



[Annuaire](#) [Actus](#) [Etudes](#) [Pratique](#) [Emploi](#) [Newsletter](#) [Rechercher](#) [Contacts & infos](#) [Liens](#) [RSS](#) 



The Mighty Troglodytes s'introduit sur le marché libre de la bourse de Paris

Entrez dans la grotte et rejoignez la tribu des Mighty Troglodytes

Edition du 30.06.08

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 se morde la queue et surtout, qu'il 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 2012 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'humain possèdent au moins un téléphone portable, près de 50 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 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, trois des plus grands éditeurs de ce marché. Le studio fait partie des acteurs importants 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 compétitif. 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 1er 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.

L'EQUIPE DIRIGEANTE

Fred TAVERNIER

Président Directeur Général
37 ans, né le 23/11/1970
e-mail : fred@mighty-troglodytes.com

ROLE

Outre la définition de la stratégie générale en accord avec le Conseil d'Administration et ses Directeurs Généraux délégués, le PDG organise la vie de l'entreprise afin d'atteindre au plus vite et au mieux tous les objectifs fixés.

C'est lui qui s'attache également à la bonne santé financière de la société et qui justifie les résultats.

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Mars 2004 à ce jour : The Mighty Troglodytes – Associé & PDG
Janvier 2003 à ce jour : Chevaux Créations – Associé & Gérant
Janvier 2001 à ce jour : Cube X Agency – Associé & Gérant
Mai 2000 - 2003 : Kozaknet / Associé & Directeur de clientèle
1996-2001 : Pandemonium / Associé & Directeur d'Agence
1993-1996 : Tavernier Reymann & Cie / Associé & Gérant
1990-1993 : Agence de Pub H+H / Chef de pub (alternance & stages)

FORMATION

1992 : ESIAE – Ecole de Commerce – Marketing & Communication
1988 : Bac G3 – Techniques de commercialisation – Mulhouse

DIVERS

Situation familiale : Marié – 2 enfants
Passions : Musique, équitation, jeu vidéo, cinéma & nouvelles technologies

David RICHIER

Directeur de Création – Directeur Général délégué

31 ans, né le 30/05/1977

e-mail : d.richier@mighty-troglodytes.com

ROLE

Le Directeur de Création fixe les objectifs en matière de direction artistique globale de l'entreprise. C'est lui qui définit les standards de qualité à ce niveau et qui valide l'ensemble des travaux. Il encadre les départements graphiques et game design.

CREDITS

2008: Vivendi Mobile Games - Spyro The Darkest Hour
2008: Vivendi Mobile Games - Larry: Box Office Burst
2007: Vivendi Mobile Games - Spyro The Eternal Night
2007: Vivendi Mobile Games - The Bourne Ultimatum
2007: Vivendi Mobile Games - Leisure Suit Larry: Love for Sail
2006: Vivendi Mobile Games - Spyro a New Beginning
2006: TMT - Gob'n Frog, Smash the Mole, Crazy Dogs
2006: The Mighty Troglodytes - Adventure Boy in Zooloo Land
2005: The Mighty Troglodytes - Lucky Luke Outlaws
2005: The Mighty Troglodytes - Yu a Warrior Tale
2004: In-Fusio - Dance Fever, Billy Speed Race, Halloween War

EXPERIENCE PROFESSIONELLE

2004- ... : The Mighty Troglodytes / Directeur de Création
2003 : Mobivillage / Responsable Design Multimédia
2002-2003 : Freelance / Infographiste
2001-2002 : Capital Events / Infographiste
2000-2001 : Studio Grolier / Infographiste
1999 - 2000 : The Pandemonium Group - ISION / Infographiste

FORMATION

2002 – École des Gobelins, Concepteur & Réalisateur Multimédia
2000 – DUT Multimédia et Informatique
1997 – Bac L options Anglais avancé & Arts Plastiques
1996 – Bac USA option Arts Graphiques (Pennsylvanie)

DIVERS

Situation familiale : Célibataire

Passions : Jeux vidéo, informatique, hardware, software, Web, dessin, cinéma, BD, art, littérature et voyages

Alessandro DI MECO

Directeur Technique – Directeur Général délégué

31 ans, né le 11/01/1977

e-mail : a.dimeco@mighty-troglodytes.com

ROLE

Le Directeur Technique est chargé du management de l'équipe de développeurs, de concevoir et de faire évoluer la technologie propriétaire, et de donner un éclairage technique aux choix stratégiques de l'entreprise.

CREDITS

2008: Vivendi Mobile Games - Spyro The Darkest Hour
2008: Vivendi Mobile Games - Leisure Suit Larry: Box Office Burst
2007: Vivendi Mobile Games - Spyro The Eternal Night
2007: Vivendi Mobile Games - The Bourne Ultimatum
2007: Vivendi Mobile Games - Leisure Suit Larry: Love for Sail
2006: Vivendi Mobile Games - Spyro a New Beginning
2006: TMT - Gob'n Frog, Smash the Mole, Crazy Dogs
2006: The Mighty Troglodytes - Adventure Boy in Zooloo Land
2005: The Mighty Troglodytes - Lucky Luke Outlaws
2005: The Mighty Troglodytes - Yu a Warrior Tale
2002: Goonix Studio / Cryo Interactive - Face Off (PC/PS2)
2001: Polygon Studio / Infogrames - Burning (PC/XBOX)
2001: Cryo Interactive - Atlantis III: The New World (PC)
2000: Cryo Interactive - The New Adventures of the Time Machine (PC)
1999: Cryo Interactive - Atlantis II (PC)
1998: Cryo Interactive - Dreams to Reality (PSX)

EXPERIENCE PROFESSIONELLE

2004- ... : The Mighty Troglodytes (Strasbourg) / CTO & Owner
2002-2002 : Goonix Studio (Poissy) / Lead Programmer PS2
2001-2001 : Polygon Studio (Paris) / Lead Game Builder
2000-2001 : Cryo Interactive (Paris) / Lead Game Programmer
1998-1999 : Cryo Interactive (Paris) / Game Programmer

FORMATION

2002-2004 : CNAM (Strasbourg) - DEST Informatique
1996-1998 : Université R. Schuman - DUT Génie Informatique

DIVERS

Situation familiale : union libre
Passions : musique, jeu vidéo, football, cinéma

Jean-Louis MULLER

Directeur Administratif & Financier
42 ans, né le 14/08/1966
e-mail : jl.muller@agellosconsulting.com

ROLE

Proche conseiller du directeur général, le directeur financier a pour rôle essentiel d'assurer la pérennité financière de l'entreprise en maîtrisant sa rentabilité globale et en sauvegardant son autonomie financière.

EXPERIENCE PROFESSIONELLE

2008- ... : The Mighty Troglodytes / Directeur Administratif et Financier
2002-2007 : Française de Gastronomie / Directeur Général
1996-2001 : Française de Gastronomie / Directeur Administratif et Financier
1993-1995 : Multiples / Directeur Administratif et Financier
1990-1992 : Cabinet Bourdin – Coopers & Lybrandt / Expert-Comptable Stagiaire

FORMATION

1993 : Diplôme d'Expertise-Comptable
1988 : Maîtrise des Sciences et Techniques Comptables et Financières

DIVERS

Situation familiale : Marié, 2 enfants
Loisirs : Menuiserie, Equitation, Ski

Stéphane VERGNERES

Directeur Commercial et Marketing
36 ans, né le 25/08/1971
e-mail : s.vergneres@mighty-troglodytes.com

ROLE

Chargé de la communication interne et externe, le Directeur Marketing et Commercial est le garant de la stratégie de développement de la société. Il élabore, coordonne et met en oeuvre une politique qui assure la croissance de l'entreprise.

Il favorise la prospection de nouveaux clients ou projets et élabore des plans marketing en concevant des actions promotionnelles destinées à développer le produit et à en optimiser les ventes.

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

2008- ... : The Mighty Troglodytes / Directeur Marketing et Commercial
2007 : Visiware (Paris) / Jeux sur TV, Mobile et Internet / Resp. Marketing et Commercial
2006 : Connection Events (Lyon) / Organisation d'événements professionnels / Business Development
2000-2005 : In-Fusio (Bordeaux) / Jeux sur téléphones portables / Brand Manager
1998-2000 : Atari (Lyon) / Jeux vidéo / Chef de produit

FORMATION

1993-1997 : INSEEC Paris – Spécialisation Marketing / Marché du Multimédia / Développement International PME
1995 : Roosevelt University (Chicago) – Advertising and Marketing Research
1991-1993 : Prepa Hec

DIVERS

Situation familiale : Marié, 2 garçons de 4 et 8 ans
Pratique hebdomadaire du Rugby
Intérêts : Jeu vidéo, cinéma, le partage d'un bon repas entre amis

Julien Hert

Directeur de Production
30 ans, né le 27/08/1977
e-mail : j.hert@mighty-troglodytes.com

ROLE

Le Directeur de Production est responsable de l'organisation de la production (méthodes et processus), du respect des délais et budgets, de la planification des ressources, et du management des chefs de projets.

CREDITS

2007: Vivendi – Leisure Suit Larry: Box Office Bust
2008: Vivendi – The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

2007- ... : The Mighty Troglodytes (Strasbourg) / Directeur de Production
2004-2007 : DHL Europe (Bruxelles) / Responsable de domaine eCommerce
2001-2004 : DHL France (Paris) / Chef de projet eCommerce et Intégration B2B

2000-2001 : Arbortext (Paris) / Ingénieur Avant-Vente
1999-2000 : Transiciel (Paris) / Consultant

FORMATION

1999 : Université de Haute-Alsace, Mulhouse - Maîtrise et Titre d'Ingénieur Maître, Ingénierie et Management des Réseaux de Commercialisation

DIVERS

Situation familiale : Célibataire
Passions : Musique, jeu vidéo, photographie, cinéma

Zoran MILISAVLJEVIC

Lead Game Designer
36 ans, né le 21/10/1972
e-mail : z.milislavljevic@mighty-troglodytes.com

ROLE

Responsable du management des Game Designers, le Lead Game Designer définit, en collaboration avec le Directeur de Création des jeux, l'ensemble du scénario des jeux, en intégrant les contraintes technologiques et temporelles définies par le Directeur de Production.

CREDITS

2003-2007: Ubisoft – Splinter Cell 2, Cold Fear, Alive
2000-2001: Ubisoft – Pro rally
1996-2000: Ubisoft – POD, Tonic trouble, Rayman 2
1995: Ubisoft – Rayman 1

EXPERIENCE PROFESSIONELLE

2008-.... : The Mighty Troglodytes / Lead Game Designer
2003-2007 : Ubisoft Editorial Team / Lead Level Designer – Lead Game Designer
2001-2003 : Ubisoft 3rd Party Departement (EMEA) / Lead Game Content Manager
2000-2001 : Ubisoft Spain Production / Game Design Studio Manager – Lead Game Designer
1996-2000 : Ubisoft France / Game Designer – Level Designer
1995 : Ubisoft France / Testeur de jeux vidéo

FORMATION

1993 : IUT Paris XIII Nord – D.U.T. Maintenance Industrielle
1991 : Bac E – Mathématiques & Technologies – Paris 11eme

DIVERS

Passions : Jeu vidéo, football

Renseignements - Contacts : [[The Mighty Troglodytes](#)]



[Accueil](#) - [Plan](#) - [Newsletter](#) - [Liens](#) - [A propos](#) - [Rechercher](#)

386 connectés actuellement