

VIDEO GAMING_ Let's Play!

Un incontournable dans le secteur croissant du divertissement numérique

. Le secteur du jeu vidéo bénéficie de multiples
générateurs de croissance à long terme .

Transition numérique_

Depuis que les jeux vidéo sont distribués numériquement (par opposition à physiquement), la période de monétisation et la marge générée par les éditeurs augmentent (les achats in-app génèrent une forte croissance des revenus et ce, à une meilleure marge).

Streaming_

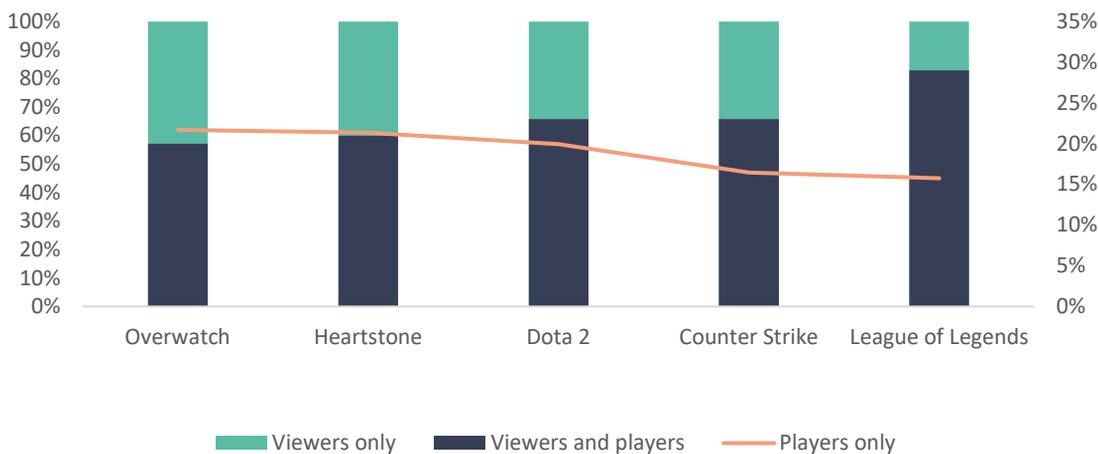
Les big tech investissent massivement pour créer un éco-système permettant le streaming de jeu vidéo. L'une des barrières à l'augmentation du nombre de joueurs est le coût du hardware. Le streaming rend les jeux vidéo plus accessibles et moins chers pour des joueurs potentiels et augmentera de façon significative le *Total Addressable Market*, tout particulièrement au sein des marchés émergents.

**Le secteur du jeu vidéo
bénéficie de multiples
générateurs de croissance
à long terme**

E-sport

La transition entre joueur et spectateur peut être mesurée par la popularité du live-streaming de jeux vidéos. Cela crée pour les éditeurs un fort potentiel de revenus publicitaires, avec des événements d'e-sport rassemblant plus de 200M de spectateurs dans le monde, et des géants de la tech se disputant les droits de diffusion des grandes stars du milieu de l'e-sport.

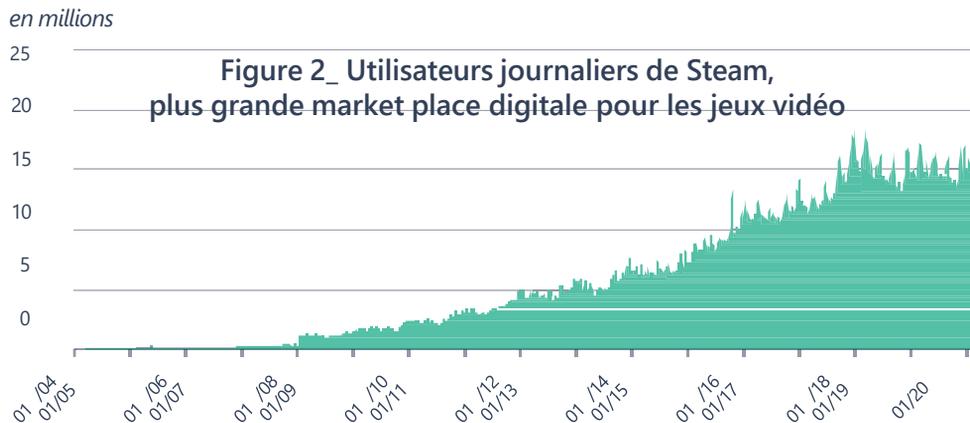
Figure 1_ Proportion de spectateurs et de joueurs



Source: newzoo organisme spécialisé dans les statistiques liées aux jeux vidéo, au 21.08.2019

De plus en plus de joueurs

De plus en plus de joueurs à travers le monde passent de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo (grâce aux jeux mobiles et la part croissante des femmes). Dans cet environnement nous anticipons que les développeurs de jeux vidéo auront dans le futur un plus grand levier d'action quant aux prix, dégageant en conséquence des marges plus importantes. Les éditeurs possédant leur propre PI (Propriété Intellectuelle) devraient avoir le plus grand pouvoir de négociation, grâce à leur capacité à attirer plus de joueurs.



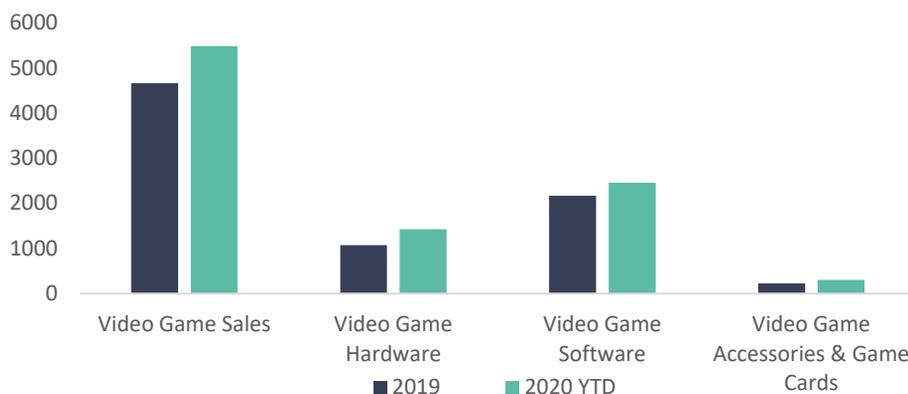
Source: Steamchart au 30.03.2020

. Boosté par la période stay @home

Lors de la pandémie, nous avons observé un **usage bien plus intensif des jeux vidéo** (voir figure 3).

- **Augmentation du trafic internet lié au gaming** : +75% durant les heures de pointe en début de confinement^[1]
- **Augmentation de 60% (38 à 60 min par jour) du temps de jeu pour les jeux de tir** comme Call of Duty développé par Activision Blizzard^[2]

Figure 3_ Vente in \$M

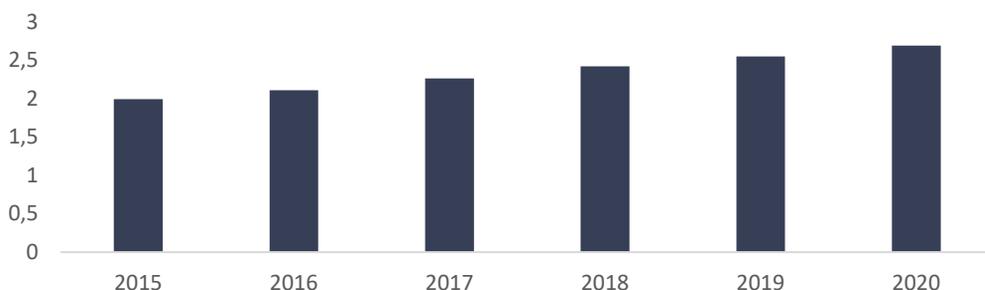


Source: Reuters au 01.10.2020

D'autre part, l'augmentation du temps disponible à la maison a mené à une **plus large adoption des jeux vidéo** au sein de la population (voir Figure4) **transformant le profil démographique des gamers.**

- De plus en plus de femmes se définissent aujourd'hui comme des joueuses ultra
- Les jeux vidéos attirent **une plus large tranche d'âge**, en raison notamment du vieillissement de la génération Y

Figure 4_ Nombre de gamers actifs dans le monde en millions



Source: Reuters au 01.10.2020

[1] Source : TheGuardian.com : Esports ride crest of a wave as figures rocket during Covid-19 crisis, 10.04.2020

[2] Source : Newzoo.com : What Gamers Are Playing & Watching During the Coronavirus Lockdown: Player Share & Viewership Spikes for Games & Genres, 17.04.2020

Document non contractuel exclusivement conçu à des fins d'information. Document non destiné aux investisseurs particuliers ou aux investisseurs américains, mais exclusivement aux investisseurs institutionnels, clients professionnels ou contreparties éligibles au sens de la directive 2014/65/UE.

. Pas encore pleinement valorisé

Les actions jeux vidéo ont déjà bien performé en 2020, en raison de la résilience du secteur en période de confinement. Cependant lorsqu'on le compare à d'autres actions @home, le secteur souffre d'un retard significatif. Cela peut représenter une bonne opportunité.

Figure 5_ Retard des éditeurs de jeux vidéo face aux autres actions @home



Source : Reuters au 01.10.2020



Le secteur des jeux vidéo souffre d'un retard significatif comparé aux autres actions @home



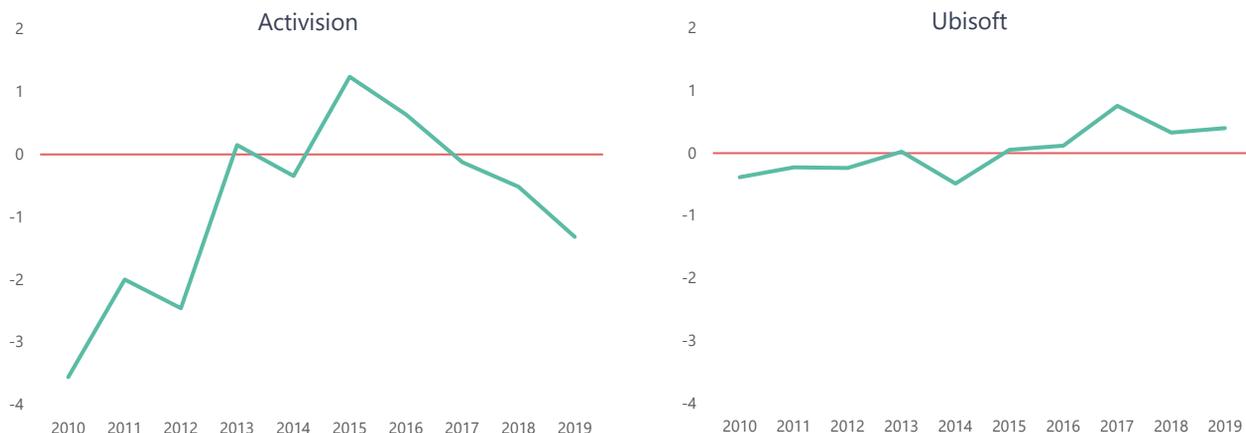
Comparaison de deux paniers équilibrés

- **Editeurs de jeux vidéo:** Activision, Ubisoft, Take Two, Electronic Arts
- **Autres @home stocks:** Spotify, Netflix, Zoom, DocuSign, Hellofresh, Chewy, Fastly, Cloudflare, Peloton

. Avec de bons fondamentaux...

Une forte génération organique de cash et des fondamentaux sains conduisent à des bilans irréprochables.

Figure 5_ Dette Nette / Ebitda



Source: Reuters au 01.10.2020

... Et des synergies/M&A

Les synergies/M&A ont une place prépondérante dans l'industrie des jeux vidéo. En effet les parties prenantes luttent pour produire du contenu exclusif et acquérir des entités stratégiques pour empêcher ainsi la concurrence d'exploiter ce contenu.

- Microsoft a récemment acheté Bethesda pour 7,5 mds de dollars (21.09.2020). C'est une opération historique par sa taille dans le milieu des jeux vidéo. A travers cette prise de contrôle, l'entreprise ajoute à son arsenal les franchises incontournables que sont Doom, The Elder Scrolls (Skyrim) et Fallout, ce qui est clairement **pour Microsoft un moyen d'obtenir l'accès exclusif à ce contenu premium.**
- Sony a pris part pour 250mio de dollars dans Epic Games, créateurs de Fortnite (09.08.2020). Cela permet aux deux entreprises d'élargir leur collaboration, d'une part à travers le portefeuille de ressources technologiques de Sony, et d'autre part via la plateforme de divertissement et l'éco-système d'Epic Games, pour créer des expériences uniques pour les consommateurs et les créateurs
- Nous attendons bien plus de consolidation dans le futur, avec Ubisoft comme cible naturelle.

. notre sélection pour jouer la thématique

. pure players et éditeurs de jeux vidéo

Star Européenne | **Ubisoft**_ Assassin's creed & King of Persia ont mené à 2 films et de multiples partenariats.

Grands classique

Activision Blizzard_ développent les jeux les plus populaires sur les 3 principales plateformes de jeux vidéo : mobile (Candy Crush), PC (World of Warcraft) et console (Call of Duty), récente sortie de Call of Duty Opus, forte communauté e-sport autour du jeu de tir

Take Two Interactive_ GTA, Red Dead Redemption and Civilization.

Nouvel entrant

Zynga_ Jeux sociaux disponibles sur mobile.

. hardware

Nvidia_ Les recettes dues au gaming au premier trimestre se sont élevées à 1,34mds de dollars, soit une baisse de 10% par rapport au trimestre précédent et une hausse de 27 % par rapport à l'année dernière. Extension de NVIDIA GeForce NOW™, permettant d'accéder à 650 jeux, (1500 à venir), et qui a gagné 2mio d'utilisateurs depuis son lancement en février^[1]

Video games

ST Microelectronics_ la technologie GaN permet aux appareils de jeu de supporter plus de puissance tout en devenant plus petits, plus légers et plus économes en énergie. Le chiffre d'affaires du T3 s'élève à 2,67mds de dollars, soit une **hausse de 27,8% par rapport au dernier trimestre**

. big tech

Nostalgic player

Microsoft_ A développé quelques uns des jeux les plus populaires jamais sortis (Age of Empire / Minecraft), et a récemment acheté Bethesda (Skyrim – jeu de rôle/ Fall out – Shooter)

La guerre du stream

Amazon_ Partenariat avec Ubisoft, lancement d'une plateforme de jeux-vidéos et détient Twitch, la plateforme de live-streaming la plus utilisée au monde (72% du marché contre 19% pour YouTube^[2]) depuis 2014.

Google_ Lancement de Stadia en Novembre 2019 et de la marque YouTube gaming.

Il y a de très nombreuses façon de jouer cette thématique long-terme

[1] Source : investor.nvidia.com/, quarterly results, Q1FY21 & Q2FY21

[2] Source : [Newzoo.com](https://www.newzoo.com/) : Streamlabs & Newzoo Q4 Year in Review Live Streaming Industry Report, 17.01.2020

«Document non contractuel exclusivement conçu à des fins d'information. Document non destiné aux investisseurs particuliers ou aux investisseurs américains, mais exclusivement aux investisseurs institutionnels, clients professionnels ou contreparties éligibles au sens de la directive 2014/65/UE. Toute reproduction ou utilisation de tout ou partie de son contenu est strictement interdite sans l'autorisation des entités membre du groupe SILEX. Les informations figurant dans ce document ne sauraient être assimilées à une offre ou une sollicitation de transaction dans une juridiction dans laquelle ladite offre ou sollicitation serait illégale ou dans laquelle la personne à l'origine de cette offre ou sollicitation n'est pas autorisée à agir. Ce document ne constitue pas et ne doit pas être interprété comme un conseil en investissement, un conseil fiscal ou juridique, ou une recommandation d'acheter, de vendre ou de continuer à détenir un investissement. Les entités membres du groupe SILEX ne sauraient être tenus responsables d'une décision d'investissement ou de désinvestissement prise sur la base des informations figurant dans ce document. Ce document n'a pas été revu ou approuvé par un régulateur d'une quelconque juridiction. Les données chiffrées, commentaires, projections, et autres éléments figurant dans cette présentation reflètent le sentiment des entités membres du groupe SILEX sur les marchés, leur évolution, compte tenu du contexte économique et des informations possédées à ce jour. Ils peuvent ne plus être pertinents au jour où l'investisseur en prend connaissance. Les entités membres du groupe SILEX ne sauraient être tenus responsables de la qualité ou l'exactitude des informations et données économiques issues de tiers. SILEX se réserve le droit de modifier à tout moment le contenu et les termes de ce document. Tous droits réservés. »


SILEX
Investment Partners

www.silex-partners.com

Rue de Villereuse, 22 - 1207 Geneva

© 2020 SILEX Investment Partners SA