

# Voodoo rachète pour plus de 200 millions d'euros un rival israélien

*Le groupe français de jeux vidéo Voodoo a fait l'acquisition de Beach Bum, un studio israélien spécialiste des adaptations sur mobiles de jeux de cartes et de plateau, pour un montant proche de 300 millions de dollars, a appris l'AFP de source proche du dossier.*

Temps de lecture : minute

---

4 octobre 2021

Le monde français du divertissement fait décidément parler de lui. Après la levée record de Sorare il y a une dizaine de jours, c'est au tour de Voodoo de faire parler d'elle. L'éditeur de jeux vidéo mobiles vient d'acquiescer un de ses concurrents, Beach Bum, un studio israélien spécialiste des adaptations sur mobiles de jeux de cartes et de plateau. Le montant de cette nouvelle transaction n'a pas été officiellement divulgué. La presse israélienne l'a situé dans une fourchette comprise entre 250 et 300 millions de dollars (entre 215 et 258 millions d'euros), un ordre de grandeur confirmé vendredi à l'AFP par une source proche du dossier.

Une opération permise par ses récents tours de table, notamment ceux de 2020 où Tencent avait investi plusieurs centaines de millions de dollars dans la société et celle de juillet dernier au cours de laquelle GBL - holding des familles Frère et Desmarais - a acquis environ 16% de son capital.

# Se développer par l'acquisition

Ce rachat n'est pas le premier réalisé par l'entreprise française mais il est le plus important qu'elle ait réalisé. Il y a quelques mois, elle a récupéré dans ses filets, BidShake, une société installée à Tel Aviv qui travaille sur l'acquisition des données.



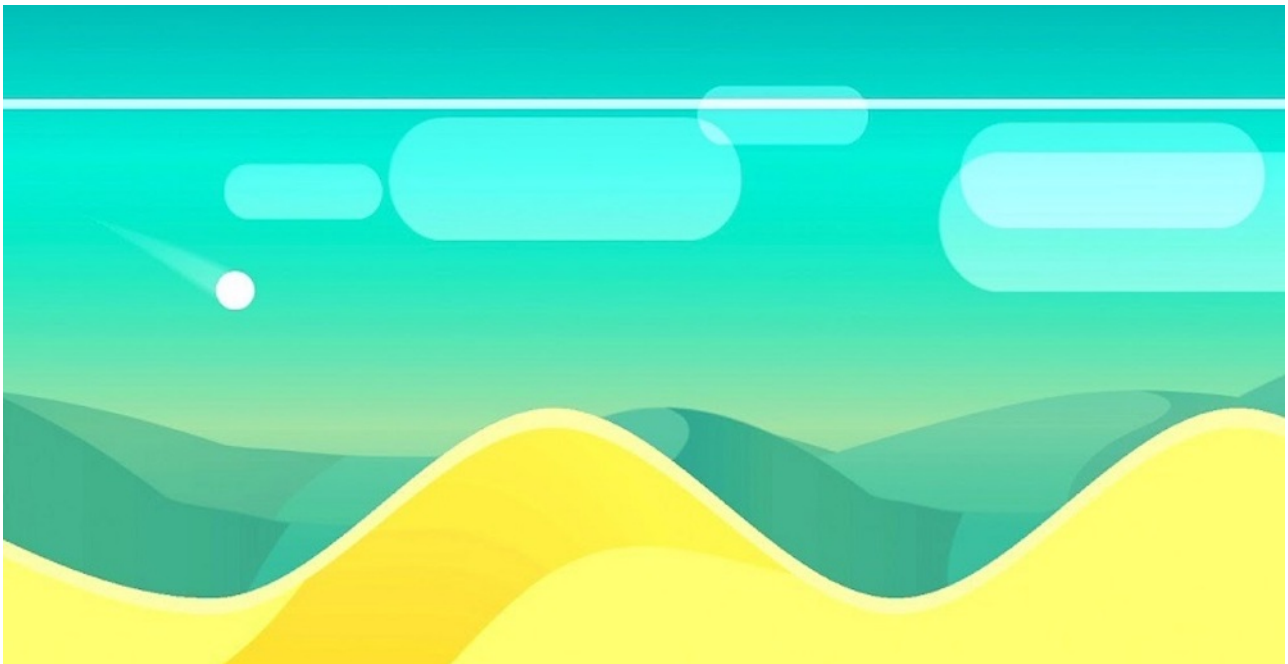
À lire aussi

Voodoo, Dontnod... Les enjeux derrière l'arrivée de Tencent dans le jeu vidéo français

*"Depuis sa création en 2015, Beach Bum a entrepris de transposer les jeux traditionnels de plateau et de cartes" sur mobile, a expliqué Voodoo dans son communiqué. Ce studio a généré un "revenu brut" d'environ 70 millions de dollars sur les 12 derniers mois, avant qu'Apple ou Google ne prélèvent leurs ponctions allant de 15 % à 30 % sur les transactions effectuées au sein du jeu par un "gamer" dès lors que le titre a été téléchargé via l'App Store ou le Google Play Store, précise nos confrères des Echos.*

# Un secteur encore marqué par la crise

Voodoo avait annoncé plus tôt cette année son ambition de diversifier son catalogue sur le marché du jeu mobile et "*d'augmenter la part des revenus non publicitaires du groupe grâce aux achats*" dans l'application. L'entreprise parisienne reste en effet exposée au contexte dans lequel ses mini-jeux sont utilisés, principalement pendant les temps de transport en commun, ce qui a affecté sa croissance pendant la pandémie de Covid-19 avec le recours au télétravail. La startup française créée en 2013 a tout de même réussi à réaliser un chiffre d'affaires de 380 millions d'euros l'an dernier contre 1 seul million en 2016, rappelle [Les Echos](#).



À lire aussi

Voodoo fait confiance au financier GBL pour sa nouvelle levée de fonds