

La compañía de videojuegos Take-Two compra Social Point

Se cierra la compra de Social Point por parte de la desarrolladora de videojuegos estadounidense Take-Two. Esto significa la primera compra millonaria del año

Una compra valorada en 250 millones de dólares aproximadamente

Hemos tenido que esperar hasta febrero para ver la primera compra importante del año, curiosamente en fechas parecidas en las que se cerró la compra por excelencia de 2016: Just Eat con la Nevera Roja. En este caso, la novedad viene precisamente del sector en el que se ha enfocado la compra. El negocio de los videojuegos en España no suele ser el más atractivo para el mercado internacional; una baja densidad de compañías, un 5% según Ismael Teijón de Demium y una poca especialización han afectado al sector desde su inicio.

El objetivo para Take-Two es entrar con fuerza en el sector de los juegos mobile

En este contexto, se ha cerrado la compra de Social Point por parte de la desarrolladora de videojuegos estadounidense Take-Two por un total de 250 millones de dólares en términos generales. Que se traducen en un pago de 175 millones en efectivo y el resto en acciones de la compañía; cerrándose la compra en un 13x el EBITDA de 2016 de Social Point. O lo que es lo mismo: ha pagando entre cash, stock y cash equivalents más que su beneficio neto de 2016.

Enfocada en un 90% a las plataformas móviles, Social Point lleva desde 2008 trabajando en el sector de los videojuegos a nivel internacional de la mano de sus fundadores Horacio Martos y Andrés Bou. Con negocios en Latinoamérica y Europa, la mayor fuente de ingresos para la compañía española viene de Estados Unidos, el 50% aproximadamente. Pese a unos resultados flojos en sus primeros años de vida, Social Point logró cerrar 2016 con casi 90 millones de dólares en ingresos, superando todas las expectativas del sector y posicionándose a nivel internacional gracias a dos títulos principalmente: Dragon City y Monster Legends.

Desde su fundación hace 8 años, esta empresa ha conseguido levantar 44,7 millones de dólares en 6 rondas consecutivas. Con cuatro fondos en su accionariado, —Highland Capital Partners, Nauta, Idinvest Partners y Greylock— más los porcentajes reservados a sus fundadores, esta operación se convierte en un exit más que lucrativo para el grupo.

Objetivo de la compra

Take-Two es una empresa desconocida para el público mayoritario pero que, sin embargo, está catalogada como una de las compañías más relevantes a nivel internacional en el campo de los videojuegos, con dos marcas esenciales en el negocio. Con cotización en el Nasdaq, es la editora y distribuidora de videojuegos más grandes del mundo, y engloba alguna de las compañías más caras del sector, como 2k Games, 2K Sports, y una de las compañías más valoradas de la industria, Rockstar Games, creadora de la famosa franquicia de videojuegos Grand Theft Auto

La compra de Social Point supone la diversificación de su línea de videojuegos, que pasan ahora también a buscar ingresos del free to play o juegos móviles rápidos y con gran penetración en el sector.

Este comunicado fue publicado primero en hipertextual.com

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Franquicias](#) [Finanzas](#) [Juegos](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>