Jeux vidéo : PlayMakers lève 1,5 million de dollars en pré-seed

Embarquer les joueurs dans le développement de leurs jeux préférés, telle est la mission de PlayMakers. Avec sa plateforme, la startup parisienne fait l'interface entre les studios de jeux vidéo et sa communauté créatrice de contenus.

Temps de lecture : minute

27 février 2024

Ce personnage dans Fornite, voilà des mois que vous le peaufinez. Pas de doute, il aurait toute sa place dans le jeu. Sur les trois milliards de gamers engagés dans le monde, ils seraient quelque 2 % à s'adonner à la création de contenus, une pratique dopée par les possibilités offertes par l'émergence de l'intelligence artificielle générative grand public. C'est sur ce créneau, le contenu généré par les utilisateurs, dit UGC (user-generated content), que PlayMakers, la startup fondée par Ilan Nabeth, Maxime Niankouri et Costantino Carrega compte bien se faire une place dans les prochains mois.

Fondée à Paris en décembre 2022, la jeune pousse vient de boucler une première levée de fonds en pré-seed. D'un montant d'1,5 million de dollars, l'opération est menée par RockawayX. Des business angels du secteur comme Sébastien Borget, cofondateur de Sandbox, Vincent Hart de Keating, fondateur de Homa et Kovalee, et Hugues Ouvard, ancien Managing Director de Xbox participent également.

Plateforme communautaire en marque

blanche

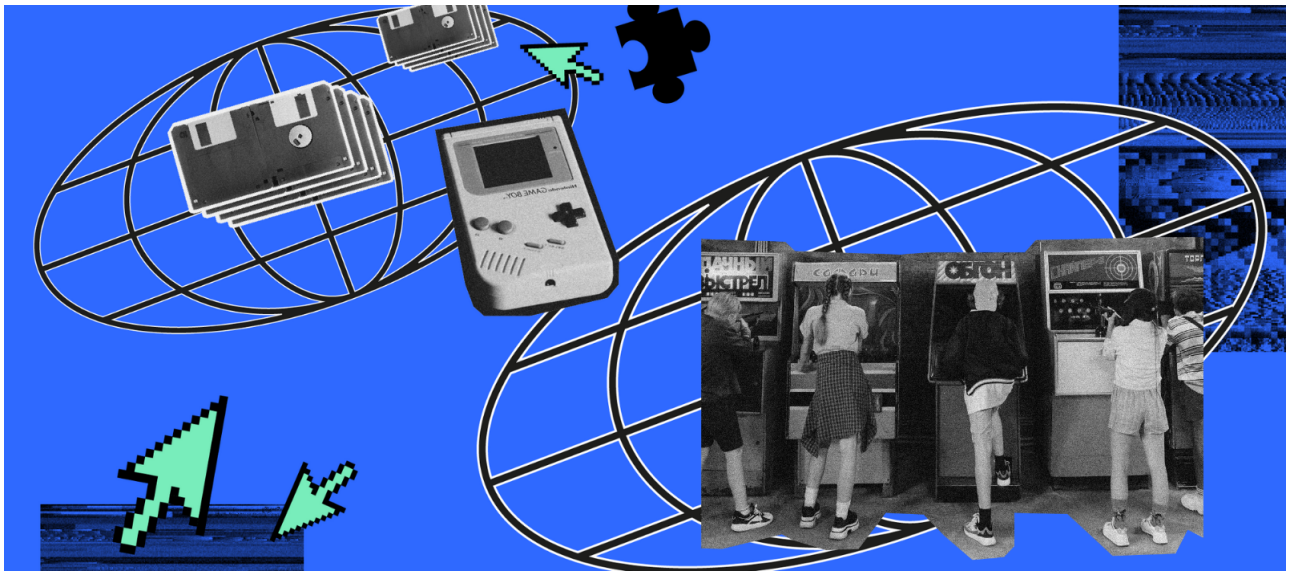
Pour ce faire, PlayMakers crée des outils et une plateforme communautaire en marque blanche à destination des studios de développement de jeux vidéo. Aux joueurs créateurs de nouveaux personnages en 3D, d'animations ou de musiques de proposer leurs contenus qui seront, in fine, sélectionnés pour intégrer le jeu. Une manière de renouveler sans cesse l'expérience de jeu et de dégager de nouveaux revenus à travers la monétisation de ce nouveau contenu.

La valeur dégagée permettra également de récompenser les joueurs via un système de royalties. Ainsi : *« PlayMakers a pour ambition d'être la plateforme de référence pour tous les studios désireux d'améliorer l'engagement de leurs joueurs, et prévoit d'offrir une expérience inégalée aux développeurs »*, ambitionne Ilan Nabeth. Pour le cofondateur, un nouveau paradigme s'ouvre dans cet univers qui permet de faire vivre des jeux plusieurs années. Preuve de ce marché en devenir, Fortnite a décidé de dédier 40 % de ses bénéfices nets aux créateurs. Selon Ilan Nabeth, ancien du studio Homa et du VC Headline, *« les enjeux de scalabilité sont importants sur ce marché »*, d'autant plus qu'il vise dès à présent des studios internationaux, notamment en Europe, aux États-Unis et au Moyen-Orient.

IA, compatibilité et propriété intellectuelle

Grâce à cette première levée de fonds, PlayMakers souhaite poursuivre le développement de sa solution. Cela permettra en outre de recruter à court terme trois profils techniques (dev ops, front-end et R&D) et de concrétiser ses relations avec une quinzaine de studios intéressés par sa technologie. Car derrière le process proposé, la plateforme gère autant les problématiques de propriété intellectuelle et de copyright grâce à l'intelligence artificielle, que les questions de compatibilité des formats de contenus créés avec les jeux. Rendez-vous en avril pour tester la

première version de PlayMakers.



À lire aussi
Jeux vidéo : le secteur retrouve un dynamisme, les entreprises en croissance

MADDYNEWS

La newsletter qu'il vous faut pour ne rien rater de l'actualité des startups françaises !

JE M’INSCRIS

Article écrit par Julie Dumez