

Les recettes du studio de jeu vidéo Million Victories pour séduire un investisseur de Discord

Le studio français de jeu vidéo sur mobile Million Victories, à l'origine du jeu de stratégie multijoueur Million Lords, vient de lever 3 millions de dollars auprès de Griffin Gaming Partners, un fonds américain spécialisé dans le secteur, qui a investi dans la plateforme mondiale Discord.

Temps de lecture : minute

17 novembre 2021

Le monde du divertissement ne s'est jamais aussi bien porté, en témoigne la levée de fonds de Sorare, et la multiplication des jeux qui sortent sur mobile ou PC. Si les Etats-Unis et le Canada sont connus pour leur expertise, le studio français Million Victories a semble-t-il quelques atouts dans sa poche qui n'ont pas échappé aux amateurs de jeu vidéo mais aussi aux investisseurs. Basée à Lyon, Million Lords comptabilise plus de 500 000 utilisateurs (contre 5 000 en août 2019) dont un certain nombre ont déjà dépensé plus de 20 000 euros sur la plateforme et a convaincu Griffin Gaming Partners d'entrer à son capital. Le fonds américain est l'un des soutiens financiers de Discord, un outil de conversation (audio, vidéo et texte) créé au départ pour les gamers.

Bien s'entourer

Le parcours de Benoît Ducrest mentionne un rapide passage chez Ubisoft, ce qui laisserait penser que cette expérience lui a ouvert en grand les

portes de l'univers du jeu vidéo. Mais la réalité est plus complexe. "Je ne suis resté que 6 mois en tant que stagiaire mais cette expérience a été décisive dans la réussite de Million Victories, reconnaît-il. Pas tant au niveau des compétences que j'y ai acquises mais plutôt des amis que j'ai pu m'y faire. Nous sommes toujours restés en contact et lorsque j'ai lancé ce projet, je les ai appelés et ils ont tous été de très bons conseils et m'ont ouvert leurs réseaux". Bien s'entourer, c'est ce qu'a tenté de faire Benoît Ducrest dès le départ. "J'ai proposé à Céline Allary de s'associer avec moi car elle est excellente en développement d'entreprise et j'ai approché Anton Monjon, un expert de son domaine qui est notre producteur". Million Victories se caractérise aussi par son ouverture sur des profils diversifiés. "Notre équipe compte 18 personnes dont des juniors et des profils atypiques. Nous avons recruté une personne qui a essayé de hacker notre jeu et nous a remonté des failles", s'amuse Benoît Ducrest.



À lire aussi

Le marché français du jeu vidéo bat des records par temps de pandémie

Un choix qui montre la volonté des fondateurs de sortir des sentiers

battus dans un univers que l'entrepreneur qualifie de "conservateur".
"L'innovation est moins présente qu'il n'y paraît. Les grands studios reprennent souvent les mêmes recettes" , note t-il. Million Victories entend se démarquer. *"Nous avons développé un système de bot qui fait des actions répétitives à la place du joueur et va lui donner des conseils"* , donne t-il comme exemple. Pas question pour lui de créer un jeu où dépenser des millions donne un avantage substantiel.

Rationaliser les coûts

Lancé en 2017, Million Victories mise sur un développement rapide. En quelques mois, un premier prototype est prêt à être testé. Les premiers retours sont encourageants. *"Nous avons poursuivi avec le lancement d'une version pas complètement finalisée mais accessible à tous. Nous avons eu une deuxième confirmation de l'intérêt pour le jeu quand les joueurs ont commencé à acheter une option anodine alors que notre offre de services à forte valeur n'était pas encore déployée"* . Il se base d'ailleurs sur cette expérience pour souffler un conseil : proposer rapidement des choses payantes plutôt que de réaliser un produit complet et réfléchir ensuite à sa monétisation.



À lire aussi

Le jeu vidéo, un laboratoire du réel ?

Pour financer ce jeu, les fondateurs investissent leurs fonds propres et font appel à leur réseau. *"Des business angels ont financé à hauteur de 100 000 euros notre projet, puis de 300 000 euros au fur et à mesure, ce qui nous a permis d'aller chercher de la dette en complément. Bpifrance nous a également beaucoup aidés"* , poursuit Benoît Ducrest. Au total, environ 2 millions d'euros ont été levés lors de ces premières étapes de développement. Aujourd'hui, une nouvelle enveloppe de 3 millions de dollars vient s'ajouter afin d'accélérer le développement de la structure. Et le studio n'a pas choisi n'importe quel fonds d'investissement.

Séduire un fonds américain

"Dans l'univers du jeu vidéo, soit on commercialise ses jeux soi-même, soit on fait appel à un publisher. L'un d'entre eux voulait travailler avec nous mais nous avons refusé car nous étions en train de lever des fonds. Il nous a alors proposé d'investir et de nous mettre en relation avec ce fameux fonds" . Le "fit" dont parle si souvent les entrepreneurs et le produit ont fait le reste. *"Griffin Gaming Partners va nous aider à recruter, à travailler sur notre stratégie et nous ouvrir son réseau"* , confie Benoît Ducrest.

Au final, sur les 3 millions de dollars levés, 75 000 proviennent de petits investisseurs. Cette levée permettra de financer de nouvelles acquisitions - via de la publicité, une communication au plus près des joueurs via Discord et le choix de bons influenceurs - pour faire connaître la marque. *"Nous avons tout de suite pensé notre développement à l'international. Nous sommes déjà présents aux Etats-Unis, qui représentent 40% de nos joueurs, en Allemagne, en France et au Royaume-Uni"* , détaille le

cofondateur. Plusieurs recrutements sont en cours, notamment un poste de user acquisition manager. Autre projet et non des moindres : lancer un nouveau jeu. Le teasing s'arrête là, Benoît Ducrest préférant rester discret sur celui-ci.

Article écrit par Anne Taffin