

Journal : L'achat du siècle : Microsoft achète Activision-Blizzard

Posté par [Glandos](#) le 18/01/22 à 15:18. [Licence CC By-SA](#).

Étiquettes : [microsoft](#), [activision](#), [jeu vidéo](#), [acquisition](#), [capitalisme](#), [blizzard](#), [concentration](#)

Allez, ça méritait bien un journal : <https://www.phonandroid.com/microsoft-rachete-activision-blizzard-668-milliards-de-dollars-le-deal-de-lannee.html>

Y a en anglais <https://www.theverge.com/2022/1/18/22889258/microsoft-activision-blizzard-xbox-acquisition-call-of-duty-overwatch> mais c'est un peu pareil.

Pour l'instant, évidemment, pas grand chose à en dire, à part ... de l'inquiétude pour les consommateurs. La concentration est un peu inévitable, mais là, Microsoft semble devenir trop gros. Et il n'y a que l'administration américaine qui pourrait les arrêter. Me semble-t-il.

Alors, c'est facile pour moi, je n'achète pas de Xbox, et presque pas de jeux vidéos, mais je me suis permis de l'ouvrir pour que vous me contredisiez, bien sûr :)

Mince, c'est 60 milliards en moins pour le libre...

Posté par [Stinouff](#) le 18/01/22 à 15:54. Évalué à 6 (+6/-1).

...Pour le coup, un mini-pourcentage aurait pu être utilisé pour le projet de [@Jehan](#) et [@Aryeom](#), [ZeMarmot](#)...!

Microsoft est décidément rarement dans les bons coups.

Re: Mince, c'est 60 milliards en moins pour le libre...

Posté par [Benoît Sibaud](#) ([site Web personnel](#)) le 18/01/22 à 16:21. Évalué à 6 (+3/-0). Dernière modification le 18/01/22 à 16:23.

Avec ça ils peuvent lancer un mega projet [SUTOM++](#), avec des mots de genre 25 lettres quoi... (voire [plus](#)^w)

1 << 36

Posté par [@om](#) ([site Web personnel](#)) le 18/01/22 à 19:35. Évalué à 10 (+11/-0). Dernière modification le 19/01/22 à 07:57.

68.7 milliards de \$.

À mon avis, ils ont négocié le log2 du prix, ça tombe étonnamment juste:

$$\left\{ \begin{array}{l} > \log_2(68700000000) \\ \text{ans} = 35.99959104791700 \end{array} \right.$$

"OK, on achète pour 36. Ça fait combien en puissance de 2?"

--

blog.rom1v.com

Re: 1 << 36

Posté par [@om](#) ([site Web personnel](#)) le 18/01/22 à 21:25. Évalué à 3 (+1/-0).

s/étonnement/étonnamment/

--

blog.rom1v.com

Re: 1 << 36

Posté par [gUI](#) le 19/01/22 à 07:57. Évalué à 2 (+0/-0).

corrigé.

--

En théorie, la théorie et la pratique c'est pareil. En pratique c'est pas vrai.

Re: 1 << 36

Posté par [abriotde](#) le 19/01/22 à 09:37. Évalué à 3 (+2/-0).

Donc en fait, le prix exact est 68 719 476 736 ;)

hors sujet

Posté par [Krunch](#) ([site Web personnel](#)) le 18/01/22 à 20:54. Évalué à 10 (+15/-6).

Il faut arrêter avec ces journaux politiques hors sujet sans rapport avec le Libre /s

--

pertinent adj. Approprié : qui se rapporte exactement à ce dont il est question.

« Toute résistance est futile »

Posté par [volts](#) le 19/01/22 à 02:39. Évalué à 10 (+13/-0). Dernière modification le 19/01/22 à 02:42.

Si ça se trouve, nous nous sommes trompés sur la nature exact du conglomérat qui a assimilé des plus petits très influents. Et que, probablement, nous sommes piégés par nos biais cognitifs qui nous empêchent de cerner les véritables maîtres du capitalisme planétaire derrière la *success story* des premiers fondateurs. Autrement dit, nous nous sommes sûrement fait avoir par des leurres dont le but n'est autre que de faire un écran de fumée pour faire gagner du temps aux marionnettistes avant que la supercherie ne soit éventée à l'ensemble de l'Humanité.

** Se retourne derrière lui, ferme toutes les portes de son lieu de vie, met les rideaux épais, abaisse les lumières et pianote plus doucement sur son clavier **

J'ai une intuition sur le sujet, mais faite attention à n'en parler qu'à des personnes *vraiment* dignes de confiance dans votre entourage.

La stratégie d'acquisition du conglomérat évoque fortement [une espèce extraterrestre cyborg^w](#) qui a pour particularité d'assimiler systématiquement chaque espèce intelligente organique qu'elle rencontre, d'implanter des prothèses pour remplacer leurs organes vitaux, la stériliser et faire connecter le système nerveux central des membres à [une conscience unique^w](#). De toute évidence, ça doit être eux, profitant d'une faille spatio-temporelle pour agir sur notre présent en vue de compromettre la rébellion armée de nos descendants.

Vous voulez des éléments qui étayent mes dires ? Eh bien... Regardez de plus près les principales sociétés qui investissent dans [la réalité virtuelle](#), les programmes de recherche sur [une simulation de notre cerveau](#) ou les différentes organisations philanthropiques qui œuvrent à démocratiser [les prothèses médicales](#). Sans compter,

aussi, des plateformes dominantes qui hébergent [nos applications libres](#). Nous sommes en fait dans les premières phases d'assimilation. Je n'ai aucune bonne proposition d'échappatoire pour le moment, hélas. Si vous voulez, je vous monterai un canal [matrix] sur un serveur sûr accessible depuis Tor pour qu'on puisse débattre et réfléchir comment organiser la Résistance, et...

...

Attendez, on sonne à l'interphone oO

[Une personne en noir^w](#) suggère à notre posteur de descendre et de le suivre dans la limousine anthracite pour "discuter d'un commentaire fantaisiste publié sur Internet à un créneau horaire suspect", avant d'ajouter d'un air faussement neutre: "Nous avons corrompu la vidéoprotection de votre immeuble et votre gardien, ainsi que le personnel du commissariat de votre quartier, sont sous hypnose. Toute résistance est futile". Volts se daignerait-il de descendre pour satisfaire à la requête d'un visiteur inopiné à deux heures et demi du matin ?

Re: « Toute résistance est futile »

Posté par [Jean Gabes \(site Web personnel\)](#) le 19/01/22 à 09:16. Évalué à 8 (+6/-0).

| Surtout pense à tes pilules, les bleues ou les rouges, au choix ;)

Re: « Toute résistance est futile »

Posté par [Elfir3](#) le 19/01/22 à 11:07. Évalué à 6 (+4/-0). Dernière modification le 19/01/22 à 11:08.

| Les deux, et puis celles qui ne font pas dormir, j'veux connaître la suite !

Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [Jean Gabes \(site Web personnel\)](#) le 19/01/22 à 09:46. Évalué à 4 (+2/-0).

Question: le rachat est-il uniquement pour remplir le Xbox pass et tuer la concurrence de Sony sur le créneau, ou c'est un peu plus vaste que ça et avoir à sa disposition des éditeurs qui savent créer/gérer/exploiter des univers en 3d pour autre chose que le jeu? (genre faire un concurrent du metaverse de FB)?

De mémoire le Xbox pass c'était encore en phase d'investissement avec de grosses pertes (jusqu'au jour où ils ont le monopole et hop bonjour la vache à lait). Mais avec un investissement de cet ordre de grandeur ça creuse encore le trou (pas qu'ils ne peuvent pas se le permettre après tout).

Après si eux ne le rachètent pas, ils ont un risque qu'un autre le fasse (Amazon?) et perdre une partie de leur investissements passés.

Bref, même en mettant de côté les affaires internes glauques d'Activision, ça laisse encore pas mal de questions sur ce qu'ils vont en faire.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [Gil Cot](#) le 19/01/22 à 09:53. Évalué à 2 (+2/-2).

| Ils vont faire comme d'habitude : tenter de récupérer tant bien que mal ce qu'ils peuvent, puis tuer ou laisser mourir la source.

--

"It is seldom that liberty of any kind is lost all at once." — David Hume

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Ils vont faire comme d'habitude : tenter de récupérer tant bien que mal ce qu'ils peuvent, puis tuer ou laisser mourir la source.

Je ne serais pas aussi catégorique : Microsoft s'est bien occupé de Minecraft et Bethesda, aux dernières nouvelles.

Cet achat me laisse encore perplexe (je croyais qu'Activision-Blizzard ne sortait plus que 2 ou 3 jeux par an) mais je vois que [Gamekult prépare un papier sur le sujet des concentrations dans le jeu vidéo](#). Voilà qui pourrait nous éclairer sur cette monstruosité.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [Misc \(site Web personnel\)](#) le 19/01/22 à 10:57. Évalué à 4 (+2/-0).

Je ne serais pas aussi catégorique : Microsoft s'est bien occupé de Minecraft et Bethesda, aux dernières nouvelles.

De même, on peut pas dire que Github ou NPM ont souffert depuis leur rachat.

Cet achat me laisse encore perplexe (je croyais qu'Activision-Blizzard ne sortait plus que 2 ou 3 jeux par an) mais je vois que Gamekult prépare un papier sur le sujet des concentrations dans le jeu vidéo. Voilà qui pourrait nous éclairer sur cette monstruosité.

Je pense que la réponse plus bas à ce tweet sur "on va devoir acheter des consoles pour les licences majeurs" va sans doute expliquer pas mal de choses.

Ensuite, la question est aussi, est ce que c'est l'achat qui rends perplexe, ou est ce que c'est le prix ?

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [Gil Cot](#) le 19/01/22 à 18:44. Évalué à 2 (+0/-0).

Je ne serais pas aussi catégorique : Microsoft s'est bien occupé de Minecraft et Bethesda, aux dernières nouvelles.

De même, on peut pas dire que Github ou NPM ont souffert depuis leur rachat.

Oui et je ne parlais pas d'une mise à mort imminente mais quelque chose d'aussi subtile qu'avec Skype pour prendre le dernier en date qui me vient en tête. Mais on reste optimistes.

—
"It is seldom that liberty of any kind is lost all at once." — David Hume

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [barmic](#) le 19/01/22 à 11:13. Évalué à 4 (+2/-0). Dernière modification le 19/01/22 à 11:14.

Cet achat me laisse encore perplexe (je croyais qu'Activision-Blizzard ne sortait plus que 2 ou 3 jeux par an) mais je vois que Gamekult prépare un papier sur le sujet des concentrations dans le jeu vidéo. Voilà qui pourrait nous éclairer sur cette monstruosité.

Ils ont Wow, Hearthstone, Starcraft2 et Overwatch qui sont des jeux qui vivent encore énormément malgré leurs âges. C'est de nouveaux contenus, de l'esport, etc.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [Laurent Pointecouteau \(site Web personnel\)](#) le 19/01/22 à 11:23. Évalué à 4 (+2/-0). Dernière modification le 19/01/22 à 11:24.

Ils ont Wow, Hearthstone, Starcraft2 et Overwatch qui sont des jeux qui vivent encore énormément malgré leurs âges. C'est de nouveaux contenus, de l'esport, etc.

Oui voilà, ce sont des plateformes (ça se dit encore GaaS ?), pas des nouveaux jeux. Si ce n'est "que" ça qui vaut 69 milliards, alors c'est moi qui dois être naïf.

Et du coup ça n'a plus rien à voir avec des histoires d'"acheter des consoles pour les licences", vu qu'Overwatch ne sera pas retiré de la Switch ou de la PlayStation, et que les autres jeux Blizzard ne sont pas des jeux console. C'est bien pour ça que j'attends l'avis de Gamekult pour y comprendre davantage.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [barmic](#) le 19/01/22 à 12:21. Évalué à 5 (+3/-0).

ça se dit encore GaaS ?

Oui oui (moi j'ai découvert le terme récemment).

Si ce n'est "que" ça qui vaut 69 milliards, alors c'est moi qui dois être naïf.

Je ne connais pas la position de MS et de Blizzard sur les NFT dans les jeux, mais les GaaS sont privilégiés pour ce genre de trucs.

Pour l'idée [Fortnite peut générer 5 milliards à lui tout seul](#).

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [Misc \(site Web personnel\)](#) le 19/01/22 à 13:32. Évalué à 4 (+2/-0).

Les jeux sur le marché, y a sans des doutes des contrats. Je pense que la question des licences est plus sur les nouvelles sorties (y compris les nouvelles sorties des vieux jeux comme Diablo).

On peut aussi ne pas chercher trop loin, et se dire que le rachat, c'est aussi parce qu'avec WoW, Blizzard a l'expérience avec des univers persistants, et que Microsoft vise en effet les histoires de metaverses.

De plus, 69 milliards, ça prends en compte les actifs d'Activision (23 milliards), donc le matos, mais aussi l'argent d'Activision à la banque.

Il reste donc 46 milliards. Activision, si j'en crois WP, fait 8 milliards de chiffres d'affaire par an en 2020, avec 2.7 milliards de benef. Avec une inflation et des benef constants, il faudrait ~17 ans pour rentrer dans les frais. Ça me parait long.

Mais, si on regarde les chiffres en 2016, le bénéf était de 1.3 milliards et 4.4 milliards de chiffres d'affaires. Donc ça a plus ou moins doublé.

Donc si ça double encore sur 5 ans (je sais que c'est un gros "si"), alors j'imagine qu'il faudra moins de 17 ans pour rentabiliser l'achat. Et une dizaine d'année d'horizon, ça me parait être globalement dans ce qu'une structure de la taille de Microsoft peut avoir en vue.

Par exemple, Amazon EC2 a mis 10 à 15 ans à devenir rentable. Azure ou GCP sans doute tout autant.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [Glandos](#) le 19/01/22 à 14:04. Évalué à 10 (+8/-0). Dernière modification le 19/01/22 à 14:04.

(ça se dit encore GaaS ?)

Cool ! Donc Activision-Blizzard est une usine à GaaS.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [barmic](#) le 19/01/22 à 11:18. Évalué à 3 (+1/-0).

Question: le rachat est-il uniquement pour remplir le Xbox pass et tuer la concurrence de Sony sur le créneau, ou c'est un peu plus vaste que ça et avoir à sa disposition des éditeurs qui savent créer/gérer/exploiter des univers en 3d pour autre chose que le jeu? (genre faire un concurrent du metaverse de FB)?

De ce que j'ai compris avec le rachat ils entre dans la cours des TenCent/Sony. Il va falloir encore un peu d'imagination pour les tuer.

Après si eux ne le rachètent pas, ils ont un risque qu'un autre le fasse (Amazon?) et perdre une partie de leur investissements passés.

Il y en a déjà d'autres (le PSN par exemple), mais celui qui doit vraiment faire peur c'est Valve. Si Valve crée un système d'abonnement cohérent ils peuvent péter le game.

Bref, même en mettant de côté les affaires internes glauques d'Activision

Perso, c'est une côté positif amha, s'ils peuvent changer la culture d'entreprise ce serait pas mal.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [groumly](#), le 19/01/22 à 19:00. Évalué à 2 (+0/-0).

Si Valve crée un système d'abonnement cohérent ils peuvent péter le game.

Mouaif. Je vais pas dire que valve est pas pertinent dans le milieu, mais ils leur manque une plateforme hardware pour accompagner leur distribution.

Le pc, c'est cool, c'est puissant, mais c'est super cher par rapport a une console, c'est vachement plus compliqué de choisir les bons composants, et c'est vachement moins pratique à mettre en place, par rapport à une console que tu branches sur la télé en face du canapé confortable et zou.

Clairement, y'a un gros marché et de quoi faire des sous, mais l'échelle est juste pas au même niveau que pour les consoles.

Alors ok, steam deck tout ça, ils y travaillent, mais ça va leur prendre beaucoup de temps pour monter au niveau des PlayStation/Xbox/switch.

Microsoft va clairement pas se laisser faire, mais le point, c'est que steam à besoin de beaucoup plus que juste un game pass.

--
Linuxfr, le portail français du logiciel libre et du neo nazisme.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [Misc \(site Web personnel\)](#) le 19/01/22 à 19:59. Évalué à 4 (+2/-0).

Clairement, y'a un gros marché et de quoi faire des sous, mais l'échelle est juste pas au même niveau que pour les consoles.

Objection !!!

Nintendo a vendu [~97 millions de Switch](#). De même, il semble qu'il y a ~110 millions de PS4 dans le monde.

D'après les stats de Steam, il y a entre 20 et 25 millions de personnes simultanées qui utilisent [le service](#).

On pourrait en effet dire que c'est plus petit.

Mais... les gens n'utilisent pas Steam en même temps à cause des questions de fuseau horaire, de devoir dormir, etc.

Et donc si on regarde les chiffres au mois, on trouve plutôt de l'ordre de [120 millions](#).

Donc l'ordre de grandeur des utilisateurs Steam est le même que celui des consoles récentes qui ont eu du succès.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [groumly](#) le 19/01/22 à 21:45. Évalué à 2 (+0/-0).

Bon, ok, j'ai dit une connerie.

Cela dit, le fond reste vrai. Steam a un plafond artificiel qui vient de l'absence de plateforme hard qu'ils contrôlent. En tout cas, c'est mon opinion. C'est plus dur de vendre des PCs pour jouer que des consoles, et surtout, steam à au final assez peu de marge de manœuvre la dessus, vu qu'ils vendent pas de pc.

Chaque console tape dans les 100 millions de console vendues (Nintendo, Sony, ms), par dessus tu rajoutes le potentiel joueurs sur iPad/téléphone qui n'ont pas de console.

C'est probablement beaucoup plus simple d'aller chasser sur les terres de la PlayStation/Xbox/iPhone quand t'as une console à vendre que de réussir à les convaincre d'acheter un pc que tu ne vends de toutes façons pas.

Je met la switch à part, parce qu'une bonne partie de ces ventes sont générées par les jeux Nintendo, qu'on est pas prêt de voir sur une autre plateforme.

Donc bref, sans leur propre plateforme, steam a un plafond dans les 100 millions, avec une console, le potentiel s'ouvre à plusieurs centaines de millions.

Ce qui est, je suppose, l'intention de ms ici, avoir plus d'exclusives sur Xbox que sur PlayStation.

Le fond de l'assertion se tient je pense: steam à besoin de beaucoup plus qu'un game pass pour "casser le game".

--

Linuxfr, le portail français du logiciel libre et du neo nazisme.

Re: Pourquoi racheter autant? Juste pour du jeu?

Posté par [fearan](#) le 19/01/22 à 12:43. Évalué à 3 (+0/-0).

ou c'est un peu plus vaste que ça et avoir à sa disposition des éditeurs qui savent créer/gérer/exploiter des univers en 3d pour autre chose que le jeu?

Je pense que si c'était le but, ils auraient regardé du coté de lindenlab :P Si faut faire un concurrent au metaverse, autant prendre ceux qui sont dedans depuis 20 ans ;)

--

Il ne faut pas décorner les boeufs avant d'avoir semé le vent

compatibilité linux

Posté par [Gart Algar](#) le 19/01/22 à 16:35. Évalué à 2 (+1/-0).

mon probleme avec ce rachat c'est de voir peut-être disparaître la possibilité de lancer les jeux Blizzard avec lutris, si les prochains sortent pour le xbox game pass ou sur le microsoft store, en UWP ou autre trucs avec DRM

Re: compatibilité linux

Posté par [Misc \(site Web personnel\)](#) le 19/01/22 à 19:34. Évalué à 2 (+0/-0).

J'ai cru comprendre que Age Of Empire IV (sorti y a moins de 3 mois) n'est pas trop mal supporté par Proton:

<https://www.protondb.com/app/1466860/>

Ça n'a pas l'air parfait, mais je pense que c'est pas une question de DRM. Du coup, pourquoi des DRMs sur les titres d'Activision et pas sur les titres de Microsoft depuis 20 ans ?

Note : les commentaires appartiennent à ceux qui les ont postés. Nous n'en sommes pas responsables.