



# GAMESMARKET

## La Simplicité au service des jeux vidéo

Trouver LE jeu est une **PERTE DE TEMPS**

**TROP DE POSSIBILITÉS** pour acheter LE jeu vidéo

Le **PRIX** est un élément important pour l'achat et la vente (rapide) d'un jeu vidéo

Le Vendeur se trouve **AMPUTÉ** d'une commission entre **10 et 15%** du prix de son jeu

Il n'existe **AUCUN** site dédié à l'achat/vente de jeux vidéo entre particuliers

Une **Marketplace** dédiée exclusivement aux jeux vidéo pour :

L'acheteur et le vendeur **GAGNENT** du temps

Fiches produits  
4 clics maximums entre l'arrivée sur le site et la confirmation de paiement  
Moins de 30 secondes pour mettre en vente un jeu

L'acheteur **GAGNE** du temps (le retour !)

Regrouper toutes les annonces des « gros poissons » de l'industrie

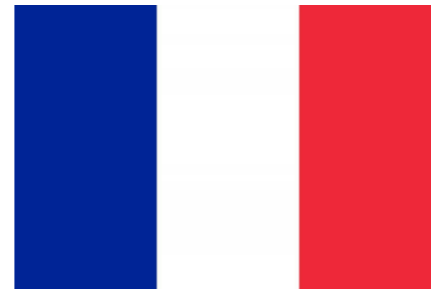
Le Vendeur **GAGNE** de l'Argent

Cibler un marché de niche tout en étant moins cher que la concurrence généraliste

Proposer un **ARGUS**

Aiguiller les acheteurs et les vendeurs pour acheter/vendre des jeux au juste prix

68 % des  
français jouent  
aux jeux vidéo  $\approx$   
45.5 millions de  
joueurs !



eBay : 930 000 jeux  
vendus = **2 jeux toutes  
les une minute (2018)**

35% de joueurs  
dans le monde  $\approx$   
2.7 milliards de  
joueurs en  
2021 !



**amazon.com**<sup>®</sup>



**Rakuten**

**ebay**<sup>™</sup>

**leboncoin**

**Cdiscount**



148Md\$

**Chiffre d'affaire mondial en  
2019 (+7.2%)**

Source : Newzoo

80Md\$

**Chiffre d'affaire mondial en  
2019 pour les écosystèmes  
PC + Consoles (+5%)**

Source : Newzoo

5Md\$

**Chiffre d'affaire  
en France en  
2018 (+15%)**

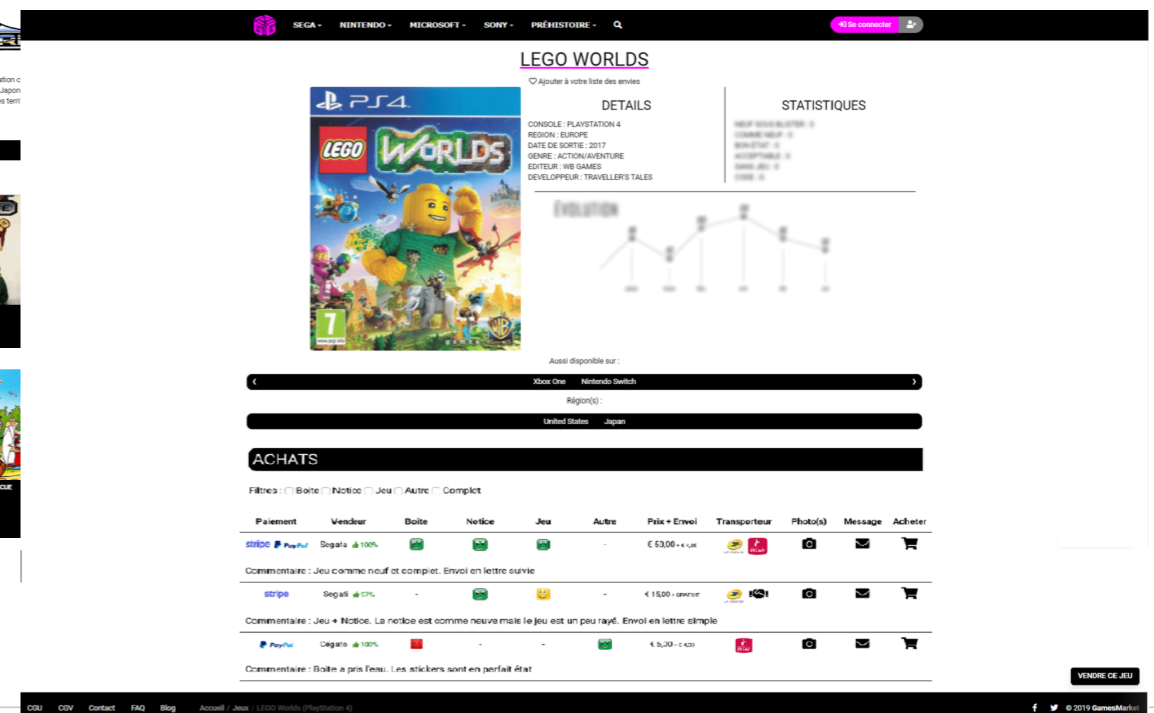
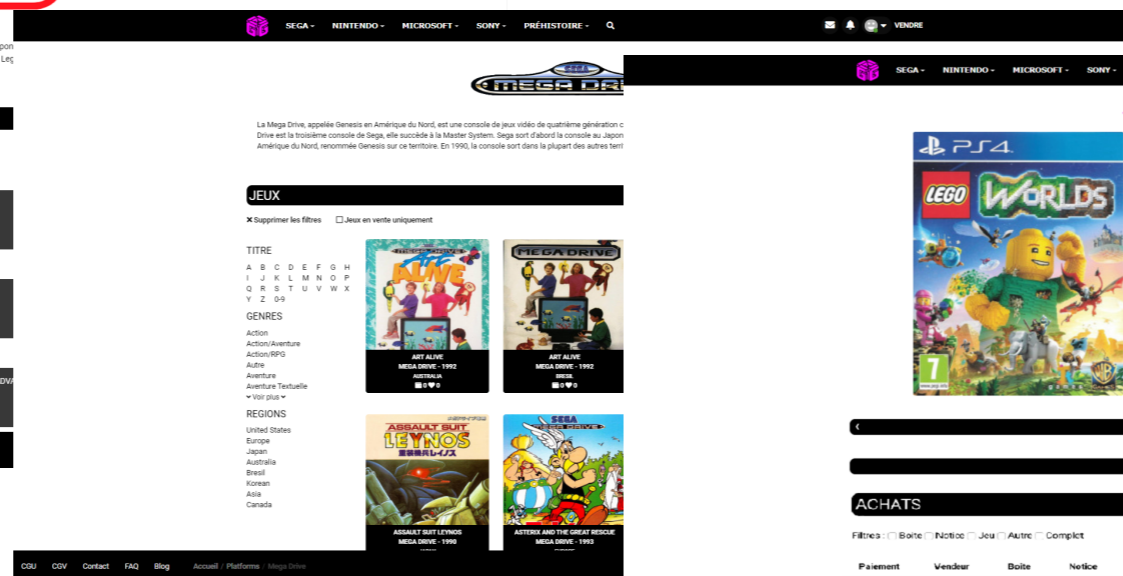
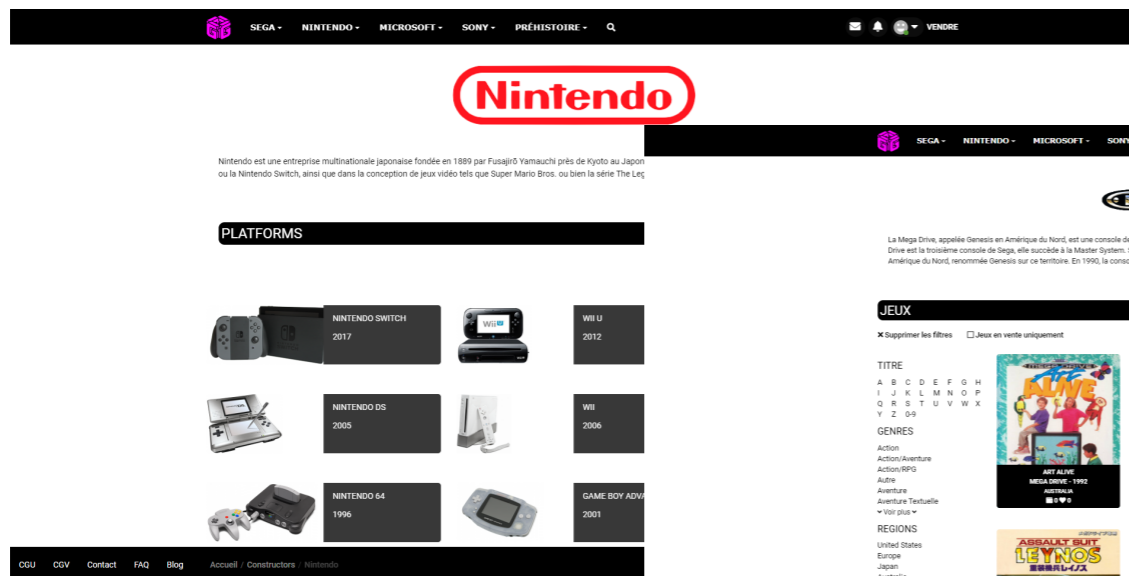
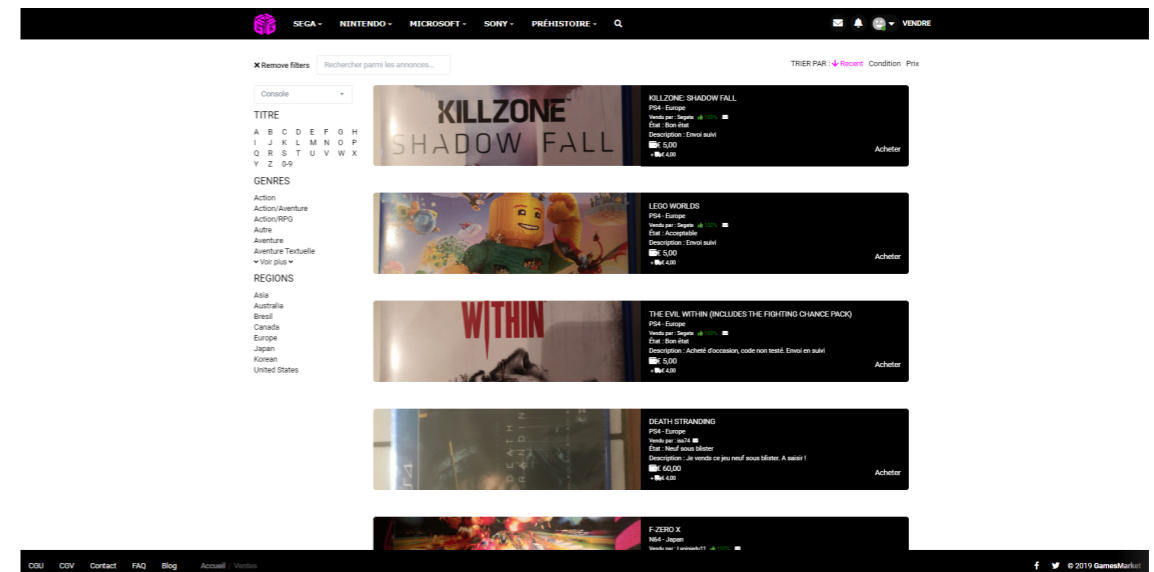
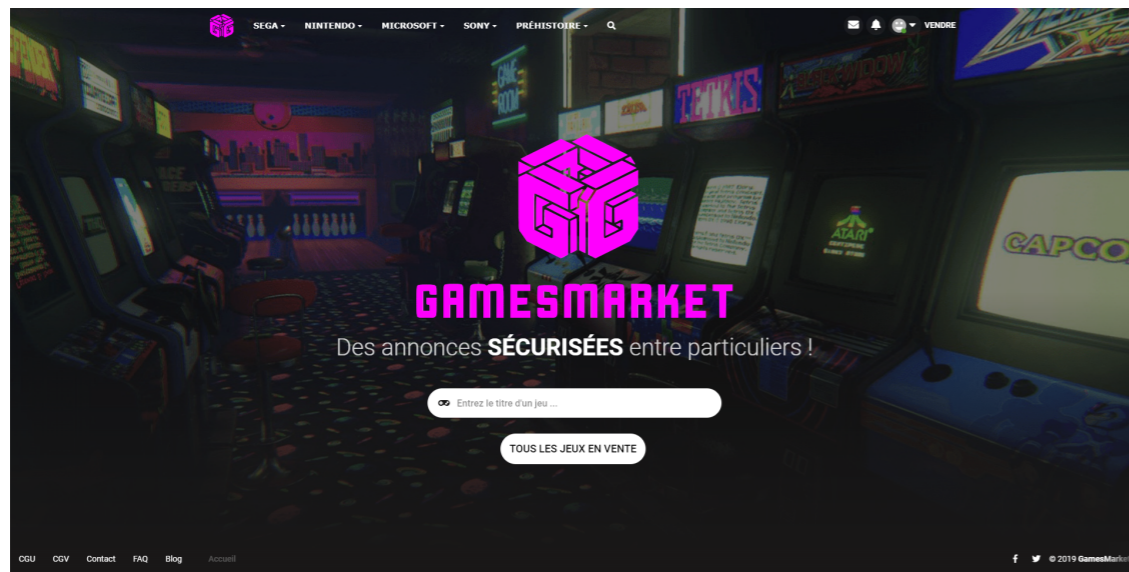
Source : AFJV

32 jeux PC ou console vendus par seconde dans le monde

3 jeux PC ou console vendus par seconde France

Ces chiffres sont issus du marché du neuf. Aucun référencement précis des tarifs et des ventes n'est disponible pour le marché de l'occasion mais l'on peut supposer qu'il est conséquent car les éditeurs cherchent à le neutraliser pour les prochaines générations. Cependant, les lois vont dans le sens opposé puisque Steam, première plate-forme de jeux digitaux au monde, a été condamné car il ne propose pas à ses utilisateurs la possibilité de revendre leurs jeux.

60K jeux référencés → Recherche du jeu → Filtrer les résultats → Vente / Achat !



Nous prenons 6% sur chaque transaction

100 000 → 2.70€ → 270 000€

**Nombre de jeux vendus**

0.1% du marché français

**Commission moyenne**

45€ / jeu  
Source : AFJV

**Revenue**

Prévision 2023

## Réseaux Sociaux

Publicités ciblées

+

## Influenceurs

Partenariats et Opé Spé



17M d'utilisateurs qui aiment les jeux vidéo en France  
1.2Md d'utilisateurs qui aiment les jeux vidéo dans le monde



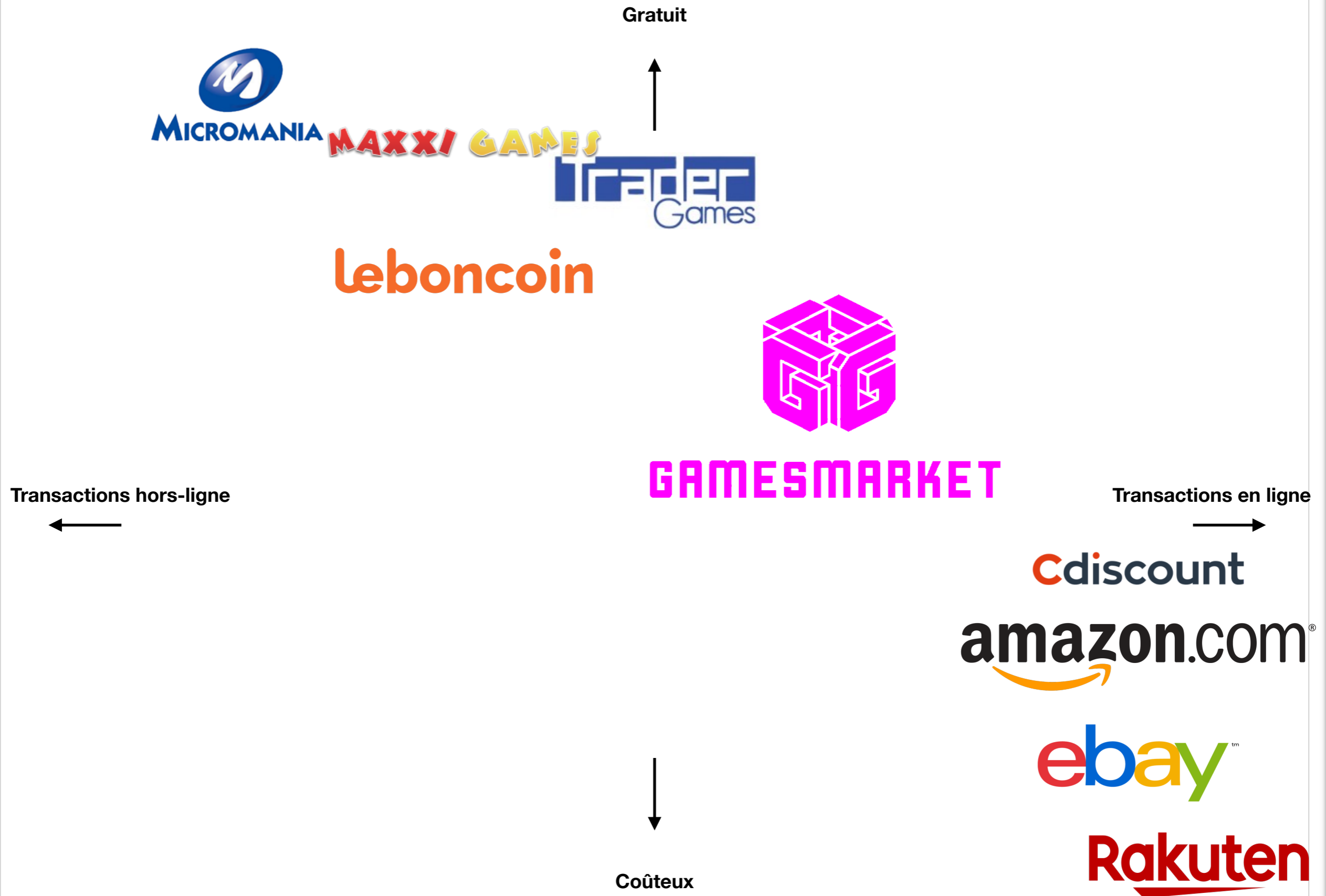
600K personnes en France intéressées par les jeux vidéo



14 millions d'utilisateurs en France



3.3Md d'heures de visionnage en 2019







## Thomas DI MASCIO, Fondateur, touche à tout & Relation Presse

Entrepreneur, passionné, collectionneur, joueur

L'idée de base était de faciliter mes recherches et l'achat des jeux que je cherchais pour compléter ma collection



## Yann Bourdon, Gestion de la Base de Données

Pro Sega, collectionneur retro gaming, passionné

Yann est chargé d'ajouter, modifier, supprimer les fiches produits de notre base de données



## Kévin Eich, Gestion du Blog & Relation Editeur

Passionné, joueur de Nintendo Switch avant tout

Kévin s'occupe du blog, de l'équipe bénévole et de la relation éditeur



## Lucas Fonlladosa, Développeur & Administrateur

DOTA 4 Life, Diplômé d'un Master en développement web

Lucas est en charge du développement technique de la Marketplace, de la mise en ligne des updates et du maintien du service

Nous recherchons un financement sur 24 mois pour atteindre les 100 000 transactions (0.1% du marché français) sur GamesMarket



**Capital d'Amorçage**

Investissement initial



**100K**

**Transactions sur**

**GamesMarket**

Commission 2.70€/transaction

**X2.7**  
→

**270K€**

**Chiffre d'affaire**

après 36 mois

**MERCI**