

Nace la mayor empresa de videojuegos del mundo

El grupo francés Vivendi Games y el estadounidense Activision se fusionaron y dieron lugar a Activision Blizzard, la mayor empresa del mundo en el sector de los videojuegos, con una capitalización de unos 18.000 millones de dólares. La suma del volumen de negocios de las dos empresas matrices que han dado lugar a Activision Blizzard asciende a unos 3.700 millones de dólares en 2007, con lo que el sello recién nacido destrona Electronic Arts, firma que hasta ahora era líder en el sector, con una facturación de alrededor de 3.200 millones de dólares el año pasado.

El 54 por ciento del capital de Activision Blizzard, de cerca de 6.000 empleados, pertenecerá al grupo Vivendi, porcentaje que se estabilizará en un 52% después de la "disolución total", indicó el grupo francés en un comunicado.

Vivendi Games es la empresa responsable de World of Warcraft, que con 10,7 millones de abonados es "el primer juego en línea masivo multi-jugador", según Vivendi.

Electronic Arts, por su parte, creó el videojuego Guitar Hero, con el que se entretienen "decenas de millones de personas" en el mundo, o el juego de combate en primera persona Call of Duty.

El presidente de Vivendi, Jean-Bernard Levy, declaró que la fusión ha creado "el número uno mundial de los editores de videojuegos en línea y para consolas" y subrayó que "la adición de las fuerzas" entre las dos empresas "ofrece un enorme

potencial de crecimiento".

Según Levy, Activision Blizzard, que cotizará en el índice estadounidense de valores tecnológicos Nasdaq con las siglas ATVI, "está perfectamente posicionada para beneficiarse del mercado de los videojuegos, un sector en fuerte crecimiento en todos los continentes".

Por su parte, el director general de Activision Blizzard, Robert Kotick, calificó la fusión como "el comienzo de un nuevo capítulo importante en la historia del entretenimiento interactivo" y aseguró que la ambición de la firma que liderará es "crear los mejores juegos del mundo".

En el curso de los próximos días Activision Blizzard lanzará una oferta pública de 146,5 millones de acciones a 27,50 dólares cada título.

El nuevo gigante del entretenimiento interactivo estará presente en todas las plataformas del sector como PC, consolas o teléfonos móviles.

La reacción de Electronic Arts (EA), que ha diseñado juegos como FIFA o Sims, no se hará esperar, según los analistas, ya que el grupo estadounidense ofreció el pasado mes de febrero 2.000 millones de dólares por su competidor Take-Two, creador del videojuego Grand Theft Auto (GTA).

La también estadounidense Take-Two calificó la oferta de "escandalosamente baja" y pidió a sus accionistas que la rechazasen.

El desarrollador de juegos Sid Meier entró en el Guinness por ser el creador más premiado de la historia de la industria de los videojuegos



En 1991, Meier desarrolló "Civilization", la primera entrega de una saga por la que es más conocido y que es una referencia en juegos de estrategia por turnos. "Me siento afortunado de poder hacer lo que amo y estoy muy agradecido por todos los maravillosos reconocimientos. Estoy muy emocionado de formar parte del libro", indicó Meier,

actual director creativo de Firaxis. Otros de los juegos que destacan en su currículum son los simuladores "F-15 Strike Eagle" (combate aéreo), "Railroad Tycoon", (trenes), u otros títulos de estrategia como "Colonization", "Alpha Centaury" y "CivCity: Rome". Actualmente, Meier prepara el lanzamiento de "Civilization Revolution", la apuesta por trasladar la franquicia de estrategia a las consolas de última generación. zation", "Alpha Centaury" y "CivCity: Rome". Actualmente, Meier prepara el lanzamiento de "Civilization Revolution", la apuesta por trasladar la franquicia de estrategia a las consolas de última generación.

Yahoo! permitirá descargar videojuegos gratuitos

El buscador en línea ofrecerá la descarga gratuita de más de 400 "videojuegos casuales" (juegos sencillos que no requieren demasiada experiencia ni tiempo por parte del usuario) que contarán con anuncios publicitarios.



Los ingresos serán obtenidos a través de las inserciones publicitarias que se harán en cada aplicación. En general el target que descarga este tipo de videojuegos son mujeres entre 35 y 54 años, un público muy atractivo para las empresas y marcas.