

Game Vision lance le défi des tournois en ligne

by Pascale - vendredi, mai 12, 2006

<https://www.correspondances.fr/game-vision-lance-le-defi-des-tournois-en-ligne/>

Inaugurés en décembre, les jeux de cette jeune société ont déjà généré plus de 1 million de tournois. Son créateur, Éric Kieffer, a été lauréat de Lorraine Entreprendre (Réseau Entreprendre) en 2003.

Bardé de symboles d'euros et de dollars, clignotant comme un sapin de Noël, regorgeant de promesses de gains, le site Yoogame ressemble beaucoup à un casino en ligne - mais en récuse l'appellation.

Né voici trente-cinq ans dans l'Est mosellan, l'ex-manager d'une unité de Capgemini en Suède est revenu dans sa région d'origine pour élaborer un concept conjuguant ses deux passions : le marketing et Internet. Persuadé que les jeux vidéo pouvaient constituer d'excellents outils de promotion, le jeune consultant a fait partager sa conviction au Nancéien Stéphane Mathieu, cofondateur, à la fin des années 90, de la start-up Finance Net, devenue Boursorama.com.

Paiements sécurisés

Créée en juin 2004, Game Vision dispose d'un capital de 176.000 euros abondé pour moitié par son créateur, à 21 % par Stéphane Mathieu et à 29 % par l'organisme de capital-risque Institut Lorrain de Participation.

Lauréat en 2003 de Lorraine Entreprendre (Réseau Entreprendre) (1), le créateur a obtenu un prêt d'honneur de 30.000 euros avant même le démarrage de son projet. Soutenu également par l'Anvar (2), la société de réindustrialisation des régions minières Sofirem et par la plate-forme d'initiative locale (PIL), Game Vision, basé à Forbach, a également obtenu l'aide de la BNP pour sécuriser les paiements. Cette garantie, ainsi que des dispositifs anti-triche pointus, s'avèrent essentiels sur un site où les mises peuvent être élevées.

Discret pour cause de concurrence, Éric Kieffer assure avoir dépassé les 100.000 euros de chiffre d'affaires dès les premiers mois d'activité - les duels payants ont démarré en décembre dernier - grâce à une clientèle majoritairement jeune et féminine (60 % des joueurs). Fort de ce succès grand public plus rapide que prévu, le créateur prépare à présent la seconde phase de son projet : la création de jeux promotionnels en ligne, qui trouveraient leur place sur les sites de grande consommation ou de médias.