

Communiqué de presse Web & Presse

**ENTREZ DANS LA GROTTTE ET REJOIGNEZ LA
TRIBU DES MIGHTY TROGLODYTES**

Qui n'a pas entendu parler du phénomène Jeux Vidéo ?

Pacman, Tétris, Super Mario et autre Space Invaders peuplent nos esprits ou ceux de nos enfants depuis le début des années 80. Nintendo, Séga, Sony ou Electronic Arts sont autant de noms prestigieux qui régissent un marché toujours en ébullition et en forte croissance depuis près de 30 ans. Aujourd'hui, ce secteur plus mûr que jamais, représente 38 milliards de dollars et dépasse à lui seul ceux de la musique et du cinéma au niveau mondial. Inutile de préciser qu'avec les milliers de personnes qu'il emploie, les ventes qu'il génère et le nombre d'acteurs qu'il représente, il n'a de ludique que le contenu qu'il propose.

En l'an 2000, apparaît sur un téléphone Nokia le premier jeu mobile. Son nom : Snake. Simple et rudimentaire, il met en scène un serpent qui grossit à chaque pastille qu'il ingurgite et que le joueur doit faire évoluer sur l'écran en évitant qu'il ne se morde la queue et surtout, qu'il n'en touche les bords. Ce jeu allait révolutionner l'industrie toute entière et ouvrir la voie à des entreprises comme The Mighty Troglodytes. A cette heure, le jeu sur téléphone portable représente 11% du chiffre d'affaires global du jeu vidéo cité plus haut et est en augmentation de plus de 50% par an. Les dernières études démontrent que cette tendance devrait se poursuivre jusqu'en 2011 au minimum. Les nouveaux jeux sont multiples et évolués, riches et complexes, en 2 dimensions, 3 dimensions, en réseau...

En 2007, près de 3 milliards d'humains possédaient au moins un téléphone portable, près de 40 millions une Nintendo DS et près de 25% d'entre eux jouaient à des jeux vidéo de façon plus ou moins régulière. la force d'un tel marché réside dans le fait que chacun de nous évolue au quotidien avec une console de jeu vidéo plus ou moins évoluée dans sa poche, qu'elle serve de téléphone le cas échéant... ou pas.

En mars 2004, alors que les marchés respectifs du jeu vidéo sur mobile et du téléphone portable démarraient une croissance exponentielle, David RICHIER, Alessandro DI MECO et Fred TAVERNIER ont décidé de se

Dossier Medias

THE MIGHTY TROGLODYTES

lancer dans la grande aventure en créant The Mighty Troglodytes. Forts de leurs expériences respectives et complémentaires, attachés à des principes de base que sont la Qualité des créations, le Respect des joueurs et la Richesse des jeux, ils ont réuni une équipe de professionnels du domaine à Strasbourg et ont démarré leur activité.

Près de 4 ans et 15 jeux plus tard, la société compte 25 personnes et les clients sont, entre autres, Vivendi-Activision, Electronic Arts ou Konami, les trois plus grands éditeurs de ce marché. Le studio fait partie des acteurs incontournables du domaine et ses jeux distribués sur tous les continents sont reconnus parmi les créations les plus intéressantes du marché. Ils se sont efforcés pendant toutes ces années de bâtir les bases d'une entreprise solide et pérenne. Afin de proposer une offre unique, ils ont fabriqué leurs propres outils de production qui leur permettent aujourd'hui de porter les jeux sur près de 600 modèles de téléphones différents et ceci dans des temps records. Ils ont adopté et adapté les méthodes de production utilisées dans les plus grands studios pour toujours offrir le meilleur rapport coût/timing et rester compétitifs. Ils ont ouvert leurs esprits pour rester à l'écoute du marché et toujours proposer de nouveaux modes de développement et de distribution, notamment par le biais du web (cf. 1001players.com), aujourd'hui en très fort développement. Ils sont sans cesse en plein développement que ce soit sur de nouvelles plateformes comme la Nintendo DS pour laquelle ils sortiront leurs premiers jeux cette année ou sur de nouvelles zones géographiques, comme la Chine où ils vont s'implanter physiquement dès juillet 2008.

Fin juin 2008, The Mighty Troglodytes a décidé de s'introduire sur le marché libre de la bourse de Paris afin d'accélérer son développement, de poursuivre ses efforts de R&D autour de ses outils de production et de nouveaux langages, d'accroître son réseau de diffusion et de devenir le 1^{er} éditeur et distributeur indépendant de jeux vidéo pour téléphone portable au niveau mondial.

Leur énergie, leur créativité et leur ambition n'ont de limites que celles qu'ils s'imposeront à eux-mêmes. Elles seront dans tous les cas à la hauteur de la confiance et de l'investissement que les actionnaires placeront dans cette entreprise afin que chacun d'eux soit fier de voir l'image de la société diffusée dans le monde entier et appréciée de tous ses clients.