

Jeux vidéo : Plug In Digital réalise son premier rachat

NICOLAS RICHAUD Le 16/03 à 11:00



Lors du premier semestre, l'éditeur Plug In Digital va lancer « Fort Solis », un jeu doté d'un budget de développement compris entre 5 et 10 millions d'euros.

Le groupe a fait l'acquisition du studio parisien Celsius Online. Lancé en 2012 et longtemps axé sur la distribution numérique, Plug In Digital veut accélérer dans l'édition et le développement, tout en se positionnant de plus en plus sur des jeux milieu de gamme.

La première pierre du nouveau [Plug In Digital](#) est posée. Lancé en 2012, ce distributeur et éditeur de [jeux vidéo](#) implanté à [Montpellier](#) vient de réaliser le premier rachat de son histoire en mettant la main sur le studio de développement parisien **Celsius Online** - créé par **Lévan Sardjevéladzé** qui fera partie de l'aventure -, moyennant un chèque de plus de 20 millions d'euros. Une opération franco-française.

« Il y a une vraie complémentarité entre nos deux activités. Celsius est axé sur les jeux mobiles en 'free-to-play' [des titres téléchargeables gratuitement avec un [modèle économique](#) reposant sur la vente de bonus payants, NDLR] ou en 'game as a service' [des productions vidéoludiques sans cesse enrichies par du contenu et qui se monétisent dans le temps], alors que nous sommes spécialisés sur PC et consoles », note **Francis Ingrand, PDG et fondateur de Plug In Digital**. « Et comme nous avec notre activité de distribution numérique pour des tiers, ils ont aussi une

dimension très 'B to B' puisqu'ils développent des titres, en marque blanche, pour des grands noms du secteur. »

Avec cet achat, Plug In Digital va doubler de taille en matière d'effectifs, à près de 150 salariés, et va surtout être doté d'un studio de développement en propre pour la première fois. Ces dernières années, Celsius Online a notamment fait parler de lui avec le succès du jeu « Les Royaumes Renaissants » qui a été téléchargé par plus de 10 millions de joueurs. Cette année, le studio parisien va sortir le titre « Mutants : Genesis ».

Monter en gamme

Porté par son back catalogue et des titres comme « Le Donjon de Naheulbeuk : L'Amulette du Désordre » ou « The Forgotten City », Plug In Digital a généré **plus de 25 millions d'euros de revenus en 2022**, soit une hausse de 30 % sur un an. Aujourd'hui, le chiffre d'affaires se répartit à 50/50 entre l'édition de jeux développés par des tiers et la distribution numérique, son coeur de métier historique, qui pesait encore 70 % en 2021.

Fin 2021, Plug In Digital a réalisé [une levée de 70 millions](#) et fait entrer à son capital la société de capital-investissement [Bridgepoint](#), devenue actionnaire majoritaire. L'objectif pour l'éditeur ? Accélérer dans l'édition et le développement, tout en se positionnant de plus en plus sur les titres dits « double A » (milieu de gamme).

Une stratégie qui va se matérialiser dès cette année. Lors du premier semestre, Plug In Digital va éditer le titre « Fabledom » puis « Fort Solis », un jeu doté d'un budget de développement compris entre 5 et 10 millions d'euros. Soit le projet le plus ambitieux, financièrement parlant, de l'éditeur à date. « Nous visons les 30 millions de chiffre d'affaires cette année », précise Francis Ingrand. En parallèle, Plug In Digital continue de sortir des jeux vidéo indépendants à budget moindre et aux choix éditoriaux marqués, via son label PID Games. En 2019, le groupe avait lancé le titre « Enterre-moi, mon Amour » (coproduit avec Arte France) racontant l'exil d'une réfugiée syrienne jusqu'en Europe.