

# Activision Blizzard

Leader mondial « pure play » du divertissement interactif,  
le plus profitable au monde

# Informations Importantes

## Calcul de certaines estimations

Toutes les informations financières concernant Activision, Vivendi Games et Blizzard Entertainment figurant dans cette présentation, y compris les estimations pro-forma pour l'exercice 2007, et les projections sur l'avenir sont des estimations et des projections provenant des sociétés qui n'ont pas été élaborées en application des U.S. G.A.A.P. Ces estimations n'incluent pas l'impact des dépenses liées à la rémunération fondée sur des instruments de capitaux propres et assimilés, ni les impacts fiscaux en découlant, ni les charges exceptionnelles potentielles de restructuration jusqu'à 100 millions de dollars qui pourraient résulter de l'opération, ni l'impact potentiel des amortissements des immobilisations incorporelles résultant de l'affectation comptable du coût d'acquisition. De plus, ces estimations reposent sur une croissance nette continue du chiffre d'affaires, ainsi que des réductions de coûts et d'autres synergies qui pourraient ou ne pourraient pas se réaliser. Les estimations pour les périodes futures sont sujettes à des incertitudes significatives qui vont en s'accroissant avec la durée. Les résultats publiés pourraient différer de façon matérielle et sont sujets à risques, notamment les risques décrits dans l'avertissement ci-dessous. Dans la mesure où les estimations pour l'année calendaire 2007 reposent sur la performance passée de Vivendi Games et d'Activision jusqu'au 30 septembre 2007, l'ensemble de ces informations n'a pu être entièrement audité, les méthodes comptables des deux sociétés peuvent différer et les deux sociétés ont des exercices fiscaux différents. Les informations financières sur Blizzard Entertainment figurant dans ce communiqué de presse ne concernent que cette société et ne reflètent pas les résultats des autres divisions de Vivendi Games.

## Avertissement concernant les déclarations prospectives

Les informations contenues dans cette présentation exprimant des attentes, plans, intentions ou stratégies pour le futur constituent des déclarations prospectives et non des faits et impliquent un certain nombre de risques et d'incertitudes. Elles sont identifiables par des références à des dates postérieures à la date de cette publication et par les mots et expressions tels que « perspectives », « aura », « sera », « rester », « envisager », « penser », « estimer », « prévoir », « avoir l'intention de », « devrait », « continue » et d'autres expressions analogues. Les résultats effectifs peuvent être très différents des déclarations prospectives exprimées dans cette publication en raison de facteurs, qui comprennent, mais ne sont pas limités, au timing et à la réussite des opérations décrites dans cette publication (y compris le timing et l'obtention des autorisations réglementaires et la satisfaction des autres conditions nécessaires à la clôture de l'opération), à la réussite des sociétés combinées dans l'exécution des stratégies planifiées et la réalisation des synergies escomptées et des économies de coûts, aux ventes de valeurs mobilières de placement de chacune des sociétés au cours de l'exercice 2008, à l'évolution des tendances de consommation, à la nature saisonnière et cyclique du marché des jeux interactifs, à la capacité d'Activision Blizzard à anticiper les préférences des consommateurs parmi les plates-formes matérielles concurrentes (y compris de la prochaine génération), à la baisse des prix des logiciels, aux retours de produits et à la protection des prix, aux retards de lancement de produits, à l'acceptation des produits de la société par les circuits de distribution, au taux d'adoption et à la disponibilité des nouveaux équipements et logiciels associés, à la concurrence sectorielle, à l'évolution rapide des technologies et des normes de l'industrie, à la protection des droits de propriété, au maintien de bonnes relations avec des personnes clés, salariés, clients, distributeurs et développeurs tiers, à la situation économique et politique internationale, à l'intégration des filiales récemment acquises, à la détermination de bonnes opportunités d'acquisition future et aux fluctuations de taux de change. D'autres facteurs incluent, mais ne sont pas limités aux risques décrits dans le dernier rapport annuel d'Activision déposé auprès de la SEC (formulaire 10-K) et dans les documents déposés par Vivendi auprès de l'Autorité des Marchés Financiers et qui sont disponibles en anglais sur le site Internet ([www.vivendi.com](http://www.vivendi.com)). Les investisseurs et les porteurs de valeurs mobilières de placement peuvent obtenir une copie gratuite des documents déposés par Vivendi auprès de l'Autorité des Marchés Financiers à l'adresse [www.amf-france.org](http://www.amf-france.org) <<http://www.amf-france.org>> ou directement auprès de Vivendi. Les déclarations prospectives faites dans cette publication reposent sur les informations dont disposent Activision et Vivendi à la date de sa publication. Activision ne garantit en aucun cas la mise à jour de ces déclarations prospectives. Jugées valides à la date de leur rédaction, ces déclarations prospectives pourraient se révéler incorrectes ultérieurement. Ces déclarations ne constituent en aucun cas une garantie de performance future et sont sujettes à des risques, des incertitudes et d'autres facteurs, dont certains échappent au contrôle de nos sociétés et pourraient amener les résultats effectifs à s'écarter sensiblement de nos prévisions actuelles.

## Un complément d'informations importantes sera déposé auprès de la SEC

Cette communication est relative à l'opération de rapprochement envisagée entre Activision, Vivendi et Vivendi Games. Dans le cadre des opérations proposées, Activision déposera auprès de la SEC une Notice d'information (Formulaire S-4) contenant une Circulaire de sollicitation de procurations, de même que d'autres documents afférents aux opérations proposées. La Circulaire de sollicitation de procurations définitive sera envoyée aux actionnaires d'Activision. **IL EST RECOMMANDE AUX INVESTISSEURS ET PORTEURS DE VALEURS MOBILIERES DE PLACEMENT D'ACTIVISION DE LIRE AVEC ATTENTION ET DANS LEUR INTEGRALITE LA NOTICE D'INFORMATION ET LES AUTRES DOCUMENTS DEPOSES AUPRES DE LA SEC DES QU'ILS SERONT DISPONIBLES PARCE QU'ILS CONTIENDRONT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR LES OPERATIONS PROPOSEES.** Les investisseurs et les porteurs de valeurs mobilières de placement seront en mesure d'obtenir des copies gratuites de la Notice d'information, de la circulaire de sollicitation de procurations (dès qu'elles seront disponibles) et d'autres documents déposés par Activision auprès de la SEC via le site Internet de la SEC à l'adresse <http://www.sec.gov>. Des copies gratuites de la Notice d'information, de la Circulaire de sollicitation de procurations (dès qu'elles seront disponibles) et d'autres documents déposés par Activision auprès de la SEC peuvent être obtenues en adressant directement une demande aux Relations Investisseurs d'Activision. Activision, ses administrateurs, son équipe dirigeante et d'autres personnes sont présumés participer à la sollicitation des procurations afférente à l'opération envisagée. Les informations concernant les administrateurs et l'équipe dirigeante d'Activision sont disponibles dans son Rapport annuel (Formulaire 10-K) de l'exercice clos le 31 mars 2007, déposé auprès de la SEC le 14 juin 2007 et dans la circulaire de sollicitation de procurations pour l'assemblée générale d'actionnaires, déposée auprès de la SEC le 30 juillet 2007. D'autres informations afférentes aux personnes participant à la sollicitation des procurations et une description de leurs intérêts directs et indirects, par des titres de participation ou différemment, seront contenues dans la Circulaire de sollicitation de procurations et autres documents pertinents déposés auprès de la SEC lorsqu'elles seront disponibles. **CE DOCUMENT EST SEULEMENT FOURNI A TITRE D'INFORMATION ET NE CONSTITUE EN AUCUN CAS UNE OFFRE D'ACHAT OU LA SOLLICITATION D'UNE OFFRE DE VENTE DE VALEURS MOBILIERES DE PLACEMENT. LA SOLLICITATION ET L'OFFRE D'ACHAT D'ACTIIONS D'ACTIVISION SERA FAITE SEULEMENT APRES L'OFFRE D'ACHAT ET LES DOCUMENTS Y AFFERENTS QU'ACTIVISION A L'INTENTION DE DEPOSER AUPRES DE LA SEC. UNE FOIS DEPOSEES, LES ACTIONNAIRES D'ACTIVISION DEVRONT LIRE ATTENTIVEMENT CES DOCUMENTS AVANT DE PRENDRE TOUTE DECISION RELATIVE A L'OFFRE, PARCE QU'ILS CONTIENDRONT D'IMPORTANTES INFORMATIONS, Y COMPRIS LES MODALITES DE L'OFFRE. UNE FOIS L'OFFRE DEPOSEE, LES ACTIONNAIRES D'ACTIVISION SERONT EN MESURE D'OBTENIR GRATUITEMENT L'OFFRE D'ACHAT ET LES DOCUMENTS Y AFFERENTS SUR LE SITE INTERNET DE LA SEC A L'ADRESSE [HTTP://WWW.SEC.GOV](http://www.sec.gov), OU AUPRES DE L'AGENT NOMME DANS LES DOCUMENTS AFFERENTS A L'OFFRE.**

**vivendi**

Jean-Bernard Lévy

Président du Directoire

# Activision Blizzard

Leader mondial « pure play » du divertissement interactif, le plus profitable au monde

- Alliance des jeux à succès d'Activision et du portefeuille de jeux en ligne et de jeux pour PC de Vivendi Games
  - Un portefeuille mondial et diversifié d'actifs de divertissement interactif
  - Forte présence dans tous les segments clés, existants et émergents, du secteur
- Société idéalement positionnée pour tirer parti de la croissance et poursuivre le développement de sa rentabilité
- Leader mondial dans les jeux en ligne, segment dynamique à fortes marges
  - Possibilité d'une migration des franchises d'Activision en ligne
- Logique financière :
  - Relative pour les actionnaires d'Activision
  - Légèrement relative pour les actionnaires de Vivendi
- Une équipe dirigeante de premier rang
  - Une équipe qui a fait ses preuves en termes d'innovation, d'intégration et de retour sur investissement pour ses actionnaires

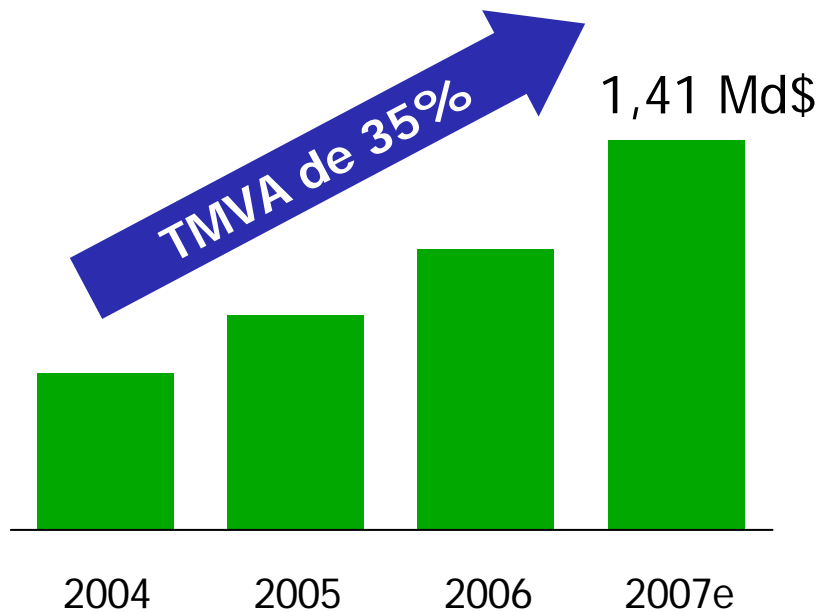
# Renforce la stratégie de Vivendi

- Consolide notre leadership dans le secteur du divertissement
  - Échange de 100% du capital d'un éditeur mondial extrêmement rentable de taille moyenne plus du cash, contre une participation majoritaire dans un leader mondial du divertissement interactif
  - L'investissement de 1,7 Md\$ à 2,4 Md\$ en numéraire témoigne de notre engagement dans l'industrie des jeux vidéo, l'un des segments à la plus forte croissance du secteur du divertissement
  - Utilise notre flexibilité financière pour accélérer la croissance de nos actifs
  - Fait ressortir la valeur économique de Blizzard
  - Opportunité d'optimiser les franchises de jeux sur console de Vivendi Games
  - Vivendi devient actionnaire majoritaire à long terme de la société « pure play » la plus rentable du secteur

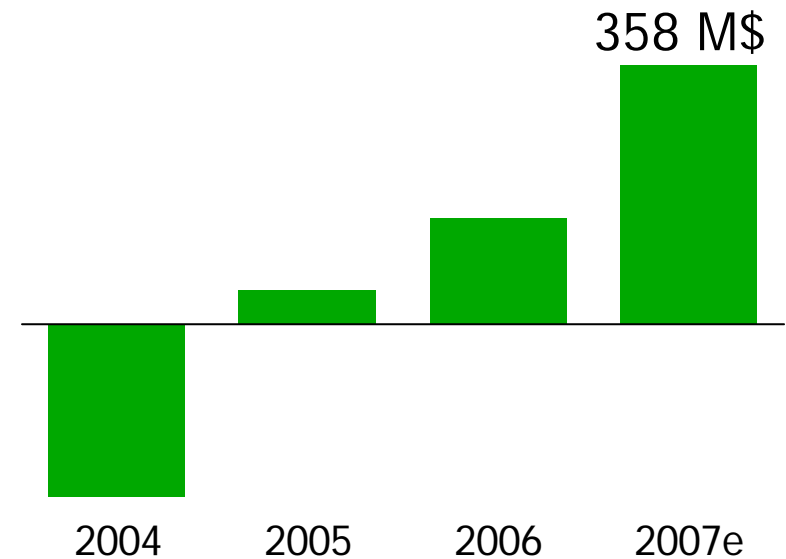
# Evolution des résultats de Vivendi Games

Exercices clos au 31 décembre

## Chiffre d'affaires\*



## Résultat opérationnel\*



*\*Indicateurs par segment d'activité non-GAAP et non audités: les chiffres sont basés sur les normes US GAAP mais excluent le coût des rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres.*

# Vivendi Games : Vue d'ensemble

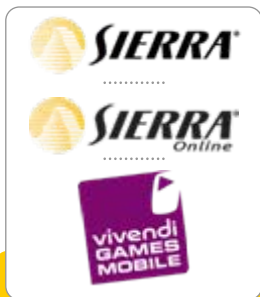
## 4 Divisions



Au 31 déc. 07e

Chiffre d'affaires\* 1 110 M\$

Résultat opérationnel\* 517 M\$



Au 31 déc. 2007e

Chiffre d'affaires\* 300 M\$

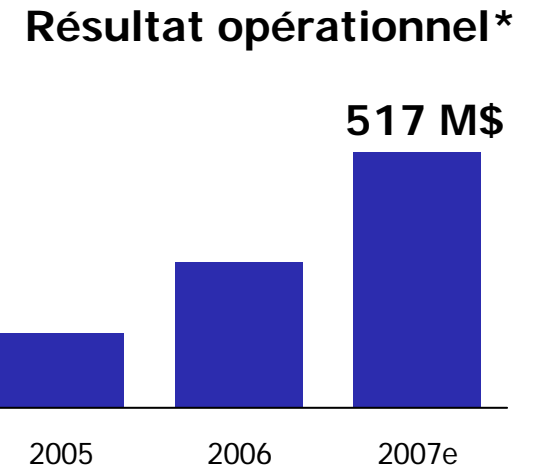
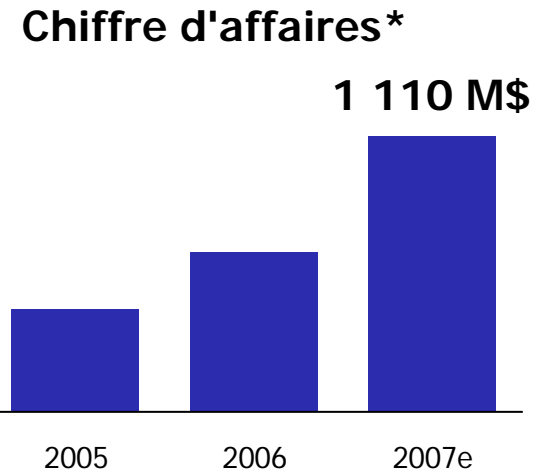
Résultat opérationnel\* -159 M\$

- Premier développeur, éditeur et distributeur mondial de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs par abonnement (MMORPG) et de jeux interactifs multi-plateformes
- Parmi les franchises clefs :
  - Blizzard : World of Warcraft, Warcraft, StarCraft, Diablo
  - Sierra : Crash Bandicoot, Spyro
- Des investissements significatifs déjà réalisés dans le portefeuille de produits en développement et de licences IP de Sierra

\*Indicateurs par segment d'activité non-GAAP et non audités: les chiffres sont basés sur les normes US GAAP mais excluent le coût des rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres.

# Blizzard Entertainment – Joyau de l'industrie

- Puissante marque mondiale de divertissement interactif
- Des marges supérieures à 40%
- Classé N°1 pour la qualité de ses jeux pour PC
- 4 des 5 titres pour PC les plus vendus de tous les temps
- Plus de 56 millions d'exemplaires vendus depuis 1995
- Un solide portefeuille de titres à venir : StarCraft II; nouvelle version de Battle.net, World of Warcraft : Wrath of Lich King et d'autres titres n'ayant pas été encore annoncés



*\*Indicateurs par segment d'activité non-GAAP et non audités: les chiffres sont basés sur les normes US GAAP mais excluent le coût des rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres.*

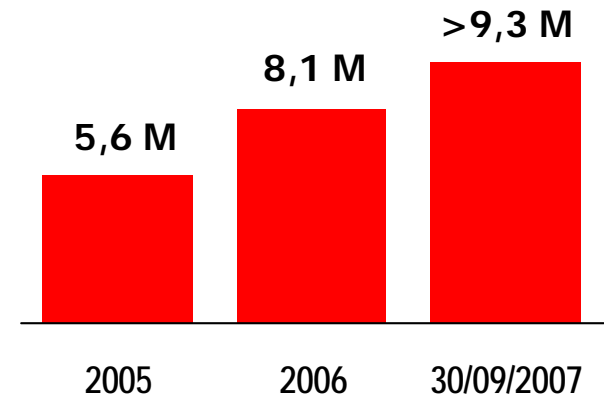


# World of Warcraft : Vue d'ensemble

- Une communauté sans égal de joueurs online
  - Un modèle économique basé sur l'abonnement
  - Plus de 9,3 M d'abonnés à World of Warcraft
  - Le pack d'expansion World of Warcraft : The Burning Crusade s'est vendu à 2,4 M d'exemplaires en 24 heures
- Un avantage concurrentiel significatif
  - N°1 mondial des MMORPG
  - Plus de 200 M\$ investis en contenu et infrastructure
  - Une expertise mondiale inégalée avec plus de 2 000 maîtres de jeu, proposant une assistance mondiale 24/24 H, 7/7 jours
  - Des investissements significatifs de la part des joueurs dans les personnages et la communauté de jeu : « fidélisation »
  - Franchise occidentale du divertissement leader en Asie



Croissance des abonnés\*



\*Les abonnés à World of Warcraft sont les joueurs qui ont payé un abonnement ou possèdent une carte prépayée active pour jouer à World of Warcraft, ou encore ont acheté le jeu et sont dans leur période d'accès gratuit de trois mois. Les joueurs dans des salles de jeux/café internet qui se sont connectés au jeu au cours des trente derniers jours sont également comptés parmi les abonnés. La définition ci-dessus exclut tous les joueurs qui bénéficient d'un abonnement promotionnel gratuit, les abonnements expirés ou annulés et les cartes prépayées expirées. Les abonnés des territoires sous licence sont définis selon les mêmes règles.



Robert Kotick

Président et Chief Executive Officer

# Activision Blizzard

Leader mondial « pure play » du divertissement interactif,  
le plus profitable au monde

- Alliance des jeux à succès d'Activision et du portefeuille de jeux en ligne et de jeux pour PC de Vivendi Games
  - Un portefeuille mondial et diversifié d'actifs de divertissement interactif
  - Forte présence dans tous les segments clés, existants et émergents, du secteur
- Société idéalement positionnée pour tirer parti de la croissance et poursuivre le développement de sa rentabilité
- Leader mondial dans les jeux en ligne, segment dynamique à fortes marges
  - Possibilité d'une migration des franchises d'Activision en ligne
- Logique financière :
  - Relative pour les actionnaires d'Activision

# Activision : Vue d'ensemble



- Éditeur indépendant majeur de jeux pour console de salon/mobile à la plus forte croissance en Amérique du Nord et en Europe
- Guitar Hero® : franchise n°1 des jeux pour consoles
- Call of Duty® : blockbuster très bien noté
- 10 franchises vendues à plusieurs millions d'exemplaires
- 12 studios de développement détenus à 100%

Au 31  
déc. 07e

Chiffre d'affaires 2,35 Md\$

Résultat opérationnel\* 340 M\$

## Prochaines sorties :

Guitar Hero IV

Call of Duty 5

James Bond

Nouveau Tony Hawk

Nouveaux titres DreamWorks

Nouveaux titres Marvel

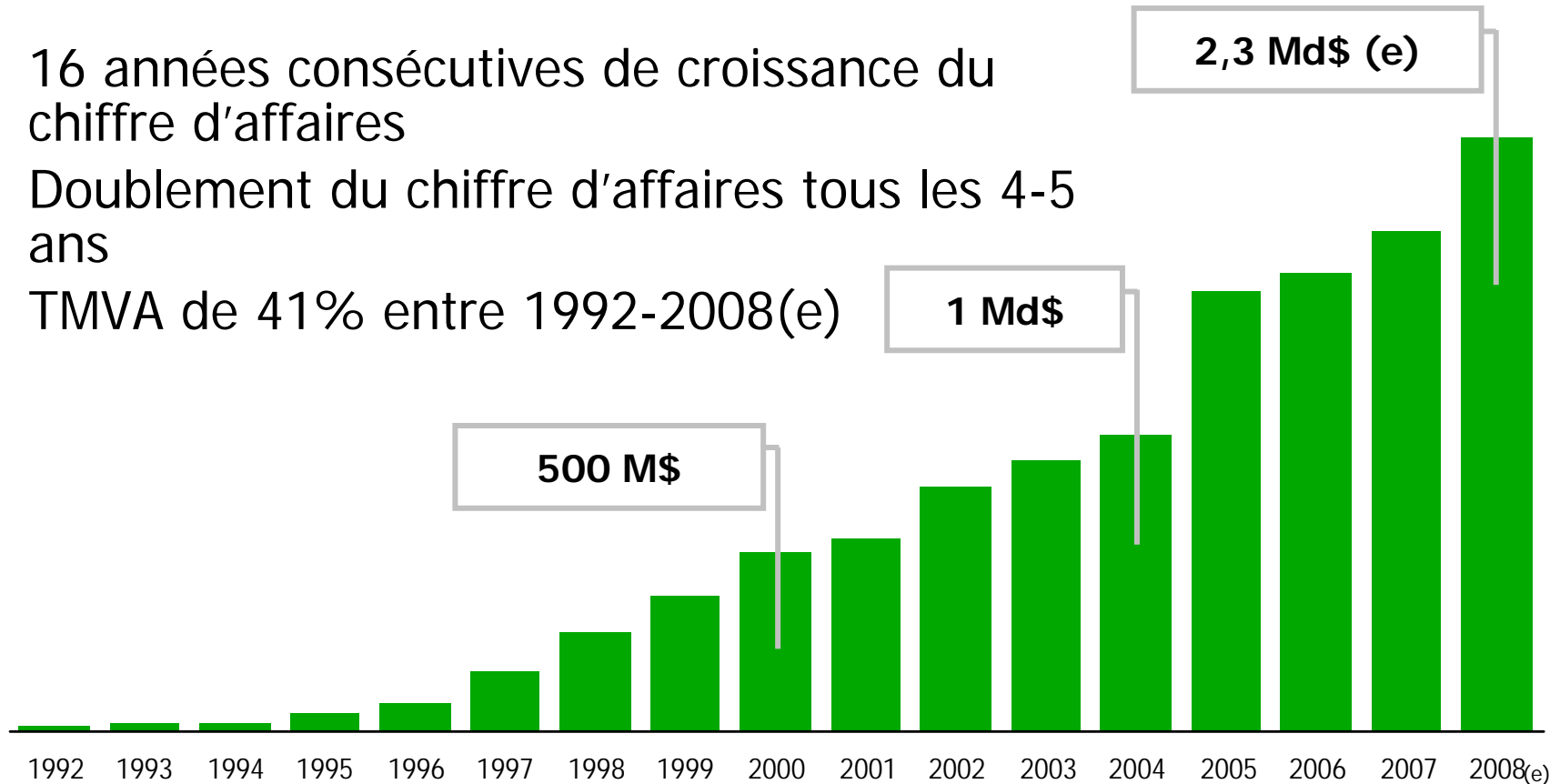
Entrée dans les jeux de course avec Bizarre

*\*Les prévisions de résultat opérationnel au 31 décembre 2007 sont non-GAAP et excluent le coût des rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres*

# Activision : un historique de croissance régulière

## Chiffre d'affaires annuel

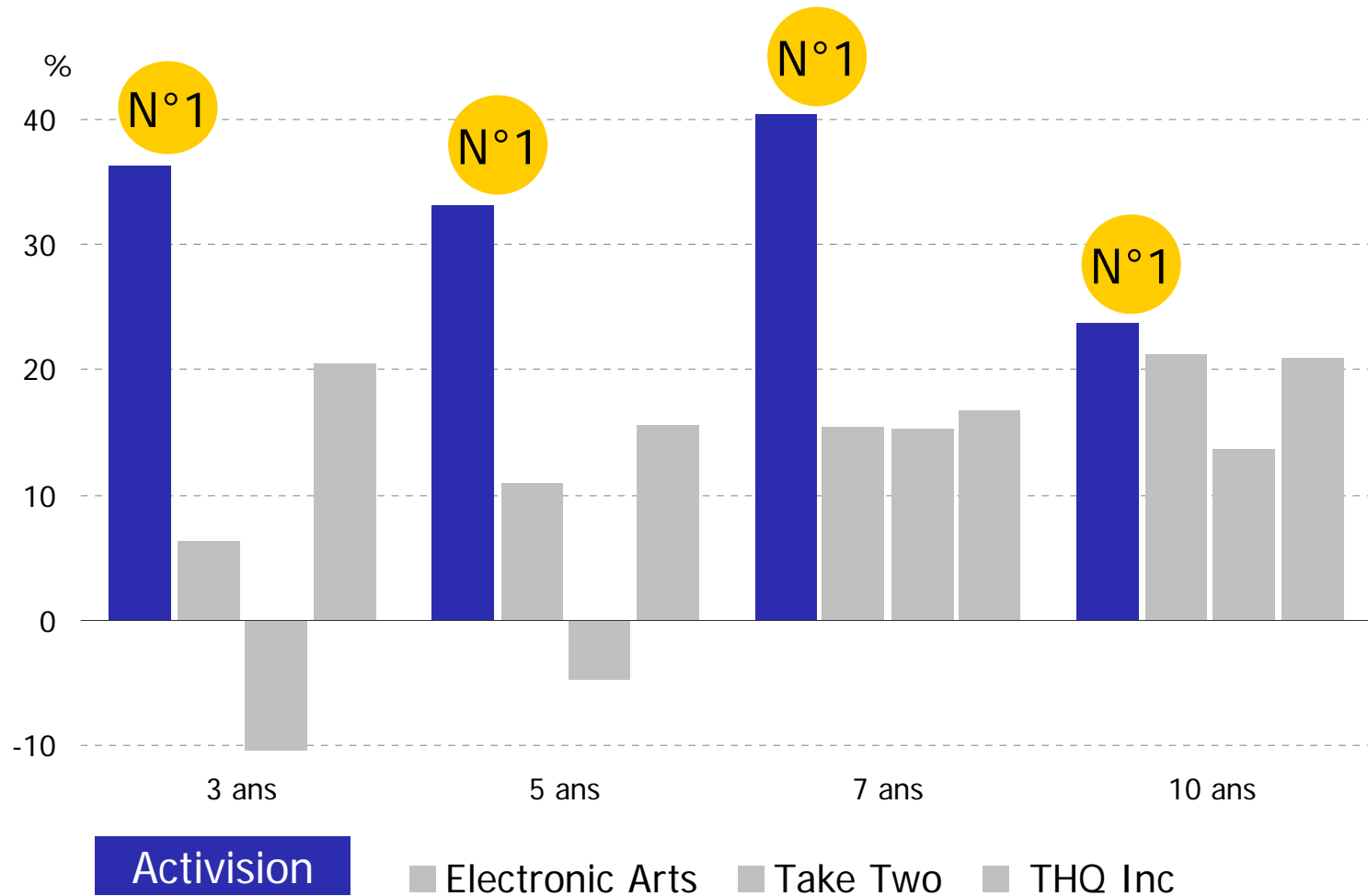
- 16 années consécutives de croissance du chiffre d'affaires
- Doublement du chiffre d'affaires tous les 4-5 ans
- TMVA de 41% entre 1992-2008(e)



Exercice clos au 31 mars

# Création de valeur pour les actionnaires

## Rendement global annualisé

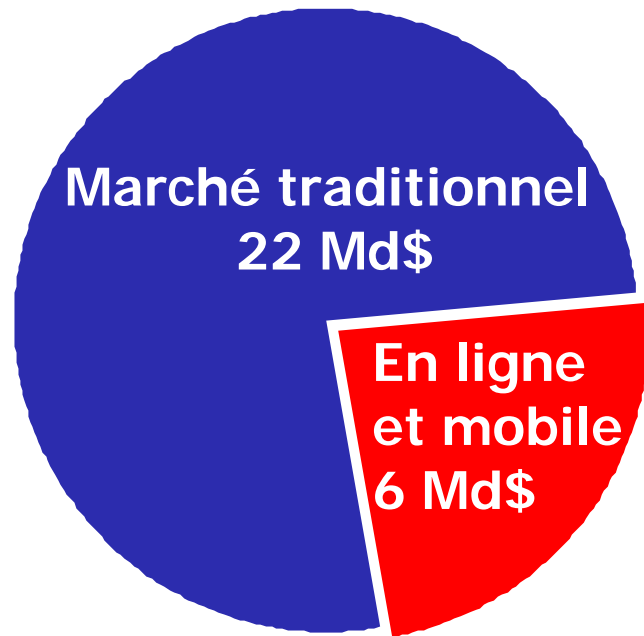


Source : Nasdaq, au 28 novembre 2007

# Un marché à fort potentiel

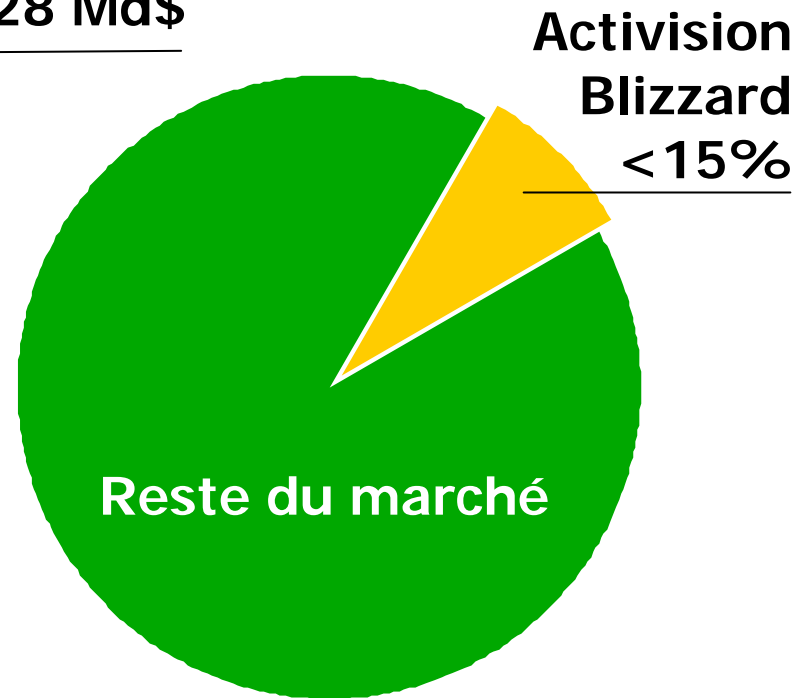
Marché mondial des jeux pour console de salon/console mobile/PC/Online/  
téléphone mobile/et de la publicité dans les jeux en 2006

Un marché de 28 Md\$



Jeux vendus en  
magasins

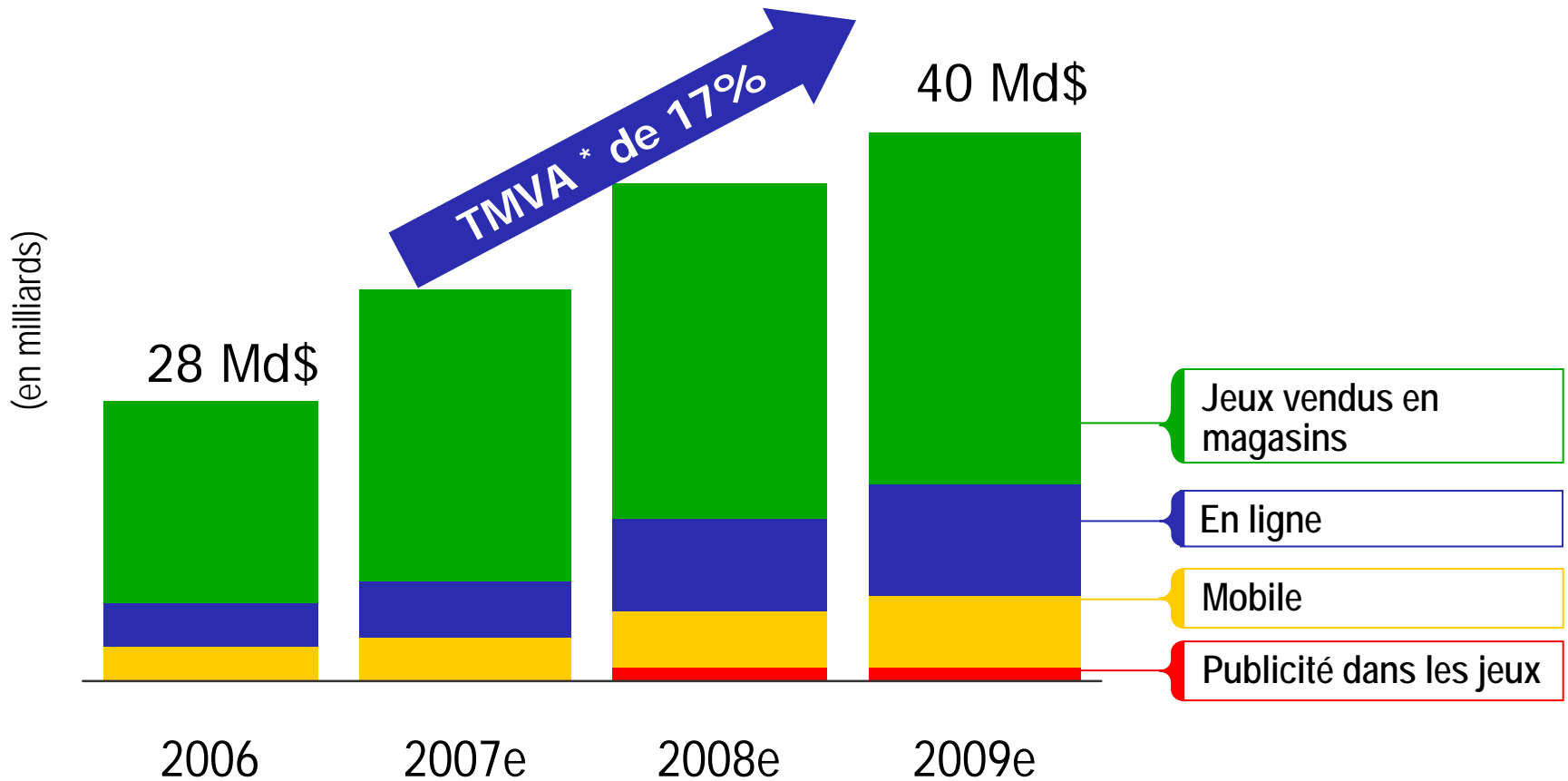
Segment à la plus  
forte croissance



Source : ATVI/GFK, NPD, Chartrak, Livre blanc coréen 2006

# Un marché à très fort potentiel

## Potentiel du marché mondial



Source : PWC et Livre blanc coréen 2006, ATVI, DFC Intelligence, ABI Research, Screen Digest and IDC

\* TMVA basé sur la période 2007e-2009e



# Plan opérationnel d'Activision Blizzard

BNPA pour l'exercice calendaire 2009\*

**1,00 \$**

- Poursuite des stratégies ayant fait leurs preuves chez Activision

**1,10 \$**

- Poursuite des stratégies ayant fait leurs preuves chez Blizzard

**> 1,20 \$**

- Amélioration de la performance opérationnelle de Sierra
- Réalisation des synergies

\*Exercice clos le 31 décembre, hors rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres et impact de la comptabilisation de l'allocation du coût d'acquisition

# Poursuivre les stratégies éprouvées

BNPA pour l'exercice calendaire 2009\*

**1,10 \$**

- Poursuite des stratégies ayant fait leurs preuves
  - Croissance des franchises récurrentes
  - Modèle de studio décentralisé privilégiant qualité et résultat opérationnel
  - Priorité donnée aux marchés et clients les plus importants
  - Discipline opérationnelle
  
- Déploiement du modèle en ligne
  - Accroître la base d'abonnés
  - Créer de nouvelles sources de revenus en ligne
  - Renforcer la fidélité des clients

\*Exercice clos le 31 décembre, hors rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres et impact de la comptabilisation de l'allocation du coût d'acquisition

# Améliorer la performance opérationnelle de Sierra et réaliser des synergies

BNPA pour l'exercice calendaire 2009\*

> 1,20 \$

- Appliquer les processus décisionnels et le management de marque aux produits en développement chez Sierra :
    - Attrait mondial
    - Multi-plateformes
    - Possibilité de créer des suites
    - Solution de développeur ayant fait ses preuves
    - Fort potentiel de marge
  - Se concentrer sur les opportunités à retour élevé
  - Tirer parti de la taille des sociétés combinées
- 
- Synergies de chiffre d'affaires
    - L'expertise de Blizzard dans le online profitera aux franchises originales d'Activision
    - Exploiter l'expérience et la connaissance de Blizzard des marchés asiatiques
    - Taille critique pour pénétrer directement les marchés émergents
  - Synergies de coûts
    - Ventes et marketing
    - Frais généraux et administratifs
    - Partage de la technologie et de la chaîne d'approvisionnement

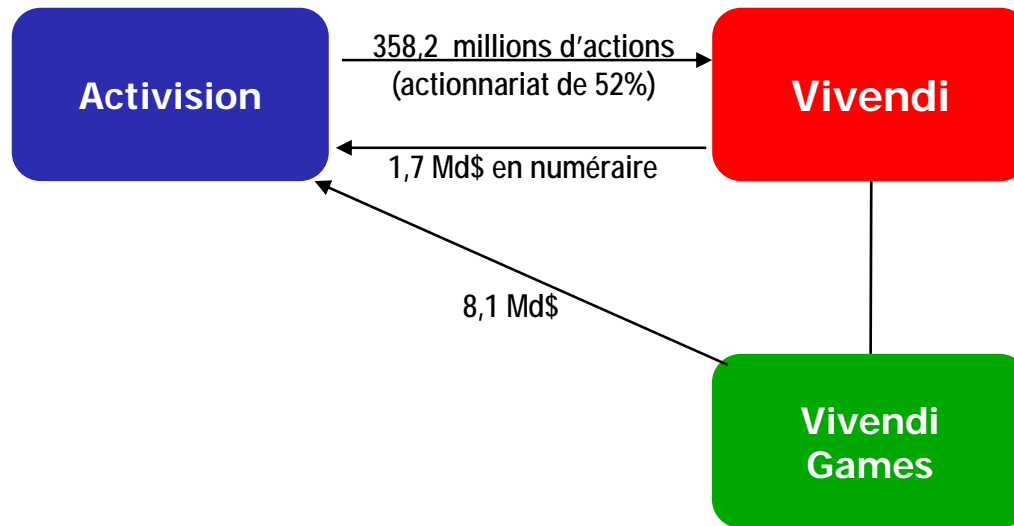
\*Exercice clos le 31 décembre, hors rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres et impact de la comptabilisation de l'allocation du coût d'acquisition



Thomas Tippl

Chief Financial Officer

# Structure et modalités de l'opération



## Étape 1 (à la clôture de l'opération) :

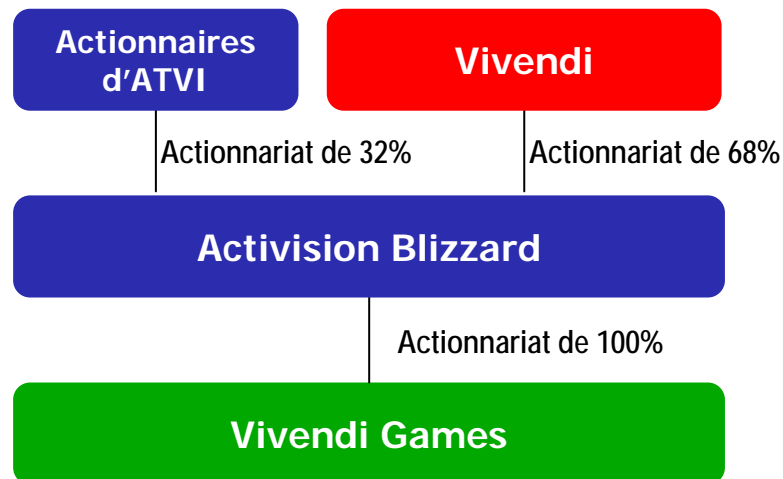
- Vivendi acquiert 358,2 millions d'actions en échange de Vivendi Games (évalué à 8,1 milliards de \$) et de 1,7 milliard de dollars en numéraire
- Activision est valorisée à 27,50 \$ par action, soit une prime de 31% sur le cours moyen d'Activision des 20 derniers jours
- A l'issue de l'étape 1, Vivendi détiendra 52% des 686 millions d'actions après dilution de la nouvelle entité, Activision Blizzard

# Structure et modalités de l'opération

## Étape 2 (après la clôture de l'opération) :

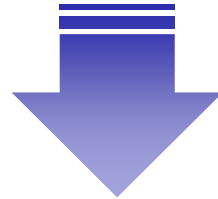
- Offre publique d'achat en numéraire de 4 Md\$ pour 146,5 millions d'actions à 27,50 \$ par action, représentant 50% des actions Activision en circulation (avant l'opération)
- Vivendi détiendra 68% des 564,9 millions d'actions de la nouvelle entité après dilution si l'offre est entièrement souscrite
- Financement prévu :
  - Cash d'Activision Blizzard à la clôture
  - 0,7 Md\$ additionnels en cash de Vivendi
  - Émission de dette Activision Blizzard pour le solde
- La dette ne devrait pas excéder 0,8 Md\$

### Offre entièrement souscrite



# Valorisation des actifs de Vivendi Games

	Multiple d'EBIT 2007e (déc.)	Valeur implicite
Multiple de l'opération (max)	15,6	8,1 Md\$



Résultat opérationnel de Blizzard pour 2007(e) : 517 M\$ \*

Hypothèse : toutes les autres activités sont à l'équilibre

\*Indicateurs par segment d'activité non-GAAP et non audités: les chiffres sont basés sur les normes US GAAP mais excluent le coût des rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres.

# Capacité bénéficiaire d'Activision Blizzard

Exercice 2009*	
Marge opérationnelle	>25%
Chiffre d'affaires	4,3 Md\$
Résultat opérationnel	1,1 Md\$
BNPA	>1,20 \$

**Croissance de l'activité d'Activision Blizzard de 14%, assortie d'une amélioration de la marge de 3-4 points sur 2 ans**

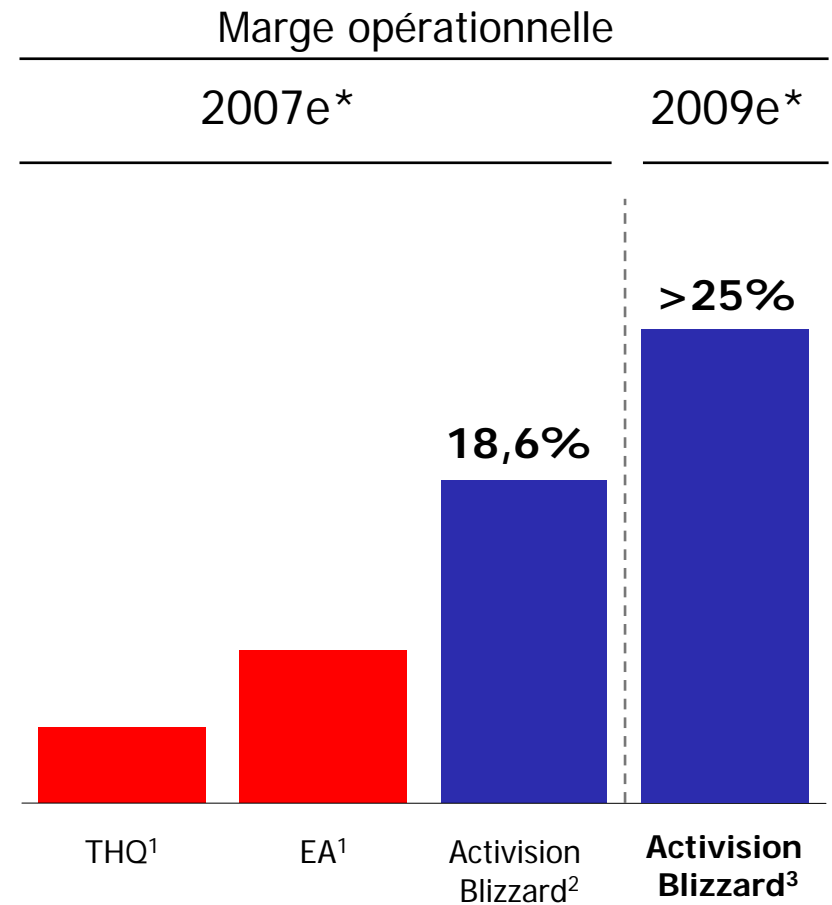
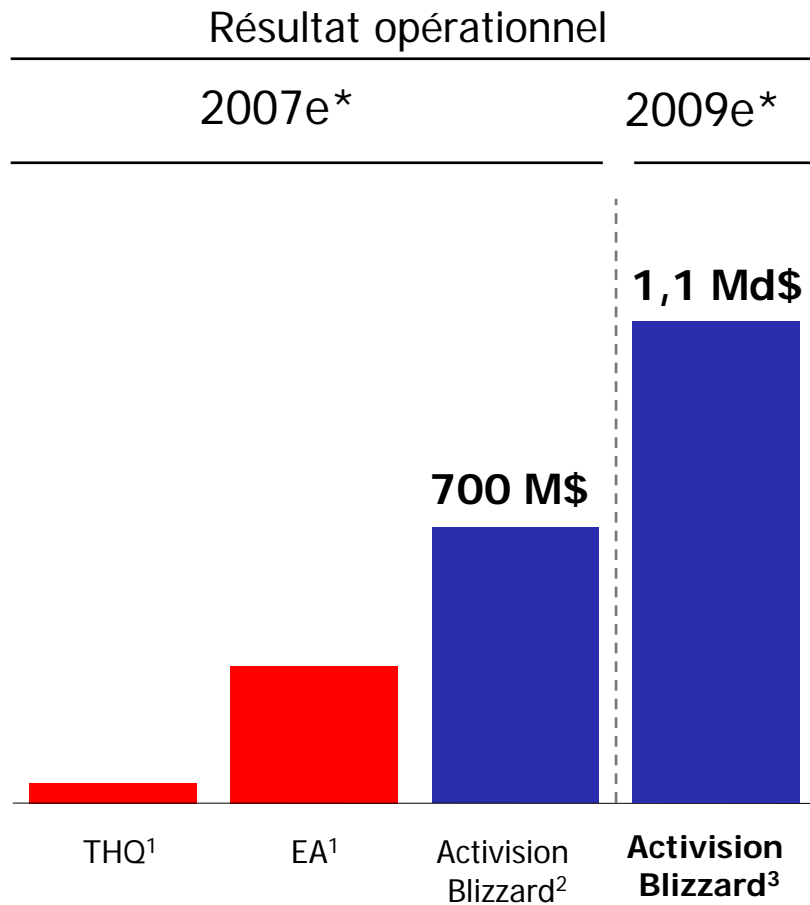
**Amélioration de 160 M\$ de la performance opérationnelle de Sierra, se traduisant par 3-4 points de marge**

**Intègre 50 à 100 M\$ de synergies de coûts**

*\*Exercice clos le 31 décembre, hors rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres et impact de la comptabilisation de l'allocation du coût d'acquisition*



# « Pure play » la plus rentable du secteur



<sup>1</sup> Estimations pour l'exercice clos le 31 décembre 2007 – Estimations de Wall Street et des sociétés

<sup>2</sup> Estimations pro forma d'ATVI

<sup>3</sup> Estimations pro forma d'ATVI après synergies

\*Exercice clos le 31 décembre, hors rémunérations fondées sur des instruments de capitaux propres et impact de la comptabilisation de l'allocation du coût d'acquisition

# Les prochaines étapes

Finalisation de l'offre prévue au 1<sup>er</sup> semestre 2008

Vote des  
actionnaires  
d'Activision  
(approbation de  
50% requise)

Autorisation des  
autorités légales  
et de la  
concurrence

**Clôture de  
l'opération**

- Ouverture de l'offre
- Début de l'intégration

Clôture de l'offre

# Activision Blizzard

Leader mondial « pure play » du divertissement interactif,  
le plus profitable au monde

- Alliance des jeux à succès d'Activision et du portefeuille de jeux en ligne et de jeux pour PC de Vivendi Games
  - Un portefeuille mondial et diversifié d'actifs de divertissement interactif
  - Forte présence dans tous les segments clés, existants et émergents, du secteur
- Société idéalement positionnée pour tirer parti de la croissance et poursuivre le développement de sa rentabilité
- Leader mondial dans les jeux en ligne, segment dynamique à fortes marges
  - Possibilité d'une migration des franchises d'Activision en ligne
- Logique financière :
  - Relative pour les actionnaires d'Activision

# Activision Blizzard

Leader mondial « pure play » du divertissement interactif,  
le plus profitable au monde