

Depuis la création des jeux vidéos, il y a toujours eu de la compétition.

Au début, les premières compétitions étaient basées sur un mode de jeux à un seul joueur, avec une comparaison des scores entre les joueurs.

Ceci a changé de plusieurs façons, étant donné que les jeux se sont améliorés et que plusieurs communautés se sont créées. De nos jours, un jeu fort inclut toujours un mode multi joueurs afin que les joueurs puissent s'affronter entre eux via internet, ou via des réseaux locaux (Local Arena Network).

Les jeux vidéos sont entrain de gagner en popularité et une nouvelle génération de joueurs voit le jour, avec l'envie de faire de la compétition, au niveau professionnel.

QUELQUES STATISTIQUES

- + de 5,000 Joueurs Professionnels
- + de 5,000 à 50,000 Spectateurs et compétiteurs
- + de 3,000,000 de personnes participant à des LAN's
- + de 35,000,000 de personnes jouant dans des cyber-cafés.

Dans le monde, les sites de coverage attirent 7,500,000 de personnes à travers les site e-Sport avec plus de 300,000,000 de pages vues par mois

- + de 14,000,000 qui prennent des joueurs professionnels comme référence pour acheter leur matériel.



iGamerz est une structure fondée en 2006 sous le nom Infernal Gamerz.

La structure iGamerz est une organisation de cyber-athlètes professionnels basée en France.

iGamerz essaie de donner leur chance à des joueurs talentueux de pouvoir compétitionner avec les équipes de renommée internationale, le tout dirigé dans une structure professionnelle.

Basée sur un nombre de critères de recrutement très précis, la structure iGamerz fera donc son maximum pour briller de part ses résultats, sa stabilité, et la qualité de ses effectifs.

En l'espace de 4 ans, iGamerz est devenue une structure jouissant d'une image de qualité en France, mais aussi au niveau international, en étant au même niveau que ces équipes du sport électronique (aAa, Mousesports, Sk-gaming), dont la réputation et les résultats n'ont plus à être démontrés.

La structure Infernal Gamerz

Nos Objectifs

“ iGamerz veut unir tous types de membres de notre société, peu importe leur nationalité ou religion, dans le but de les unir sous leur seule passion, les Jeux-Vidéo”

Le Public Ciblé

- 60% d'entre eux sont des hommes, et 40% sont des femmes

• 74% des joueurs interrogés ont déclaré que les produits des entreprises qui soutiennent la communauté des joueurs sont plus susceptibles d'être achetés et recommandés.

• *Nielson ratings* a indiqué une baisse de 8% des spectateurs 18 – 35 ans lors de prime télévisés, et les experts de l'industrie télévisée expliquent que cela vient des jeux-vidéos.

• *“le fait que les jeunes gens regardent de moins en moins la télévision n'est pas une aberration mais plutôt un aperçu de l'avenir qui va sans doute se poursuivre et s'accélérer”* - Betsy Frank, Directeur de la recherche pour **MTV Networks**

Le Jeux-Vidéo en Général

Le sport électronique est comparable à une grande vague dans l'industrie du jeu vidéo, incluant ses visiteurs, ses services, et ses fans. Il y a environ 200 Millions de joueurs sur le sport électronique dans sa globalité, avec 80 Millions sur le Professional-gaming. A ce moment là, l'industrie du jeu vidéo est plus grande que l'industrie d'Hollywood. Des sociétés comme Intel, AMD, nVIDIA, ATI et beaucoup d'autres sociétés investissent d'énormes sommes d'argent dans le soutien de leurs équipes ainsi que dans l'organisation d'événements. Plusieurs tournois sont dotés de prix grandissant sans cesse (>€350.000) et attirant beaucoup d'organisations, de médias, et de fans.

Le sport électronique est supporté par trois piliers. Le premier étant les joueurs eux-mêmes.

La communauté entière est basée sur des milliers de joueurs, qui ne jouent pas seulement à un jeu, mais qui s'expriment aussi et donnent leur opinion sur quel matériel est le mieux adapté pour tel ou tel jeu et quelles équipes peuvent être considérées comme les meilleures au monde.

Souvent, le choix du matériel à acheter coïncide avec les partenaires que les meilleures équipes possèdent.

Bien entendu ces équipes n'ont pas pu devenir ce qu'elles sont aujourd'hui sans leurs partenaires? Cette question reçoit la confirmation de la plupart des acteurs, et les joueurs professionnels représenteront toujours leurs partenaires de la manière la plus 'sportive' possible, s'assurant que leur produit est reconnu comme le meilleur.

Le second pilier, c'est les milliers d'équipes, formées non pas seulement de joueurs, mais aussi de Managers, et de personnes qui sont accrochées à l'idée de la professionnalisation du sport électronique et qui aideront partout où elles peuvent. Ces personnes investissent énormément de temps, tandis que les joueurs eux, doivent simplement se concentrer sur leur jeu. Les Managers, eux, organisent les différents frais engendrés par les déplacements des joueurs aux événements tels que les frais de transport par exemple. C'est un tout qui permet à une organisation telle que iGamerz de rester au haut niveau, et de gagner en expérience chaque jour.

Avec une moyenne d'âge des équipes étant de 6 mois, les équipes qui réussissent à avancer tout en maintenant une certaine concurrence dans la compétition ont gagnées en popularité, tout simplement en résistant au temps.

Seules les équipes qui restent au haut niveau pendant plusieurs années et qui sont minutieuses concernant le traitement de leur communauté de fans seront reconnues comme étant des 'acteurs dynamique' et pourront parvenir à se créer une grande renommée.

Le troisième pilier : c'est VOUS, et les sociétés comme vous qui croient en les multiples possibilités marketing de l'industrie du jeu vidéo. Déjà beaucoup de sociétés ont décidées d'investir dans cette communauté qui grandit d'années en années, que ce soit de par le nombre de joueurs ou même le revenu total de ces investissements. Chaque petit pas fait par une société pour rentrer dans ce marché assurera à long terme la croissance exponentielle de cette industrie, et aura lié la société à la 'crête' de cette vague électronique.

Nous vous invitons donc à nous rejoindre, afin de devenir un des acteurs de demain, et de toucher une clientèle ciblée, avec l'aide de **iGamerz**.

Que pouvons nous faire pour vous ?

- **Travailler sur des aspects promotionnels avec vous**
- **Créer une façon de communiquer directement avec vos clients, en attirant d'autres clients**
- **Cibler une clientèle spécifique à votre société**
- **Partager nos connaissances dans ce nouveau marché**
- **Vous promouvoir dans des pays ciblés**



Par quels moyens?

- Publicité sur le site internet.
- Votre marque sur nos T-shirts.
- Votre marque à côté de nos surnoms.
- Sur notre Channel mIRC (Chat).
- En signature dans nos E-mails.
- En communiquant directement avec les clients.
- Sur les divers Medias, la television et à la radio.
- Sur les tests de produits.
- En recherchant / développant des projets.

Comme toute organisation professionnelle, nous pouvons vous fournir divers moyens de faire de la publicité pour votre société. Notre site internet est composé de plusieurs endroits pouvant accueillir des bannières de tailles standard. Les espaces de publicité sont disposés stratégiquement sur notre site de manière à attirer le regard du visiteur. Nous hébergeons également des enregistrements de matchs et autres vidéos sur notre site.

Nous sommes constamment en train d'essayer d'augmenter la fréquentation de notre site internet. Nous avons également ajouté une page **SHOP** sur notre site, ou nous pouvons vendre du matériel fourni par nos sponsors.



Publicité sur nos T-Shirts

Dans le but de donner un aspect le plus professionnel possible, nos joueurs portent des T-Shirts et Polos iGamerz



Nos membres et joueurs portent nos vêtements officiels lors:

- **D'évènements et de tournois**
- **D'évènements de qualification**
- **De match publiques**
- **De Boot camps avec d'autres équipes**
- **D'Interviews**
- **De Photographies**
- **De coverage d'évènements**

Les t-shirts sont un des meilleurs moyens pour placer votre logo ainsi qu'un slogan. Notre structure se déplace avec au moins 5 joueurs par évènements, ceux-ci ayant lieu à peu près tous les mois. Les interviews lors d'évènements ont un très gros impact marketing.

Nos joueurs savent se positionner afin de garantir le meilleur effet possible pour nos partenaires lors des interviews, ou prises de vidéos.

Aujourd'hui, cette équipe a la réputation d'être une des meilleures organisations présente sur la surface du globe.

Goodies

Nous réalisons toutes sortes de fond d'écrans, ainsi que divers skins, badges et images de profils pour nos forums, et des bannières qui seront utilisées dans les ligues et les tournois auxquels nous participons. Si nous incluons votre logo sur chacun de ces 'goodies', celui-ci sera vu sur l'ordinateur de nombreux utilisateurs, ainsi que sur tous les sites sur lesquels nos joueurs sont présents.

Relation Clientèle

Nous suivons divers évènements avec votre clientèle. C'est l'endroit parfait pour toucher aussi bien les utilisateurs novices que les utilisateurs avertis. Un des services que nous pouvons vous apporter est donc d'aller directement à la rencontre de vos potentiels clients, en commençant par la distribution de flyers, d'autocollants ainsi que d'autres 'goodies' pourquoi pas.

Publicité sur nos noms

Nos joueurs ont des surnoms lorsqu'ils jouent, parlent avec d'autres personnes ou bien quand il est fait référence à eux dans les medias.

Voici les endroits ou ces surnoms apparaissent :

- **Sur le site internet**
 - **Lors des matchs en direct ou redifusions**
 - **Lors des ligues et tournois**
 - **Lors des interviews**
 - **Sur le chat mIRC**
 - **Dans les médias, sur les sites de coverage**
- "Les noms des grands joueurs restent en mémoire"***

Notre section console

Depuis quelques temps, nous avons accueillis une des meilleures et des plus anciennes structures étant présente sur console.

En effet, l'équipe Thunder Esports, réputée pour ses résultats en France ainsi qu'à l'étranger, nous a rejoint. Ceci va donc nous permettre de toucher un public plus large, ainsi que de combiner les expériences vécues par les deux structures, afin de pouvoir promouvoir au mieux, et sur un domaine plus vaste, nos sponsors et partenaires.

Cette structure est extrêmement connue dans le monde des jeux vidéos sur console. En effet, elle est passée plusieurs fois sur Canal +, ainsi que sur GameOne. Elle fut également interviewée par le site Jeux-video.fr.

Le but d'une telle association est également d'être une des première structure en France à posséder des équipes alliant performances et stabilité et étant actrices à la fois sur la scène console, dite 'e-Sport console' et sur la scène PC dite 'e-Sport PC'.



'Nos joueurs lors de la coupe d'Europe à Rome sur le jeux Pro Evolution Soccer 2008'

Palmarès

Voici ci-dessous le palmarès de notre équipe console. Ces résultats ne font référence seulement aux évènements offline auxquels nos joueurs se sont déplacés.

- **2009 - 1^{er}** Halorigine Poitiers 4v4 Halo 3 (Poitiers)
- **2009 - 1^{er}** LAN A4 Metz
- **2009 - 1^{er}** LAN Reboat
- **2009 - 1^{er}** Gamebattles Playoff
- **2009 - 1^{er}** sur le championnat Gamebattles (regroupant les meilleures équipes européennes)
- **Meilleure équipe Européenne** : Plus de 100 victoires sur Rainbow Six Vegas 2
- **Meilleure équipe Mondiale** : Plus de 250 victoires sur Call of Duty 6
- **2009 - 1^{er}** LAN A4 Emergence
- **2009 - 1^{er}** Playoff GameBattles
- **2009 - 1^{er}** Gamebattles
- **2008 - Vice champion du monde** World Cyber Games Halo3 (Allemagne)
- **2008 - Champion de France** Halo3 World Cyber Games (Paris)
- **2008 - Champion de France** PES 2008 Pro Evolution Soccer League (Paris)
- **2008 - 5^e Coupe d'Europe** PES 2008 Pro Evolution Soccer League (Rome)
- **2008 - 5^e Coupe d'Europe** Gears of War XL6 (Angleterre)
- **2008 - 2^e** Gamer Assembly Halo 3 (Poitiers)
- **2008 - 4^e** Cycom360 Halo 3 (Paris)
- **2007 - Champion de France** Test Drive Unlimited (Paris)
- **2007 - Champion de France** Tekken5 (Paris)
- **2007 - Champion d'Europe** Tekken5 (Paris)
- **2007 - 1^{er}** aux qualifications Micromania Games Show (Avignon)
- **2007 - 5^e** Micromania Games Show (Paris)
- **2007 - 1^{er}** Micromania Games Show Halo 3 (Paris)
- **2007 - 1^{er}** Tournoi Peugeot sur Project Gotham Racing (Paris) **Année 2006:**
- **2007 - Champion du monde** Tony Hawks Pro Skater 3 (Los Angeles)
- **2007 - 1^{er}** Snowlan Halo 2 (Angoulême)
- **2007 - 1^{er}** Gamer Assembly Halo 2 (Poitiers)



'Notre équipe interviewée lors d'un reportage de Canal + à Rome'

Nos joueurs Pro Evolution Soccer

Afin de poursuivre sans cesse l'évolution de la structure iGamerz, nous avons décidés de nous investir dans le jeux de simulation footballistique le plus joué: Pro Evolution Soccer.

C'est donc pour cela que nous sommes entrés en contact avec **Harry 'Harry555' EVAN** et **Jeremy 'Droodie' VIDAL**, afin de leur proposer de devenir les membres de notre section **Pro Evolution Soccer 2010**. Ces deux joueurs possèdent un palmarès collectif et individuel plus qu'imposant avec plusieurs titres de **champions de France** à leur actif.

Jérémy et Harry sont encore considérés aujourd'hui comme le duo le plus fort de France, et continuent notamment de remporter de nombreuses victoires en double.

Voici ci-dessous les plus grands résultats de ces deux joueurs:

- 29-06-2008 : **Champions de France** en double PES 2008 (Droodie & Harry555)
- 01-07-2007 : **Vice-champions** de France en double PES 6 (Droodie & Harry555)
- 26-05-2007 : **Champion de France** PC PES 6 (Droodie)
- 11-06-2006 : **Champion de France** PES 5 (Harry555)
- 11-06-2006 : **Champions de France** en double PES 5 (Droodie & Harry555)
- 12-02-2006 : **Vainqueur du Première** Séries Nexen PES 5 (Droodie)
- 19-11-2005 : **Vainqueur du Première** Séries de Lyon PES 5 (Droodie)



Jeremy 'Droodie' VIDAL fut notamment l'unique joueur PES au monde salarié chez l'équipe de jeux vidéo de la marque 'Packard-Bell' l'année passée.

Harry 'Harry555' EVAN lors de la remise du trophée pour sa victoire à la PESLeague 2006



Outre ces résultats, **Harry 'Harry555' EVAN** est également la seule personne en France à avoir remporté sept fois le prestigieux tournois organisé chaque année par Konami: La PESLeague.

Voici ci-dessous un aperçu en chiffres d'une édition de la PESLeague:

- 45 reportages TV, 785 articles de presse (éditions nationales, régionales et locales)
- 100 000 visiteurs/mois sur le site www.pesleague.com
- 9 mois d'événement non stop tous les week-end.
- 450 tournois officiels et bénévoles donnant accès aux phases finales
- 17 600 places disponibles
- Plus de 55 000 demandes de participation
- Classement national FFSV de 18 000 joueurs, qualificatif PESLeague
- Plus d'un million d'exemplaires du jeu Pro Evolution Soccer vendus

Ces tournois présentent donc un grand engouement au niveau de toute la Communauté française

Notre joueur Forza 3

Afin de s'investir encore plus dans l'esport d'une manière globale, iGamerz a décidé de prendre contact avec Philippe 'Drasil' VAILLANT, afin de le faire intégrer la structure pour la représenter sur le nouvel opus de Turn 10: **Forza Motorsport 3**.

Ce joueur est doté d'une très **grande expérience**, et jouit également d'une très grande notoriété dans le monde des jeux vidéo. Il eut la chance d'être un joueur salarié de 2006 à 2008, mais c'est également le **champion du monde 2008** sur le jeu Forza 2. Nous ne pouvions donc pas espérer mieux pour représenter nos sponsors et partenaires ainsi que la structure iGamerz.



Philippe 'Drasil' VAILLANT lors d'une compétition aux CGS



Voici ci-dessous une liste des résultats majeurs qu'a obtenu notre joueur, *Philippe 'Drasil' VAILLANT*:

- 2005 **Vainqueur** NRJ Games PGR3 (Championnat de France organisé par NRJ)
- 2006 **3e** Peugeot Virtual Tour France
- 2006 **1er** WCG France PGR3
- 2006 **4e** WCG PGR3
- 2007 **2e** WCG Europe PGR3
- 2008 **2e** WCG Europe PGR4
- 2007 **1er** CGS Europe PGR3
- 2008 **1er** CGS Europe Forza2
- 2008 **1er Championnats du monde** CGS Forza2
- 2007 **4e** Championnats du monde par équipe CGS
- 2008 **4e** Championnats du monde par équipe CGS
- 2006-2008 Joueur Professionnel PGR3 CGS / Forza2
- 2006 **8e** Europe Tournoi mondial PGR3 par Bizarre Créations
- 2008 **1er** Tournoi mondial GRID organisé par Codemasters
- 2005 **2e** CAMXL Forza Motorsport 1
- 2007 **1er** CAMXL Forza Motorsport 2
- 2008 Nominé pour le 'Esports player of the year on console'

Ce joueur représente donc une des **valeurs sûres du sport électronique**. Il participe en ce moment même aux phases qualificatives pour la **coupe de France** sur Forza 3, et nous espérons qu'il en sortira champion, une nouvelle fois.

IRC (Internet Relay Chat) est la principale plateforme de communication que les joueurs utilisent aujourd'hui. Notre Channel IRC, situé sur le plus gros réseau IRC du monde, a une moyenne de 300 utilisateurs.

Nous avons installé des 'robots IRC' pour nous fournir certains services que nous pouvons utiliser pour vous. Un de ces services est l'affichage de messages de bienvenue qui apparaissent lorsqu'un utilisateur arrive sur notre Channel. Celui-ci recevra un message texte d'un de nos robots. Ce message peut contenir votre Marque ou votre site internet.

Par exemple: **"Bienvenue sur le channel iGamerz! Nous sommes soutenus par (le nom de vous société)"**



Le robot publicitaire!

Toutes les 30 Minutes notre robot écrira une ligne de texte sur le channel. Ce message est visible pour tous les utilisateurs présents sur le channel.

Par exemple: **"Visitez ..., notre partenaire pour ..."**

Message principal du channel :

Ces channels disposent d'un message principal qui indique aux utilisateurs ce qu'il se passe sur le channel. Nous l'utilisons pour apporter de nouvelles informations sur nos équipes ou nos sponsors.

Par exemple: **"iGamerz is powered by www.votre-société.com"**

CLASSEMENT / FRANCE 2008-2009

Date : mercredi 20 mai 2009

CLASSEMENT

##	CODE	EQUIPE	NBT	POINTS
1	MILLE	MILLENIUM	6	707
2	G2G	GET2GEV-ESPORT	4	475
3	IGCF5	INFERNAL GAMERZ	4	423
4	EML	EMULATE	2	400
5	E-E	ESPORT-EU.COM	5	363
6	SE7EN	SEVEN UNITED	6	357
7	WW-	WONDERWALL	8	355
8	EX.PO	EXTENSIVE.POKERNEWS	6	344
9	-SW-	SHOCKWAVE	4	323
10	OESC	OXMOZE ELECTRONIC SPORT CLUB	8	307

« Notre classement ESWC lors de la saison passée. »

Nos équipes sont à présent parmi les meilleures de France.

Par exemple, depuis son entrée dans notre structure, notre équipe Counter Strike 1.6 a participé à 5 événements LAN, qui ont été remportés par notre équipe. Notre structure est reconnue comme étant parmi les 3 meilleures de France. Il n'y a aucun doute que durant les prochains événements, nous continuerons à nous imposer en France, mais également à l'étranger.

Voici une liste des derniers résultats de notre équipe Counter Strike 1.6:

- 31-05-2009 ESWC Coupe de France 2009 **2nd**
- 02-05-2009 GamePlay 2009 **3rd**
- 10-04-2009 UTT Arena 2009 **2nd**
- 01-03-2009 Insalan 4.0 **1st**
- 22-02-2009 SPG Lan 2009 **1st**
- 02-2009 Lan EsL Pro Series **3^o**
- 11-2008 World Cyber Games **9-16th**
- 11-2008 Finales Francaises WCG **1st**
- 28-09-2008 WCG.fr **1st**
- 18-07-2008 GameGune **9th**
- 06-07-2008 Bercy ESWC.fr **9th**
- 25-05-2008 Cometlan **2nd**
- 04-05-2008 Nexen **4th**
- 27-04-2008 PxL 16 **4th**
- 27-03-2008 Gamers-Assembly **9th**
- 09-03-2008 UTT Arena **1st**
- 02-03-2008 Miage LAN **4th**
- 19-02-2008 EPS.fr **8th**
- 01-12-2007 Spirit-Lan **5th**
- 14-11-2007 Arene SPG **1st**
- 13-11-2007 EsFrance Autumn Cup **1st**
- 28-10-2007 Digitalsace **5th**
- 03-08-2007 XenoArena #3 **1st**
- 25-07-2007 EsFrance Summer Cup **1st**
- 15-07-2007 Nexen **1st**

Nos projets avec votre société

Nous souhaiterions vraiment vous compter parmi nos sponsors / partenaires, afin de créer une relation 'Gagnant-Gagnant' basée sur la confiance et sur la communication.

Nous voulons porter haut les couleurs de votre marque grâce à notre stabilité et aux résultats de nos différentes équipes.

Avoir un sponsor / partenaire tel que vous serait un immense privilège pour nous, c'est pourquoi nous vous déposons cette requête.

Nous souhaitons vraiment créer des projets avec vous.

Nos sponsors



Ces sponsors nous suivent et nous épaulent dans nos différents projets, et nous essayons d'avancer avec eux. Nous conservons d'excellents rapports avec eux, et participons donc aussi souvent que nous le pouvons à la création de différents projets.

Nous Contacter

Association Infernal Gamerz
15, Allée du bois des folies
91070 Bondoufle

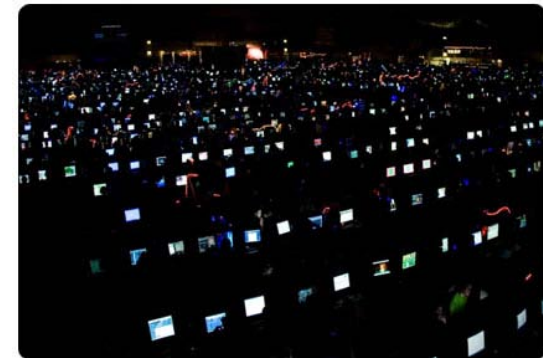
Site Internet: <http://www.iGamerz.eu>

E-Mail: remyc@infernal-gamerz.com

Numéro d'enregistrement:
n° W912000707

Dans l'attente d'une réponse de votre part,
cordialement,

L'équipe iGamerz .



Merci d'avoir pris le temps de lire notre dossier de présentation, si vous avez des questions à nous poser, n'hésitez pas à nous contacter!