

DOSSIER DE VALORISATION – SASU OVOGAME

Préparé pour l'évaluation indépendante en vue d'un transfert de domicile fiscal – Octobre-Novembre 2025

La SASU OVOGAME, créée en 2020 et spécialisée dans le développement de jeux casual pour la plateforme Meta Instant Games (mahjong, solitaire et variantes), présente une structure **mono-personnelle** où le **fondateur détient l'ensemble des compétences techniques et opérationnelles**. Avec un chiffre d'affaires estimé à 700 000 € pour 2025 et un EBITDA estimé de 470 000 €, l'entreprise bénéficie d'une trésorerie solide de 1 600 000 €. Cependant, sa valorisation est impactée par des **risques majeurs** non diversifiables : une **dépendance absolue au fondateur** (key man risk) et à la plateforme **Meta Instant Games**, un **déclin structurel** de cette plateforme (**migration obligatoire vers "Zero Permissions"** au 30 septembre 2026 et **désintérêt total de Meta**), et des **risques multiples de cessation brutale d'activité** sans préavis par les différents départements de Meta (Business, Compliance, Sécurité, Monétisation, changements de politique).

Ce dossier propose une évaluation conservatrice du business opérationnel à 553 000 € (via analyse DCF), pour une valorisation totale de 2 153 000 €. L'approche ancrée sur des **projections réalistes pour un repreneur externe** et des **témoignages d'experts** du secteur, reflète l'**absence de transférabilité et la durée de vie limitée de l'actif**.

DONNÉES FINANCIÈRES

- Trésorerie : 1 600 000 €
- CA 2025 estimé : 700 000 €
- EBITDA estimé 2025 : 470 000 €
- Structure : Mono-personne depuis création, dépendance existentielle au fondateur ultra qualifié.
- Dépendance absolue à une seule plateforme en déclin
- Multiples risques de "mort subite"

PROPOSITION DE VALORISATION

Business opérationnel : 553 000 €

Trésorerie : 1 600 000 €

Valorisation totale : 2 153 000 €

TROIS RISQUES MAJEURS JUSTIFIANT LA DÉCOTE

1. **KEY MAN RISK ABSOLU** • Unique employé depuis 5 ans (confirmation par expert-comptable). • Compétences techniques et opérationnelles **exclusivement détenues par le fondateur**. • One-man army : le fondateur assume le rôle d'une petite équipe,

avec une **expertise irremplaçable** (30 ans d'expérience au plus haut niveau, reconnue internationalement : Visa O-1 US pour capacités extraordinaires en technologie, nombreuses récompenses incluant plusieurs BAFTA). • **Code propriétaire (sans documentation)** couvrant 100 % de la chaîne de production : moteur technologique, jeux, back-end, outils internes. • Départ du fondateur = risque énorme d'arrêt des revenus à court terme, sans ses capacités (acquises depuis 2018) à répondre aux exigences strictes et multiples de Meta.

2. **DÉCLIN ACCÉLÉRÉ DE LA PLATEFORME** • Abandon stratégique par Meta (communication quasi inexistante depuis des années). • Transition "Zero Permissions" obligatoire au 30 septembre 2026 (coûts importants + baisse anticipée de visibilité et de revenus). • Perte de certaines fonctionnalités sociales impactant l'engagement utilisateur. • Consensus des développeurs sur le **déclin de la plateforme et sa fin de vie à moyen terme** (3-5 ans).
3. **RISQUE "MORT SUBITE" META** • Plusieurs départements Meta (Business, Compliance, Sécurité, Monétisation) peuvent **interrompre 100% de l'activité sans préavis**. • Historique : Hellopixel (1 M\$/an réduit à 0 € en 2021), fermeture des Web Games au 30 septembre 2026. • Nombreux **changements de politique sans consultation**. • Aucune garantie contractuelle de continuité de service.

PROJECTIONS POUR REPRENEUR

Les dépenses de 2026 correspondent à la **prise en main** de la technologie et au **passage en Zero Permissions**. Par la suite, les dépenses de 80 k€ représentent la **maintenance et des frais de User Acquisition** pour pallier la baisse de visibilité.

| Année | Revenus | Dépenses | Cash Flow | Justification |
|-------|--------------------|--------------------|--------------------------|--|
| 2026 | 500 k€ | 200 k€ | 300 k€ | Départ du Key man, prise en main, Zero Permissions |
| 2027 | 400 k€ | 80 k€ | 320 k€ | Déclin structurel |
| 2028 | 300 k€ | 80 k€ | 220 k€ | Plateforme en fin de vie |
| 2029+ | Incertitude totale | Incertitude totale | Valeur résiduelle 220 k€ | Impossible à prévoir |

CALCUL DCF AVEC TAUX D'ACTUALISATION DE 35 %

Période 2026-2029 :

- 2026 : $300 \text{ k€} \times 0,741 = 222 \text{ k€}$
- 2027 : $320 \text{ k€} \times 0,549 = 176 \text{ k€}$
- 2028 : $220 \text{ k€} \times 0,406 = 89 \text{ k€}$
- 2029+ : $220 \text{ k€} \times 0,301 = 66 \text{ k€}$ (Valeur résiduelle)

TOTAL DCF = 553 k€

Le taux d'actualisation de 35 % est justifié par l'**accumulation des risques (key man, plateforme, mort subite)** comprenant :

- Prime risque key man : 8 %
- Prime risque plateforme : 10 %
- Prime risque technologique : 5 %
- Prime risque réglementaire : 3 %
- Bêta marché PME non cotée : 9 %

VALORISATION TOTALE

Trésorerie : 1 600 000 €

Business : 553 000 €

Total : 2 153 000 €

PIÈCES JUSTIFICATIVES EN ANNEXE

L'ensemble des risques et analyses présentés dans ce dossier sont étayés par un portefeuille complet de pièces justificatives, disponibles en annexe. Celles-ci incluent des témoignages signés d'acteurs clés de l'écosystème (partenaires de premier plan, experts de l'écosystème Meta, anciens employés), des analyses juridiques et techniques, ainsi que des constats d'huissier. Ces documents viennent tous confirmer de manière factuelle la réalité des risques de **key man absolu**, de **non-transférabilité**, de **dépendance à la plateforme** et de **déclin structurel** qui justifient l'approche de valorisation retenue.

CONCLUSION

En conclusion, au vu de l'accumulation des risques massifs et non diversifiables documentés dans ce dossier, une valorisation du business opérationnel à 553 k€ (total de 2,153 M€) considérée comme une estimation juste et prudente de la valeur d'un actif non-transférable et à la durée de vie limitée.

Annexe 0 : Tableau de Synthèse des Risques et Pièces Justificatives Ce tableau a pour objectif de synthétiser les trois risques majeurs qui justifient la décote de valorisation et de lister les documents probants correspondants, disponibles dans les annexes suivantes.

Annexe 1 : Synthèse des Témoignages Cette synthèse offre une vue d'ensemble de l'opinion unanime des experts du secteur sur le déclin de la plateforme, le caractère unique de l'expertise du fondateur et les risques inhérents à l'écosystème Meta.

Annexe 2 : Témoignages Complets Fournit les déclarations brutes et signées d'un ancien de Meta, d'un partenaire de premier plan, d'un studio partenaire, d'un expert de l'écosystème et d'une victime d'exclusion. Chaque témoignage corrobore un ou plusieurs des risques majeurs identifiés.

Annexe 3 : Justificatif du Visa O-1 Apporte la preuve administrative par le gouvernement américain du statut de "capacité extraordinaire" du fondateur. Ce document valide de manière objective le caractère exceptionnel et irremplaçable de son expertise (Key Man Risk).

Annexe 4 : Note Fiscale de Maître Martin Analyse juridique démontrant, sur la base des CGU de Meta, l'absence de clientèle propre et la précarité contractuelle de l'activité. Cette note établit un précédent d'argumentation déjà utilisé face à l'administration fiscale.

Annexe 5 : Synthèse des Constats d'Huissier Rapporte les conclusions de constats d'huissier qui ancrent dans la loi plusieurs faits : l'invisibilité du développeur, le contrôle total de Meta sur la monétisation et le droit de résiliation unilatéral. (Note : les constats complets sont disponibles sur demande).

Annexe 6 : Analyse Technique du Code Propriétaire Détaille l'obsolescence du code, son absence de documentation et chiffre à 200 000 € le coût de reprise pour un acquéreur.

Annexe 7 : Synthèse des Risques Opérationnels Vécus Illustre par des exemples concrets et personnels (désactivations, conformité DPA, etc.) la manifestation constante des risques de "mort subite" et la charge opérationnelle non-délégable qui pèse sur le fondateur.

Annexe 8 : Attestation de l'Expert-Comptable Confirme de manière officielle la structure mono-personnelle de l'entreprise depuis sa création, base factuelle du Key Man Risk.

Annexe 9 : Origine et Composition de la Trésorerie Cette annexe détaille l'origine de la trésorerie de 1,6 M€. Elle montre que celle-ci provient de l'apport initial et des bénéfices réinvestis, tout en soulignant que cette solidité financière ne réduit en rien les risques opérationnels et la forte dépendance de l'activité.

ANNEXE 0 : Tableau de Synthèse des Risques et Pièces Justificatives

Ce tableau a pour objectif de synthétiser les trois risques majeurs qui justifient la décote de valorisation et de lister les documents probants correspondants, disponibles dans les annexes suivantes.

Risque n°1 : Le "Key Man Risk" Absolu (caractère non-transférable de l'activité)

Preuves associées :

- **Annexe 2 & 3 (Témoignages & Visa O-1) :** Des experts du secteur et un document officiel (Visa O-1 pour "capacités extraordinaires") attestent du caractère unique et irremplaçable des compétences du fondateur.
- **Annexe 5 (Constat d'Huissier) :** Apporte la preuve légale de la reconnaissance par Meta du statut unique du fondateur ("champion de la communauté", ancien modérateur), validant son influence et son expertise non-transférables.
- **Annexe 6 (Analyse Technique) :** Démontre que le code est une "dette technique majeure" non documentée, dont la valeur réside uniquement dans l'expertise du fondateur.
- **Annexe 8 (Attestation Comptable) :** Confirme la structure mono-personnelle de l'entreprise.

Risque n°2 : Le Déclin Accéléré de la Plateforme Meta

Preuves associées :

- **Annexe 2 (Témoignages) :** Un partenaire de premier plan et un expert de l'écosystème Meta confirment l'état de "déclin terminal" de la plateforme, son abandon stratégique et son passage en "mode maintenance".
- **Annexe 5 (Constat d'Huissier) :** Prouve l'archivage des groupes de développeurs et la communication quasi inexistante de Meta, matérialisant le désintérêt.

Risque n°3 : La "Mort Subite" par Décision Unilatérale de Meta

Preuves associées :

- **Annexe 2 (Témoignage Hellopixel) :** Fournit un précédent factuel d'une entreprise rentable exclue du jour au lendemain, sans faute ni recours.
- **Annexe 4 (Note Fiscale) & Annexe 5 (Constat d'Huissier) :** Prouvent, d'un point de vue juridique et légal, la précarité contractuelle et le droit de résiliation unilatéral de Meta.
- **Annexe 7 (Risques Opérationnels Vécus) :** Illustré par des exemples concrets la menace constante de désactivation pour des raisons opaques et imprévisibles.

Annexe 1 : Synthèse des Témoignages et Pièces Justificatives

Cette annexe a pour objectif de synthétiser les pièces maîtresses qui viennent corroborer les risques majeurs justifiant la décote de valorisation. Chaque document, fourni en intégralité dans les annexes suivantes, apporte une perspective unique et crédible sur la réalité de l'écosystème Meta Instant Games.

1. Preuves du Risque de Déclin Accéléré de la Plateforme

- **Bojan Škaljac – Développeur chez un Partenaire Top 1 d'Instant Games** : Il témoigne d'un "déclin constant et accéléré" où la plateforme donne l'impression d'être en "mode maintenance". Il conclut sur l'incertitude totale quant à l'avenir : "La question que nous nous posons tous est : combien de temps nous reste-t-il avant que Meta ne supprime simplement cette plateforme ?".
- **Ralph Barbagallo – Développeur chevronné de l'écosystème Meta (VR/Horizon)** : En tant qu'expert de l'écosystème Meta plus large, il décrit la plateforme Instant Games comme semblant "abandonnée" et en "déclin terminal". Il souligne que la plupart de ses pairs développeurs "supposaient qu'elle avait déjà été fermée".
- **Omri Rossert (Day7) – Fondateur d'un studio partenaire** : Ce studio témoigne des "défis considérables" de la plateforme, incluant un "manque de soutien significatif de la part de l'opérateur" et un "déclin notable de la rétention et de l'engagement des utilisateurs".

2. Preuves du Risque de "Mort Subite" par Décision Unilatérale

- **Philippe Schommers – Fondateur de Hellopixel (1 M\$/an de CA)** : Son témoignage est un précédent factuel dévastateur. Il raconte comment son entreprise a été exclue unilatéralement, sans qu'aucune faute ne lui soit imputée et sans aucun recours possible, entraînant la perte totale de son activité du jour au lendemain.
- **Note Fiscale de Maître Martin** : Cette analyse juridique, basée sur les CGU de Meta, confirme la précarité contractuelle de la relation et le droit de Meta d'interrompre le service "à son entière discrétion".

3. Preuves du "Key Man Risk" Absolu (Non-transférabilité)

- **Giovanni Fior – Ancien Strategic Partner Manager chez Meta** : En tant qu'initié, il confirme que le succès est typiquement le fait de grands studios et positionne Jean-Claude COTTIER comme une exception "extrêmement performante" grâce à ses "compétences et son expertise hautement uniques". Il conclut de manière décisive : "Je doute personnellement que son entreprise puisse continuer à avoir du succès sans ses contributions uniques et continues".
- **Omri Rossert (Day7) – Fondateur d'un studio partenaire** : Il décrit Jean-Claude COTTIER comme une "exception notable et bien connue" vers qui les autres se tournent pour obtenir de l'aide. Il affirme que son expertise n'est "pas un ensemble de compétences standard et transférable" et qu'il serait "extrêmement difficile pour toute nouvelle équipe [...] de reprendre l'entreprise et de maintenir son niveau de succès actuel".

Annexe 2 : Témoignages Complets

Giovanni Fior of 1 Cornthwaite Road E59FQ, London
10 October 2025

Privileged & Confidential

FAO: This statement is provided in confidence for the sole purpose of the independent valuation of OVOGAME SASU. Its distribution is strictly limited to the mandated valuation expert(s) and the French tax administration in the context of the exit tax assessment (art. 167 bis CGI).

My name is Giovanni Fior. I worked at Meta (as a temporary worker for almost 2 years) between 2022 and 2024 as a Strategic Partner Manager in the Facebook Gaming and Developer Relations team. As a Strategic Partner Manager, my role consisted in supporting our strategic partners (gaming developers) in finding success on Facebook Gaming.

This experience gave me direct insight into the Facebook Instant Games platform and its ecosystem of third-party developers.

The views and observations expressed in this statement are my own, based on my professional and personal experience, and do not represent the official position of Meta.

My observations are based on publicly available information.

I'd like to highlight that many of the successful developers on the platform are established game studios with dedicated teams for development, marketing, live operations, and user acquisition, as evident by observing the games ranked as top games on the platform.

I'd also like to highlight that I'm genuinely impressed by Jean-Claude Cottier's success, as he managed to be an extremely successful developer without such teams behind him, operating as a solo developer and with minimal or negligible paid user acquisition investments. This is a testament to his highly unique skills and expertise. I personally doubt that his business would find continued success without his unique continued contributions.

Sincerely,

Giovanni Fior



10 October 2025

My name is Bojan Škaljac. I'm working for one of the top partners on Facebook Instant Games, a company that has been building for the platform since its launch in 2016. I am writing in a personal capacity, so I will not name the company I work for. I'm writing this document to testify to the decline of the Instant Games platform over the last few years. When Instant Games launched, it was a revolution in frictionless, social gaming and a vibrant ecosystem. Unfortunately, that has changed significantly.

Over the last few years, we've witnessed a steady and accelerating decline. Discoverability and retention are huge challenges, and key viral channels have been throttled or removed, making growth nearly impossible without a large ad spend. More importantly, it has become clear to developers that the Instant Games team is not as involved as they once were. The platform that was once a hub of innovation now feels like it's in maintenance mode, with little meaningful development or support for its partners.

The mandatory zero permissions transition is the most pressing concern. While some social features will remain, the inability to personally engage with our players removes a key pillar of the platform's original value. The technical solutions provided by Meta for this transition are awkward, forcing us to deeply re-engineer our games. This significant effort will, frustratingly, lead to a lower-quality, less personal experience for players and fundamentally breaks the fragile, balanced game loops that relied on genuine social connection.

A telling sign of the platform's decline is the lack of new, successful developers emerging in recent years. The market is dominated by incumbent publishers who were present from the start. This indicates extreme barriers to entry and an environment where new content is no longer thriving, reinforcing the platform's trajectory towards obsolescence.

From my vantage point, even for a company as successful and committed to the platform as the one I work for, the future on Instant Games looks uncertain. Meta's support has been constantly declining, and the Instant Games platform consistently loses visibility within the Facebook ecosystem. The zero permissions model, and the difficult implementation it requires, makes it incredibly difficult to justify continued investment. The core question we are all asking is: how long do we have until Meta simply removes this platform? It seems likely they will let it die quietly with minimal support until it is fully removed, like many other Facebook experiments.

While I have a deep appreciation for what the platform once was, I am genuinely concerned about its viability. The path it is on is pushing away its most dedicated developers. Instant Games used to be our main platform, but we are now not even sure if we will carry on developing new titles for it.

Sincerely,

Bojan Škaljac – software developer

skaljac@gmail.com

Vardarska 1B, Novi Sad, Serbia

2.10.2025



Statement Regarding the Business of Jean-Claude Cottier

My name is Omri Rossert, and I am one of the founder of Day7. Our studio has been developing games for the Instant Games platform since 2020.

Over the years, we have invested significant resources into creating games for this ecosystem. While we have had some success, our experience has been defined by considerable challenges. We have consistently faced a lack of meaningful support from the platform operator, a continuous stream of new technical and policy constraints that require constant rework, and a noticeable decline in organic user retention and engagement across the platform.

In our experience and in discussions with other developers, Jean-Claude Cottier is a well-known and significant exception to this trend. While many studios like ours have struggled to remain viable, he has managed to build and sustain a highly successful business. His unique expertise is widely recognized. In fact, our studio and others in the community have often turned to him for guidance on navigating the platform's complex and often poorly-documented requirements. His knowledge is not just about writing code; it's a deep, experience-based understanding of a difficult and declining ecosystem.

Based on our own struggles, we firmly believe it would be extremely challenging for any new developer or team, regardless of their talent, to take over Jean-Claude's business and maintain its current level of success. Simply responding to the platform's constant and unpredictable demands requires an expertise that Jean-Claude has built over many years. This is not a standard, transferable skill set.

Sincerely,
Omri Rossert
Founder Co CEO
[Day 7 Interactive]
[10.13.2025, Omri Rossert]



Testimony on the Decline of Facebook Instant Games
(Provided by a long-time Meta developer partner)

My name is **Ralph Barbagallo**, and I have been working in the game industry for over three decades. I have been working closely with Meta's developer ecosystem for several years, particularly on projects related to VR and Horizon Worlds. I've attended multiple Meta Connect events and have maintained an ongoing relationship with several teams inside Meta's gaming division.

Out of personal and professional curiosity, I decided to explore the Facebook Instant Games platform, given its early promise as a social gaming environment. What I discovered, however, was deeply concerning and highlighted how far the platform has fallen behind Meta's current priorities.

Despite my long-standing collaboration with Meta and an established developer profile, I was initially unable to obtain approval to join the Instant Games program. Access ultimately required personal intervention from contacts within Meta, which speaks volumes about the platform's current status. Once inside, I found extremely poor onboarding and developer support, with little to no communication channels or documentation updates. It was immediately clear that new entrants face significant barriers, both technical and procedural.

I eventually launched a small title on the platform, but the results confirmed my worst suspicions: virtually no traction, minimal organic visibility, and no engagement from Meta's team. The ecosystem feels abandoned. In sharp contrast, I receive regular weekly updates from the Horizon team, while Instant Games has only been mentioned once in recent years, specifically regarding the upcoming mandatory Zero-Permission transition, which further restricts developer-player interaction. To me, that announcement was yet another indication that the platform is being quietly phased out.

Most developers in my professional network either have never heard of Instant Games or assumed it had already been shut down. Given Meta's recent decision to end its broader Web Games platform, it seems increasingly likely that Instant Games will follow the same path.

In conclusion, from the perspective of a developer deeply embedded in Meta's ecosystem, the Instant Games platform appears to be in terminal decline. The lack of visibility, support, and strategic investment makes it difficult, if not impossible, to justify further involvement.

Sincerely,
Ralph Barbagallo
Founder / FLARB LLC
10/14/2025

Ralph Barbagallo

Témoignage de Philippe Schommers, fondateur de Hellopixel

Je suis Philippe Schommers, co-fondateur de la société Hellopixel, un développeur de jeux HTML5 sur Facebook Instant Games. Hellopixel a fonctionné pendant 2,5 ans, générant des revenus d'environ 1 million de dollars par an avec 130 millions d'utilisateurs sur notre principal jeu "Know Your Friends". Ce succès s'appuyait entièrement sur la plateforme Instant Games de Facebook, que nous utilisions pour distribuer et monétiser nos jeux via Audience Network pour les publicités.

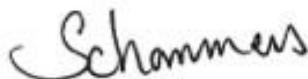
Notre relation avec Facebook était régie exclusivement par les Conditions Générales d'Utilisation (CGU) que Facebook impose à tous les développeurs. Il n'y avait aucun contrat formel ni de garantie de continuité de service. En avril 2021, nous avons reçu une notification de Meta nous informant qu'ils allaient réduire le nombre de développeurs et supprimer de nombreux jeux de leur plateforme. Nous avons été informés par email, via leur groupe Facebook, ainsi que sur le "Meta Developer Dashboard", où nous recevions des alertes concernant cette décision. Le couperet est finalement tombé en juin 2021, lorsqu'ils ont confirmé notre exclusion.

Chaque jeu, ainsi que chaque développeur, a été réexaminé par Facebook de manière unilatérale, et ils ont décidé seuls quels jeux et quels développeurs seraient conservés. Hellopixel a été exclue, sans qu'aucune faute ne nous soit imputée. Cette décision a eu un impact immédiat et catastrophique pour nous : en tant que développeur dépendant exclusivement de la plateforme Instant Games, nous avons tout perdu du jour au lendemain. Notre jeu, "Know your friends", utilisait les fonctionnalités de gestion des amis de Facebook, ce qui rendait impossible son transfert vers d'autres plateformes.

Malgré nos tentatives pour faire appel de cette décision, il n'y avait aucun recours. Nous étions 2 fondateurs et employions 5 sous-traitants, tous impactés par cette exclusion soudaine et unilatérale. Il est également important de souligner que Meta n'a offert aucune indemnité suite à cette exclusion. Cette situation démontre la dépendance totale des développeurs à l'égard de la plateforme et le pouvoir absolu de Facebook dans la gestion de ces relations.

Philippe Schommers
Fait à Fléron, Belgique, le 10 octobre 2024

Signature :



ANNEXE 3 : Justificatif du Visa O-1 ("Individu aux Capacités Extraordinaires")

Le visa O-1 n'est pas un simple visa de travail. Il est réservé par les services d'immigration américains (USCIS) à un très faible pourcentage d'individus qui ont démontré une "**capacité extraordinaire**" (*extraordinary ability*) et qui sont considérés comme s'étant hissés au sommet de leur domaine au niveau national ou international. L'obtention de ce visa est soumise à des critères de sélection draconiens, exigeant la preuve de récompenses majeures ou la satisfaction d'au moins trois critères d'excellence parmi une liste très stricte (articles de presse majeurs, contributions scientifiques, rôle de juge pour ses pairs, etc.).

Cette reconnaissance officielle par le gouvernement américain constitue une **validation objective et incontestable du caractère exceptionnel et irremplaçable de l'expertise du fondateur, un point central de l'argument du "Key Man Risk" absolu.**

Pour vérification, voici les liens vers les pages officielles du gouvernement américain décrivant ce visa :

- **Page principale de l'USCIS pour le visa O-1 : [O-1 Visa: Individuals with Extraordinary Ability or Achievement](#)**
- **Manuel de politique de l'USCIS détaillant les critères : [USCIS Policy Manual - O-1 Beneficiaries](#)**

| Department of Homeland Security U.S. Citizenship and Immigration Services | | I-797B, Notice of Action | |
|---|--|--|--|
| UNITED STATES OF AMERICA | | | |
| RECEIPT NUMBER WAC-15-249-50983 | CASE TYPE I129 PETITION FOR A NONIMMIGRANT WORKER | | |
| RECEIPT DATE September 17, 2015 | PRIORITY DATE | PETITIONER ZYNQA INC | |
| NOTICE DATE September 25, 2015 | PAGE 1 of 2 | BENEFICIARY COTTIER, JEAN CLAUDE M. | |
| TU CAM CASTILLO TAFAPOLSKY AND SMITH LLP RE: ZYNQA INC 90 NEW MONTGOMERY ST FLR 8 SAN FRANCISCO CA 94105 | Notice Type: Approval Notice Class: O1 Valid from 09/24/2015 to 09/21/2018 Consulate: PARIS | | |
| <p>The above petition has been approved, and notification has been sent to the listed consulate. You may also send the tear-off bottom part of this notice to the worker(s) to show the approval. Please contact the consulate with any questions about visa issuance. THIS FORM IS NOT A VISA AND MAY NOT BE USED IN PLACE OF A VISA.</p> <p>Petition approval does not authorize employment or training. When the workers are granted status upon admission to the United States, they can then work for the petitioner, but only as detailed in the petition and for the period authorized. Please contact the IRS with any questions about tax withholding.</p> <p>If circumstances change, the petitioner can file Form I-824 to have us notify another consulate of this approval. If any of the workers are already in the U.S., the petitioner can file a new Form I-129 to seek to change or extend their status based on this petition. Changes in employment or training may also require a new petition. Include a copy of this notice with any other required documentation.</p> <p>The approval of this visa petition does not in itself grant any immigration status and does not guarantee that the alien beneficiary will subsequently be found to be eligible for a visa, for admission to the United States, or for an extension, change, or adjustment of status.</p> <p>Number of workers: 1 Name DOB COB Class Consulate / POE OCC COTTIER, JEAN CLAUDE MARCEL 02/20/1971 FRANCE O1 PARIS 050</p> <p>The Small Business Regulatory Enforcement and Fairness Act established the Office of the National Ombudsman (ONO) at the Small Business Administration. The ONO assists small businesses with issues related to federal regulations. If you are a small business with a comment or complaint about regulatory enforcement, you may contact the ONO at www.ombudsman.sba.gov or phone 202-205-2417 or fax 202-481-5719.</p> | | | |
| <p>Please see the additional information on the back. You will be notified separately about any other cases you filed.</p> <p>U.S. CITIZENSHIP & IMMIGRATION SVC CALIFORNIA SERVICE CENTER P. O. BOX 30111 LAGUNA NIGUEL CA 92607-0111 Customer Service Telephone: (800) 375-5283</p> <p>Form I797B (Rev. 10/31/05N)</p> <p>Please tear off portion below and forward it to the alien worker.</p> | | | |

The alien may use this portion when applying for a visa at an American consulate abroad, or if no visa is required, when applying for admission to the U.S.

| | |
|---|-----------------------|
| Receipt #: WAC-15-249-50983 | Case Type: I129 |
| Notice Date: September 25, 2015 | Petitioner: ZYNQA INC |
| Petitioner Validity Dates: Valid from 09/24/2015 to 09/21/2018 Number of Workers: 1 | |
| Name DOB COB Class Consulate / POE OCC | O1 PARIS 050 |
| COTTIER, JEAN CLAUDE MARCEL 02/20/1971 FRANCE | |

Annexe 4 : Note Fiscale de Maître Martin

Jean MARTIN
Avocat à la Cour

OVOGAME

RECTIFICATION DU 10 JUILLET 2023

Note juridique en appui aux réponses à l'administration fiscale

Sur la base des analyses et positions figurant dans les réponses à l'administration fiscale, il est suggéré :

I- Un renforcement de l'argumentation relative à l'absence de clientèle

Les réponses à l'administration fiscale souligne qu'il n'y a pas d'apport de clientèle de M. Jean-Claude COTTIER à la société OVOGAME compte tenu des conditions d'exploitation des logiciels apportés.

Est ainsi caractérisé le fait que l'apport en cause est limité aux logiciels, et donc l'absence d'apport d'une branche d'activité,

La précarité des relations avec la plateforme est invoquée.

Elle est démontrée par l'analyse des Conditions Générales d'Utilisation de Meta.

En effet, l'analyse détaillée des CGU du service de monétisation des jeux sur Facebook confirme qu'aucune clientèle n'a pu être « apportée » par M. Jean-Claude COTTIER à la société OVOGAME puisque l'exploitation des logiciels-jeux est soumise par la plateforme à des conditions qui excluent expressément l'existence ou l'acquisition d'une clientèle du fournisseur de jeux diffusé sur Facebook.

Il en est ainsi notamment des dispositions expresses du contrat de monétisation des jeux sur Facebook-Audience Network, opérateur de publicité de Facebook, Facebook Inc, Facebook Ireland Limited (collectivement FB) (pièce n°5 jointe à la réponse d'OVOGAME du 19 septembre 2023 à la proposition de rectification, en date du 10 juillet 2023) :

- « *FB conserve la propriété exclusive du Service Audience Network qui afin d'éviter toute ambiguïté ne comprend pas les Actifs de l'Éditeur.* » (article 1, dernière phrase).
- « *L'Éditeur (a) comprend et accepte que FB peut modifier retirer ou interrompre le Service Audience Network à son entière discrétion et que FB agira de bonne foi pour en informer l'Éditeur...* » (article 2,a).
- « *Tout placement de Publicités sur les Actifs de l'Éditeur sera soumis à la Politique d'Audience Network .* » (article 3.4).

- « *L'Éditeur ne recueillera et ne stockera aucune donnée* collectée, extraite ou obtenue par l'intermédiaire d'une Publicité ou de l'utilisation du Service Audience Network (« *Données Publicitaires FB* »), sauf si leur utilisation s'avère nécessaire afin de mettre en œuvre le Service Audience Network conformément aux présentes Conditions générales d'utilisation de l'Audience Network, sauf indication contraire dans la présente section 5 » (article 5.2, 1^o§).
- « *Sans limiter la portée générale d'une des restrictions qui précédent, l'Éditeur accepte de ne pas (a) recueillir, stocker ou utiliser des informations de tout utilisateur issues d'une Publicité faite sur les Actifs de l'Éditeur diffusée par FB auprès dudit utilisateur* » (article 5.3, 1^o§).
- « *Dans la mesure où FB traite des données à caractère personnel par l'intermédiaire des Actifs de l'Éditeur dans le cadre de la prestation du Service Audience Network, Facebook reconnaît que Facebook Ireland Limited est el responsable de traitement pour le traitement desdites données à caractère personnel* » (article 5.5, 1^o§).

Il en résulte que le détenteur des droits sur les logiciels de jeux placés sur le réseau Facebook dont la source de monétisation est la publicité, demeure bien titulaire des droits sur les logiciels mais ne peut revendiquer aucun droit sur la clientèle de joueurs comme d'annonceurs, a fortiori, l'éditeur de logiciel ne peut disposer (céder, transférer ou apporter...) aucun droit sur ces clientèles.

14/10/2024
Jean Martin

Jean Martin est spécialisé dans le droit des nouvelles technologies et leurs divers usages. On peut signaler dans son parcours, en France, en européen et à l'international :

- *Enseignant à l'Université Paris-Dauphine et ScPo Paris : évolution du droit des technologies de communication*
 - *Directeur de la conférence internationale de l'OTAN (Washington, Bruxelles, Londres) sur les aspects juridiques du transfert de technologies*
 - *Conseiller auprès de la Commission européenne pour la politique juridique des technologies de communication*
 - *Directeur d'un séminaire de formation des hauts magistrats à l'Ecole Nationale de la Magistrature*
 - *Personnalité qualifiée du Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique (CSPLA) auprès du ministère de la Culture, ayant à ce titre présidé des commissions et missions, notamment sur :*
 - o *L'informatique en nuage*
 - o *Les jeux vidéo*
 - o *La réalité virtuelle et augmentée*
 - o *Les NFT (Non Fungible Token) - Jetons Non Fongible*
 - o *Les enjeux juridiques du Metavers*
 - *Il conseille de nombreuses entreprises et administrations*
-



ANNEXE 6 : ANALYSE TECHNIQUE DU CODE PROPRIÉTAIRE

1. Architecture et Stack Technique

- Moteur de jeu HTML5/JavaScript développé depuis 2018 (100% propriétaire)
- Architecture monopage avec couplage fort entre modules
- Aucun framework moderne (React/Vue/Angular) - code vanilla JavaScript
- Serveurs Node.js utilisant Firebase avec configurations manuelles non documentées

2. Points de Blocage pour un Repreneur

- Absence totale de documentation technique (architecture, API, déploiement)
- Build process personnalisé sans outils standard (Webpack/Vite)
- Intégration profonde avec APIs Facebook
- Optimisations performances ad-hoc non documentées

3. Dépendances Critiques

- SDK Facebook Instant Games version 7.1 (passage en V8 obligatoire pour le zero permission)
- Bibliothèques JavaScript ancienne ou obsolètes (Firebase v1, Howler)

4. Effort de Transfert et Investissement Obligatoire

- **Prise en main et reverse engineering** : 6-8 mois (2 développeurs seniors)
- **Refactoring pour la transition Zero Permission (sept. 2026)** : 8 jeux à transitionner
- **Mise à jour pour conformité Meta** (Data Protection Assessment, violations...)
- **Maintenance évolutive et LiveOps** (ajout de contenu, événements) pour maintenir la rétention et l'engagement des joueurs
- **Budget d'acquisition d'utilisateurs** (UA) pour compenser la perte de visibilité liée à la transition "Zero Permission"
- **Coût total estimé** : ~200 000€

5. Scénarios pour un Repreneur

- **Option A** : Investissement immédiat de 200k€ pour la reprise et la mise en conformité
- **Option B** : Refonte complète, ce qui rend le rachat des actifs technologiques sans objet.

Conclusion :

Le code constitue une **dette technique majeure** plutôt qu'un actif transférable. Face à un investissement immédiat et conséquent d'environ 200 000 € pour simplement assurer la continuité et la conformité, l'**abandon du projet d'acquisition** apparaît comme la seule décision économiquement rationnelle pour un repreneur externe qui ne bénéficierait pas de l'expertise unique du fondateur.

Annexe 8 : Synthèse des Risques Opérationnels Vécus

En complément des risques structurels identifiés, l'activité de l'entreprise est soumise à des menaces opérationnelles constantes et imprévisibles, comme l'illustrent les exemples vécus suivants :

1. Risque d'Exclusion Arbitraire de la Plateforme ("Culling")

- **Incident** : En juin 2021, Meta a décidé unilatéralement de réduire le nombre de jeux et de développeurs sur la plateforme Instant Games. Mes deux jeux les plus performants ont été menacés de suppression. D'autres développeurs à succès, comme la société Hellopixel, ont été définitivement exclus de la plateforme, entraînant la perte totale de leur activité.
- **Impact** : Menace de perte totale et définitive du business, sans faute commise et sans recours possible. Ce risque est le plus critique car il est existentiel.

2. Désactivation Soudaine du Portefeuille pour Raison Administrative

- **Incident** : Du jour au lendemain, l'ensemble de mon portefeuille de jeux est devenu inaccessible sur la plateforme. **Sans aucune communication de la part de Meta**, la cause a été identifiée fortuitement après investigation : mon compte "Meta Business" n'était plus considéré comme "vérifié", probablement suite à un changement d'algorithme. La situation a été résolue en soumettant à nouveau mon extrait K-bis.
- **Impact** : Arrêt total et imprévisible de tous les revenus. La nature opaque du problème et l'absence de communication de la part de Meta créent une précarité extrême.

3. Désactivation pour Non-Conformité à une Nouvelle Politique

- **Incident** : En avril 2025, Meta a annoncé par un simple email une nouvelle politique exigeant de confirmer que nos jeux ne s'adressaient pas aux enfants de moins de 13 ans. Le 1er octobre 2025, plusieurs développeurs qui n'avaient pas vu cet email ont vu leur portefeuille de jeux entièrement désactivé.
- **Impact** : Perte de revenus immédiate (une semaine dans ce cas), mais surtout, une perte catastrophique de trafic et d'audience, qu'il faut ensuite des mois pour reconstruire. Cela démontre qu'une simple erreur administrative peut anéantir la dynamique commerciale.

4. Risque de Suspension lié à la Conformité des Données (DPA)

- **Incident** : Suite aux pressions réglementaires, Meta a reporté sur les développeurs la charge de prouver leur conformité en matière de protection des données via le "Data Protection Assessment". Le premier questionnaire a requis de ma part trois mois de travail et de stress intense pour acquérir une expertise pointue. Ce processus doit être répété annuellement pour chaque jeu.
- **Impact** : Charge de travail récurrente, hautement spécialisée et **non-délégable**, avec un risque constant de suspension du jeu en cas d'échec. Un nouvel entrant serait vite submergé pour tenter de remplacer une expertise de la plateforme acquise depuis 2018.

5. Perte de Revenus par Décisions Automatisées ("Boîte Noire")

- **Incident** : Le système de monétisation (Audience Network) fonctionne comme une **boîte noire**, signalant régulièrement des violations de politiques souvent incompréhensibles, car détectées par des bots. Suite à une de ces violations, un de mes placements publicitaires a été définitivement bloqué.
- **Impact** : Perte de revenus imprévisible et irréversible, due à un système opaque et automatisé pour lequel il n'existe **pas de procédure de recours claire et contradictoire**.

Annexe 9 – Origine et composition de la trésorerie

Objet : Détail de la trésorerie nette inscrite au bilan d’Ovogame ~1,6M€

1. Apport initial en nature – Article 93 quater du CGI

Réalisé en **janvier 2021**, cet apport a porté sur un ensemble de logiciels et de droits de propriété intellectuelle (moteur propriétaire, jeux HTML5, outils internes) valorisé à **1 500 000 €** par un **commissaire aux apports**.

L’apport a été comptabilisé en **immobilisations incorporelles et amorti sur quatre ans (2021 – 2024)** conformément au régime prévu à l’article 93 quater du CGI.

2. Résultats d’exploitation (2020 – 2025)

L’exploitation de ces actifs sur la plateforme **Meta Instant Games** a généré, sur la période 2020 – 2025, un chiffre d’affaires cumulé significatif aboutissant à une **reconstitution de trésorerie nette équivalente** après charges et impôts.

Aucun **dividende** n’a été distribué pendant la durée d’amortissement de l’apport, en raison des **déficits comptables** générés par cette charge.

3. Synthèse

La trésorerie disponible de 1,6 M€ correspond ainsi à une combinaison :

- de la valeur issue de l’apport initial validé en 2021, et
- des résultats nets accumulés durant la période d’exploitation.

4. Observations

Cette situation financière s’explique par la cohérence entre son apport initial et ses performances économiques. Elle ne modifie toutefois pas la **nature hautement dépendante de son activité**, fondée sur la plateforme Meta Instant Games et sur le savoir-faire exclusif de son fondateur.