nations, Catan) for an undisclosed sum, making the Maryland-based studio a wholly-owned subsidiary.



Feb 18, 2008
 The folks responsible for The Witcher have purchased THE developer Metropolis Software: CD Projekt and Metropolis Software announced that they have signed an investment agreement, under which CD Projekt will become the majority owner of Metropolis Software. Combining the strengths of both companies is a very important step in realisation of CD Projekt's **strategy**, which includes becoming a leading publisher delivering high-budget, ambitious and creative projects that ready **to compete with the world's biggest productions.**



New York, NY - January 8, 2008 - Take-Two Interactive Software, Inc. today announced the acquisition of Illusion Softworks, a premier **Central European-based game development studio** with operations in Brno and Prague, the Czech Republic. Illusion Softworks has approximately 200 employees and will join Take-Two's 2K Games publishing label as its newest studio, 2K Czech



Update 8/4/08: The acquisition price subsequently reported by EA is \$15 million, not \$30 million. But that amount does not include any additional earnout for the founders.
 Shawn Fanning, best known for founding Napster, has a new job. He will be working at Electronic Arts, which is about to buy his social-network-gaming startup Rupture for \$30 million, according to sources with knowledge of the deal



Mumbai August 18, 2008: UTV Interactive, the gaming arm of India headquartered media & entertainment group, UTV Software Communications Limited, has entered into definitive agreement to acquire 80% stake in True Games Interactive, a US-based online game publishing start-up. This acquisition is in keeping with UTV's strategy of in-organic growth that the company has achieved in the past 18 months in the Interactive vertical through acquisitions of UK-based console developer, Ignition Entertainment Ltd, & Indiagames Ltd, India based mobile gaming company



SEOUL, Sep 05, 2008
 Online game developer Webzen Inc. said Thursday it was acquired by a gaming unit of NHN Corp., South Korea's largest Internet portal, in a deal totaling 30.3 billion won (US\$26.7 million). NHN Games, which bought a 10.75 percent stake in Webzen in June, purchased another 13 percent stake in the online game developer, Webzen said in a statement.



SANTA MONICA, Calif., Sept 12, 2008
 Further strengthening its development resources and underscoring its commitment to the music-based genre, Activision Publishing, Inc. today announced that it has acquired FreeStyleGames, a premier U.K.-based video game developer **specializing in musicbased games.**

Finance & Économie

Deals de Levées de Fonds

<p>Monte Cristo Games on July 14, 2008.</p> <p>Paris - Monte Cristo Games game developer, announced million in new funding from Partners and Innovate</p>	<p>Game Developer Start-up on July 29, 2008.</p> <p>Austin, Texas - Heatwave game developer start-up film and television, announced a \$7.5 million first round of Venture Partners.</p>	<p>Educational Games Developer on August 4, 2008</p> <p>New York - Tabula Digital announced that it has closed venture capital financing from Group.</p>	<p>Ultizen Games Gets \$6 Million Development on August 5, 2008</p> <p>Shanghai - Ultizen Games outsourcing company announced Tuesday that it has secured venture capital financing,</p>	<p>Challenge Games Lands \$10 Million for Fantasy Sports Games on September 19, 2008 - 7:47am.</p> <p>Austin, Texas - Challenge Games, a developer of online fantasy sports games including "Duels" and "Baseball Boss," announced that it has raised \$10 million in its second round of venture capital financing, led by Globespan Capital Partners.</p>
---	--	---	--	---

Virtu on Ju	Riot on Ju	"Duels on July	Atom on Ju	OGP on J	Asian on July	De on	Kn on A	Dizzyv Author	Mu on	Sept Last anno	Sept	Sept	Sept	Game developer Trion World Network raises \$70M on September 23, 2008
San J that c that i Instit	Los A "pre of-br secur and	Austin free-t closed	Seatt and r from Post-	El Se gam und com	Singap online fundin and tl	Ma ca ve Pri	Torr virtu close Azur	San Fra enterta new fir	San pub lan Be	The func ang	Sept Pres serv led b	Septer Also o a deve baseba had se Globe	Sept The l from won MyHo Thurs of fur	trion.jpgIn another sign that the gaming industry is feeling little of the broader economy's pain, Trion World Network, a two-year-old game developer that has not yet released any titles but has a portfolio in development, has raised \$70 million in venture funds .

iPhone Games Publisher Ngmoco Raises Funds on July 31, 2008.

San Francisco - Ngmoco, a new publisher of games for Apple's (NASDAQ: AAPL) iPhone, announced on Thursday that it has raised an **undisclosed sum of first round funding**, led by **Kleiner Perkins Caufield & Byers (KPCB)** with participation from **Maple Investments**.

Mpowerplayer Raises \$2.5 Million for Online Mobile Game Demos on September 10, 2008.

Reston, Va. - **Mpowerplayer**, a developer of software that allows content providers to offer online demos of mobile games, said on Wednesday that it has secured **\$2.5 million in its first round of funding**.

Finance & Économie

Deals de Levées de Fonds et Fusions & Acquisitions - Conclusions

- Un secteur **en consolidation** avec de nombreuses fusions et acquisitions:
 - Intégration **Verticale et Horizontale**
 - Expansion **Géographique**
 - **Diversification** Marché (Online, Casual, Mobile)
- Les gros **leaders** mènent la danse
 - **Opportunités de sortie** pour les investisseurs des start-ups
 - **Opportunités d'investissements** sur un marché dynamique (malgré le manque d'IPO)
 - **Globalisation** du phénomène
- Les **Levées de fonds sont nombreuses**
 - Dans tous les secteurs
 - Mais surtout dans **Online et Virtual World**
 - **Mobile Games** émergent (Etude à suivre)
 - Les **Casual Games reçoivent beaucoup d'attention**

Finance & Économie

Deals de Levées de Fonds et Fusions & Acquisitions - Conclusions

- Les sociétés de Capital Risque **sont très actives** dans le secteur du “**casual game**”:
 - Intel Capital
 - Softbanks
 - Benchmark Capital
 - IDG Funds
 - Plus beaucoup d’autres
- Pourquoi?
 - **L’explosion de la croissance des portails de jeux** et de la consommation internet
 - Casual games sont les jeux pour le **marché de masse**
 - **Faible cout de production** pour ces jeux
 - **Faible cout de publicité** et de **distribution**
 - **Revenue récurrent et scalabilité** sont les principaux facteurs

Finance & Économie

Deals de Levées de Fonds et Fusions & Acquisitions – Conclusions

Casual MMOs – success examples



Club Penguin (Flash technology)

- Projected revenues in 2007: \$65,000,000
- Projected profit in 2007: \$35,000,000
- Opened to public in October 2007 with 25,000 users
- As of summer 2007: 700,000 paying subscribers
- 12,000,000 activated users

Sources: <http://www.clubpenguin.com/company/about.html>

\$700M

Runescape (Java technology)

- Estimated annual revenue in 2006: \$60,000,000
- 10,000,000 active free accounts
- 1,000,000 paying members (as of May 4 2007)
- 6,000,000 unique players per month
- Number of accounts have increased with 35% per year
- Advertising is displayed above the playing screen on the free servers

Sources: <http://news.runescape.com/>

Habbo Hotel (Shockwave / Flash)

- Estimated annual revenues in 2006: \$77,000,000
- 31 local communities
- Registered users: 83,000,000
- Unique visitors: 8,300,000 / month
- Page impressions: 800,000,000 / month
- Age distribution: 90 % between 13-18 years old
- Average visit: 36 minutes / session

Sources: <http://www.sulake.com/habbo/>, New York Times / Danny Rimer

Maple Story (C++ technology, client install)

- Estimated annual revenue: \$72,000,000
- As of 2006: 60,000,000 registered players out of which 3,000,000 in USA.
- Over 200,000 concurrent users
- Majority of players purchase the \$25 prepaid cards
- Two-week product placement with Target translated to 200,000 participants, \$1,600,000 in sales and 600,000 virtual items sold.

Conclusion

Best Practices : **Key Success Factor**

- **Comme toujours les investisseurs se focalisent sur les sociétés qui ont le potentiel de réunir:**
 - **Contenu** : Jeux intéressants
 - **Portefeuille**: Multiples jeux créés et dans le pipeline
 - **Monétisation**: Profitabilité engendrée par la souscription; les pubs, et les recherches
 - **Technologie**: Plateforme pouvant tenir une forte quantité de clients
 - **Management**: Expérience sur l'internet, les jeux et l'industrie du divertissement

ddh-partners

Contact Infos:

Pierre Casanova

Pierre.casanova@ddh-partners.com

mob: 06 71 53 68 39

www.ddh-partners.com