

JeuxVideo.com

DOSSIER DE PRESSE



L'ODYSSÉE  **INTERACTIVE**

Village d'Entreprises de Tronquières
14 avenue du Garric - 15000 AURILLAC
Tél. : 04 71 63 88 20 - Fax : 04 71 63 88 19
Email : pissavy@odyssee-interactive.com
www.jeuxvideo.com
www.odyssee-interactive.com

Contact presse :
Marie-Luce BOZOM
tél. : 06 15 15 63 20

Sommaire

	<i>Pages</i>
Communiqué de presse	3 - 4
Internet et le jeu vidéo : un marché exponentiel	5
Et Sébastien Pissavy créa JeuxVideo.com	6
L'Odyssée Interactive ... Il était une fois	7
JeuxVideo.com, le site référent du jeu vidéo	8 - 9
Des techniques, une passion	10 à 12
L'Odyssée Interactive vers de nouvelles aventures	13 à 15



Communiqué de presse

JeuxVideo.com, l'Eldorado des gamers !

Travailler au sein de L'Odyssée Interactive, éditeur du 1^{er} site francophone de jeux vidéo : JeuxVideo.com, tous les joueurs en rêvent !! Avec un budget jeux de 33.000 €/an, 1.433.000 visiteurs uniques en octobre 2004, 86.000 messages par jour sur les forums, 13.000 jeux décortiqués en 7 ans, JeuxVideo.com est l'Eldorado des gamers, tout au long de leur quête vers la soluce finale.

JeuxVideo.com, premier site de divertissement français créé en 1997 par Sébastien Pissavy à Aurillac (15), cumule les records d'audience avec 1.433.000 visiteurs uniques pour le mois d'octobre 2004 (*Source Nielsen*).

JeuxVideo.com enrichit son site 5 jours/7, avec plusieurs dizaines de News, tests, astuces et téléchargements, expliquant par là même l'engouement exponentiel des lecteurs.

L'équipe de rédaction de JeuxVideo.com teste, analyse avec objectivité, et note quotidiennement des jeux sur des critères rigoureusement définis : les graphismes, la jouabilité (*ergonomie du jeu, difficulté bien proportionnée donnant l'envie de poursuivre, jeu non fastidieux...*), la durée de vie, la bande-son, le scénario.

Le seul dénominateur commun sera que tous les jeux parus sur le marché seront testés et notés.

Leader incontesté des sites spécialisés en jeux vidéo -*avec 7.000.000 de pages lues par jour*- et parmi les 5 premiers sites de divertissement, JeuxVideo.com garde naturellement un pied dans le futur.

Sébastien Pissavy et son équipe s'activent sur deux grands projets : le développement de l'offre de création de sites Internet et la conception d'un outil destiné aux professionnels du jeu vidéo : GamerImpact[®].

L'Odyssée Interactive vers de nouvelles aventures_____

Le marché du jeu vidéo est un marché risqué car il existe peu d'indices apportant des éléments de réponse suffisamment fiables pour être significatifs.

L'Odyssée Interactive vient de développer un outil de mesure destiné à faciliter l'analyse du marché pour les éditeurs et l'environnement du jeu vidéo.

GamerImpact®, utilisable par abonnement, a pour objectif d'apporter une information et une analyse fiables et pertinentes sur ce marché.

Révéler l'intérêt de la communauté des utilisateurs, leurs attentes, en amont d'une sortie de jeu, ou leurs commentaires durant la vie du jeu, permettra aux éditeurs d'enrichir leur réflexion en termes de stratégie de communication et de production en s'intégrant dans leurs décisions.

Des outils similaires existent aux U.S.A., mais uniquement pour le marché anglophone. Gamer Impact® est le seul site d'analyse du marché francophone du jeu vidéo.

JeuxVideo.com c'est :

- ♦ 15 collaborateurs
- ♦ Un chiffre d'affaires de 972.468 € en 2003
- ♦ 1.433.000 visiteurs uniques en octobre 2004
- ♦ 207.000.000 de pages lues en novembre 2004
- ♦ Le Numéro 1 des sites français plébiscité par les hommes de moins de 25 ans

L'Odyssée Interactive
Village d'Entreprises de Tronquières
14 avenue du garric - 15000 AURILLAC
Tél : 04 71 63 88 20 - Fax : 04 71 63 88 19
Email : pissavy@odyssee-interactive.com
www.JeuxVideo.com
www.odyssee-interactive.com

Contact presse : Marie-Luce Bozom
06 15 15 63 20

Internet et le jeu vidéo : un marché exponentiel

Le marché de l'Internet en France

En France, le marché de l'Internet est en constante progression.

Avec plus de 20 millions d'internautes en 2003, soit une augmentation de 17 % par rapport à 2002, c'est près de 1 français sur 2 qui est concerné*.

Analysés par tranche d'âge, les taux de pénétration les plus significatifs concernent les 11 à 35 ans :

11 à 15 ans	: 66 %
16 à 24 ans	: 73 %
25 à 34 ans	: 58 %

Le marché des jeux vidéo

14.700.000 consoles de jeux sont installées en France*.

56,20 % des foyers français avec enfants sont équipés d'une console de jeux et plus d'un quart de la population française (26 %) joue sur console et/ou ordinateur.

Mais la plate-forme privilégiée pour les jeux vidéo est l'ordinateur, avec 64 % d'utilisateurs.

Le marché du jeu vidéo en ligne

Si 75 % des « gamers » n'avaient jamais joué en ligne selon une étude TNS Sofres de décembre 2003, on constate que les 4.031.000 internautes ayant visité un site de jeux vidéo en janvier 2004 représentent une augmentation de l'audience de 100 % par rapport à janvier 2003 où ils n'étaient que 2.020.000.

Quant aux 25 % d'internautes s'étant connectés sur un site de jeux vidéo, ce sont les moins de 18 ans qui ont la plus forte utilisation, avec 29 %, faisant du jeu en réseau une des principales activités de cette cible sur Internet.

Et Sébastien Pissavy créa JeuxVideo.com

Naissance de L'Odyssée Interactive

Passionné de jeux vidéo dès l'enfance, Sébastien Pissavy, après un BTS informatique et un Master en informatique en 1994, aurait dû tout naturellement choisir une activité professionnelle liée..... à l'informatique.

En diffusant d'abord sur disquette à son réseau d'amis les trucs et astuces glanés pour contourner les difficultés des différents jeux, il posait le pied sur la première marche le conduisant à la création, en 1997, de L'Odyssée Interactive et de son site, JeuxVideo.com, véritable bible de tout gamer qui se respecte !

Après avoir reçu tous les honneurs au travers de plusieurs prix régionaux ou nationaux(*), JeuxVideo.com a poursuivi son développement et est aujourd'hui devenu le leader, sur la zone francophone, du jeu vidéo sur Internet.

Avec 15 collaborateurs et une Agence de Régie - *Hi-Média* - qui assure le financement du site grâce à des annonceurs aussi prestigieux que AOL France, Disney, Nintendo, Peugeot ou SFR, entre autres, JeuxVideo.com se positionne comme le premier site de divertissement français gratuit avec des visiteurs mensuels uniques pouvant dépasser les 1.400.000.

(*) L'Odyssée Interactive : une avalanche de distinctions

- 1998 :** V^e Concours régional des créateurs d'entreprises (Région Auvergne)
Trophée DCF-Cantal
- 1999 :** Nomination nationale aux « Trophées des Espoirs du commerce électronique »
Le Point : Les 100 français qui feront les années 2000
- 2000 :** Trophée « Coach Cantal »
Trophée « Auvergnat de l'année »
Who's who France
- 2004 :** Sébastien Pissavy est :
Membre élu de la Chambre de Commerce et d'Industrie d'Aurillac

L'Odyssée Interactive.....

.....Il était une fois

Les grandes étapes.....

- ♦ **En 1997**, Sébastien Pissavy, Jérôme Stolfo et François Claustres créent L'Odyssée Interactive après s'être rencontrés..... sur Internet.
- ♦ Première entreprise installée sur le Village d'Entreprises de Tronquières, à Aurillac, JeuxVideo.com devient, **dès 1999**, le premier site français leader du jeu vidéo.
Dès lors, les recettes publicitaires vont être en forte augmentation.
- ♦ **En 2000**, Gameloft, souhaitant s'implanter sur le marché des jeux vidéo sur Internet, rachète 80 % des parts de L'Odyssée Interactive, permettant à cette dernière de poursuivre son développement, sans influencer sur sa stratégie et son impartialité quant au regard porté sur les jeux testés.
- ♦ La diminution du chiffre d'affaires **en 2002**, essentiellement liée à la suppression des échanges publicitaires, ne freinera pas L'Odyssée Interactive dans l'embauche de son 10^e collaborateur.
- ♦ **En 2003**, le chiffre est généré à 90 % par JeuxVideo.com (20 % *commerce électronique*, 80 % *annonceurs*) et à 10 % par la création de sites.
- ♦ **En 2004**, L'Odyssée Interactive compte 15 collaborateurs et 2 correspondants ponctuels.

En 2004, les parts sont détenues par :

Gameloft : 88 %
Sébastien Pissavy : 10 %
Jérôme Stolfo : 2 %

...et les chiffres

	Chiffre d'affaires	Nombre de salariés
1997	23.557 €	1
1998	64.776 €	2
1999	404.019 €	5
2000	1.173.706 €	9
2001	1.180.788 €	8
2002	647.036 €	10
2003	972.468 €	11

JeuxVideo.com : le site référent du jeu vidéo

De record en record, JeuxVideo.com a reçu 1.433.000 visiteurs uniques sur le mois d'octobre 2004. Ce chiffre, fourni par Nielsen, véritable référent au niveau mondial, mis à jour toutes les nuits, garantit la fiabilité et l'objectivité de l'analyse des résultats de JeuxVideo.com.

JeuxVideo.com caracole parmi les plus grands

JeuxVideo.com se positionne, depuis plusieurs années, en pole position des sites de divertissement, en termes d'audience unique :

1. TF1
2. AlloCine
3. France Télévision
4. Française des Jeux
5. JeuxVideo.com

et en leader incontesté des sites spécialisés en jeux vidéo :

1. JeuxVideo.com
2. Gamekult.com
3. Wanadoo Games

Source : Nielsen - Octobre 2004

En 2004, 91 % des visiteurs de JeuxVideo.com sont des hommes dont 41 % ont entre 15 et 24 ans.
Avec 7.000.000 de pages lues par jour, JeuxVideo.com, référence en France des sites consacrés à l'univers des jeux vidéo, est le Numéro 1 des sites français en affinité sur les hommes de moins de 25 ans.

JeuxVideo.com, de par sa notoriété, draine sur son site les annonceurs les plus pertinents, dans des domaines particulièrement variés.

Sur le mois de septembre 2004, 32 annonceurs étaient présents :

321 Auto	Disney	Opodo
9 Telecom	E-Bay	Peugeot
Activision France	Electronic Arts	Samsung
Adidas	Expedia.fr	SFR
AOL France	Focus Home Interactive	SG Diffusion
Apple	France Telecom	SNCF
Bouygues Telecom	Hotels.com	Sega France
Capcom	Lever Fabergé France	Sony Computer Entertainment
Club Dial - Music & film	Micro-Application	Ubisoft
CodeMasters	Nevrax	Wanadoo Interactive
Dell	Nintendo	

16.216.852	Astuces
53.743.151	Forums
7.974.816	Downloads
19.602.610	Recherche
709.896	Chat
12.162.409	Tests/previews
9.554.382	News
805.433	Jeux online
95.488	Mobile
12.747.464	Images
9.883.957	Pages d'accueil
4.036.092	Dossiers
4.506.824	Autres

JeuxVideo.com c'est :

- ♦ **4.800 articles de tests**
- ♦ **10.000 pages d'astuces et de jeux**
- ♦ **10.000 pages de téléchargements**
- ♦ **129.000 pages de messages** mis sur les forums, soit près d'un million de nouvelles pages créées par les lecteurs en 2004
- ♦ **86.000 messages par jour sur les forums**, les pointes se situant les mercredis et les week-end, 2.674.000 messages sur le seul mois d'août et plus de 50.000.000 depuis l'ouverture des forums en mars 1998
- ♦ **Plus de 7.000.000 de pages lues par jour**
- ♦ **359.291.428** ouvertures de la page d'accueil en 8 ans
- ♦ **152.039.374** pages lues en août 2004 et 207.000.000 en novembre
- ♦ **Le 5^e site français de divertissement**, après TF1 ou Française des jeux, mais devant M6, L'Equipe, Wanadoo Sport,.....
- ♦ **Le 1^{er} site du jeu vidéo** en audience unique
- ♦ **10 serveurs** dédiés chez AGARIK, un des seuls providers susceptibles d'héberger un site de la taille de JeuxVideo.com
- ♦ **Une surveillance des machines** 7 jours/7 et 24 heures/24
- ♦ **13.000 jeux** analysés et historiés depuis 1997, y compris sur des machines sorties dans les années 1980
- ♦ **Près de 14.000 € H.T.** (16.744 € TTC) de jeux achetés par an et autant envoyés par les éditeurs

Des techniques, une passion

*Evoluant dans un univers virtuel, l'équipe de JeuxVideo.com est, elle, bien réelle !
Avec une rigueur auvergnate et une créativité féconde, elle gère
les mises à jour tant attendues par les 1.433.000 visiteurs mensuels,
les très rares dérapages qui parasiteraient les 86.000 messages journaliers,
ou encore les transferts de machine sans interruption du site....
pour le plus grand bonheur des gamers du monde entier !!*

L'efficacité d'un site étant liée à la rigueur de sa méthodologie, l'équipe de L'Odyssée Interactive est structurée de même !

Direction

Sébastien Pissavy - Président de la SAS

Responsable de la rédaction et des ressources humaines.

Assure les choix stratégiques et techniques de développement,
les relations avec les éditeurs, les partenariats commerciaux.

Jérôme Stolfo - Co-associé fondateur

Créateur technique de JeuxVideo.com

Webmaster

Impliqué dans les choix stratégiques

Création de sites internet

Renaud Boutoute - Web designer

Création et référencement de sites (Teddy Toys, Cantal.com,...)

Animations spécifiques de sites (mises à jour, Newsletter,...)

Gestion des images

José Barreiro - Web designer

Equipe Administrative

Anne Faubladier

Corrections orthographiques

Gestion administrative et comptable

Julie Couronne

Corrections orthographiques

Surveillance des forums, aidée par 200 utilisateurs, fidèles et responsables, dans un objectif de modération. Cet aspect « modérateur », fondamental pour un site aussi visité que JeuxVideo.com, provoque parfois contre Julie l'ire, voire le désespoir, d'utilisateurs dont le pseudo a été bloqué ! Il est pourtant indispensable pour éviter tout message illégal sur les forums (*insultes raciales, liens vers des sites pornographiques,...*) et, d'une manière générale, toute information susceptible d'être source de perturbation pour des jeunes.

Equipe Commerciale

Geoffrey Caillot

Sites Internet - GamerImpact®

Renaud Boutoute

Sites Internet - Animations

Equipe informatique

David Bordas

Cyril Soulliage

Supervision, entretien et maintenance de l'architecture du site

Installation et gestion du matériel en réseau à L'Odyssée Interactive

Gestion du développement et des fonctionnalités

Avec plus d'un million quatre cent mille visiteurs mensuels, le site de JeuxVideo.com est consulté en permanence.

Les pics de fréquentation, en Europe, ont lieu entre 12 et 14 heures et après 19 heures ; suivis par les connexions canadiennes après 23 heures (heure française).

Ce type de gestion nécessite un contrôle d'efficacité permanent effectué dans la journée toutes les 5 minutes, et une surveillance des machines 24 h/24, en parallèle avec la maintenance hardware basée sur Paris.

Toutes les semaines, une analyse des serveurs est réalisée, permettant de valider régulièrement les besoins. En raison de l'augmentation du trafic, un rajout de serveurs et de mémoire vient de renforcer le réseau avec, entre autres, la mise en place et la configuration d'un deuxième répartiteur de charge sur le serveur.

Grâce à la polyvalence de ses équipes, JeuxVideo.com possède la particularité d'assurer le développement de ses applications, la maintenance et la supervision de son site.

Equipe de rédaction

Valérie Précigout - Frédéric Fau - Nicolas Charciarek

Jean-Marc Wallimann - Yannick Le Fur - Pierre Maugein

Tests et rédaction des articles

Astuces et soluces

Téléchargements

News

Mobiles

*1 femme, 5 hommes, un DEUG AES, une maîtrise de sociologie, en passant par une faculté de lettre ou d'histoire et une Maîtrise AES ;
un seul lien : la passion et la connaissance des jeux vidéo, avec
des spécialisations thématiques (jeux japonais, PC, FPS,...).*

*L'indépendance d'esprit et l'éthique de rigueur au sein de
JeuxVideo.com permettent à chacun de faire des choix, libres et sans pression,
sur toutes les rubriques traitées ; liberté qui n'a jamais été remise en cause
même après la reprise de L'Odyssée Interactive par Gameloft.*

Les tests : une méthodologie

La spécificité de JeuxVideo.com, depuis 1998, est de tester des jeux et de mettre en ligne 5j/7, les notations et commentaires correspondants : Le jeu en vaut-il la peine ? Propose-t'il des actions variées ? Quel est son univers ?

3 à 5 articles sont réalisés par jour, intégrant :

- ♦ des critères objectifs (*facilité de prise en main pour des jeux sportifs*),
- ♦ des aspects techniques (*exploitation optimale d'une machine pour « créer l'ambiance » : la rue est animée par des passants, des papiers volent, ... ou s'agit-il d'un simple couloir ?*),
- ♦ des éléments beaucoup plus subjectifs. Dans ce cas, le jugement portera sur l'effort d'imagination réalisé par les concepteurs, la mise en scène, la richesse du contenu....

Chaque note donnée par un rédacteur est argumentée dans son article et va donner lieu à une note générale. Cette dernière ne se base pas sur une simple moyenne car les aspects purement techniques (*graphisme, bande-son*) n'ont pas à jouer un rôle prépondérant dans la note finale, assurant aux productions à petit budget une véritable équité.

La grande connaissance du jeu vidéo par chacun des rédacteurs, le refus par L'Odyssée Interactive de toute pression extérieure, apportent à ces tests toute leur pertinence et leur poids exclusif dans le domaine du jeu vidéo.

Les téléchargements

Oscillant entre 5 à 10 par jour en moyenne, le choix des téléchargements est fonction de l'actualité, des sorties prévues, ou des mises à jour sur des jeux plus anciens.

Un historique permet d'obtenir toutes les informations, y compris les téléchargements, sur tous les jeux répertoriés sur le site.

Astuces et soluces

Si les astuces, provenant des lecteurs ou des éditeurs eux-mêmes, après validation et réécriture, aident le joueur à passer une ou plusieurs étapes, les soluces, elles, le guident pas à pas dans le jeu.

Impliquant de 3 jours à 2 semaines de travail pour un rédacteur, ces dernières nécessitent 5 à 30 pages de rédactionnel et le choix de leur mise en œuvre est fonction de l'audience d'un jeu ou d'une demande marquée des utilisateurs. En accès gratuit journalier sur le site, la liste des astuces, elle, peut être téléchargée par semaine moyennant 1,68 €.

Les mobiles

Un test par semaine est effectué. Bien que cette rubrique soit moins fréquentée, JeuxVideo.com tient à continuer à répondre à la demande de ses visiteurs en alimentant les rubriques consacrées aux jeux sur téléphonie mobile.

Les News : un must d'information

La veille professionnelle auprès de Games Press (AFP du jeu vidéo) est en permanence enrichie par les informations envoyées par les éditeurs, les Salons, forums, et apporte des pistes sur les sorties ou les suites de jeux.

Ces différentes sources, analysées et validées afin d'en vérifier la pertinence, sont l'une des plus-values de JeuxVideo.com, garantissant la couverture quasi-totale de tous les jeux parus au niveau mondial pour PC et consoles portables (*Nokia NGAGE, XBox, Playstation 2, GameCube....*).

Une autre plus-value essentielle réside dans la diffusion, sur JeuxVideo.com, d'interviews exclusives de créateurs de jeux.

L'Odyssée Interactive vers de nouvelles aventures

L'Odyssée Interactive, étymologiquement toujours en partance, continue à fourmiller d'idées ! L'équipe de Sébastien Pissavy s'active sur deux grands projets : GamerImpact® -outil prévisionnel destiné aux éditeurs de jeux-, et la mise en oeuvre de sites Internet.

Le marché du jeu vidéo est un marché risqué car il existe peu d'indices apportant des éléments de réponse suffisamment fiables pour être significatifs.

Face à ce manque, L'Odyssée Interactive a développé sur les derniers mois un nouvel outil de mesure destiné à faciliter l'analyse du marché pour les éditeurs et l'environnement du jeu vidéo, s'intégrant dans leur réflexion en termes de stratégie de communication et de production.

GamerImpact®

Avec des nombres records de visiteurs uniques en 2004 (1.433.000 pour le seul mois d'octobre), JeuxVideo.com base ses statistiques sur un système de mesure d'audience très précis effectué par NIELSEN, véritable référence mondiale en termes d'analyse statistique.

De par le volume de connexions enregistrées, les mesures qui en découlent permettent d'obtenir une analyse particulièrement pertinente et sûre, offrant aux éditeurs une vision objective du marché du jeu vidéo et du potentiel existant.

GamerImpact®, utilisable par abonnement, est un concept s'intégrant dans la stratégie de développement des éditeurs. Il se positionne comme une interface de veille tant au niveau de leur propre production que de celle de la concurrence.

Les informations exploitables peuvent porter sur le visuel du jeu ou sur des données généralistes. Mais, au-delà, le nombre de messages sur les forums, d'avis postés sur le site de JeuxVideo.com, d'articles envoyés à un ami, les e-mail d'alerte provenant d'internautes souhaitant recevoir plus d'informations sur tel jeu (*), ... sont autant d'éléments attestant (ou non !) d'une attente forte avant la sortie d'un jeu.

Bien que l'incidence de ces remarques soit essentiellement valable pour la France, elles peuvent s'extrapoler également vers les marchés francophones suisses, belges et canadiens.

Les données quantitatives ou qualitatives fournies par GamerImpact® ont donc pour objectif d'enrichir la réflexion menée par les différents acteurs du monde du jeu vidéo quant aux sorties programmées ou aux « suites » à prévoir.

En permettant de visualiser, sous forme de graphiques, toutes les pages de JeuxVideo.com qui ont été ouvertes, les éditeurs peuvent confronter les avis portés par JeuxVideo.com et les jeux parus ou à paraître.

GamerImpact® permet également de valider les actions commerciales ou médiatiques mises en place et de réorienter, si nécessaire, les contenus des messages diffusés.

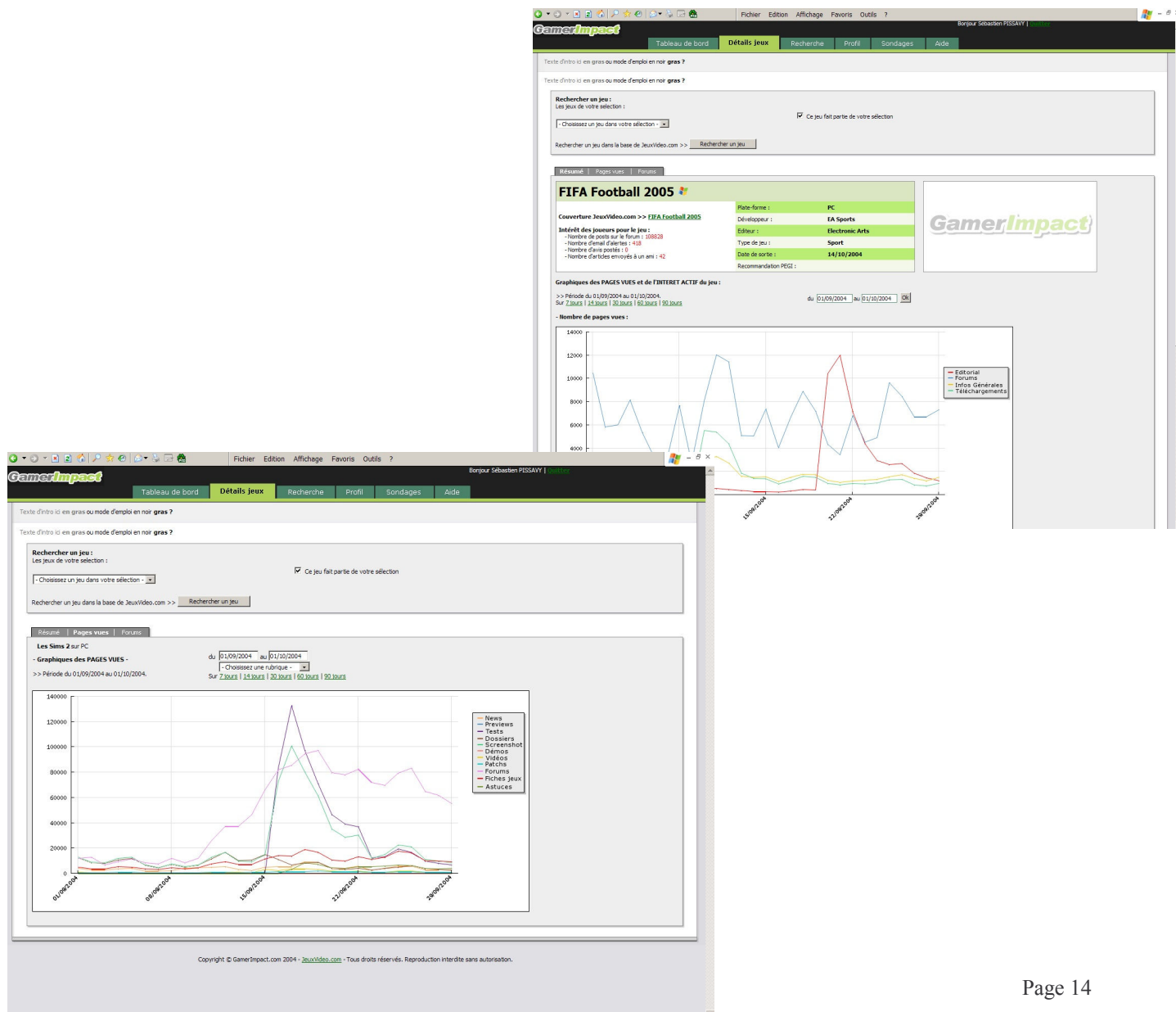
La formation et l'accompagnement des utilisateurs de GamerImpact® a été incluse dans la démarche afin de permettre une adaptation aux contraintes spécifiques de chaque maison d'édition, en fonction de paramètres divers (*pourcentage de la population possédant une console, attentes par rapport à un produit en préparation en studio, ...*).

Pragmatiquement, GamerImpact® fera l'objet d'une période de test d'un mois, sous forme d'abonnement gratuit, sur un échantillon de 10 à 30 éditeurs, afin d'avoir un « retour terrain » et d'affiner le logiciel.

Des outils similaires existent aux U.S.A., mais concernent uniquement le marché anglophone.

GamerImpact® sera le seul site français d'analyse du marché du jeu vidéo.

() Les Sims ont généré 629 demandes sur septembre 2004 alors que la moyenne se situe aux alentours de 50.*



Sites Internet

Le marché de la création de sites Internet a longtemps été saturé d'entreprises qui ont tenté l'aventure informatique sans expérience particulière.

Aujourd'hui, professionnalisme et créativité sont les conditions exigées par tout dirigeant souhaitant faire développer un site web.

L'Odyssée Interactive, sollicitée par ses clients, ne pouvait que mettre la compétence de ses techniciens à leur disposition pour bâtir des outils de communication efficaces et dynamiques.

