**POUR PUBLICATION IMMEDIATE**

**Des anciens du jeu vidéo console forment "The Game Bakers", un nouveau studio de jeux AAA sur les plateformes mobiles.**

**PARIS – 5 Juillet 2011** – Audrey Leprince et Emeric Thoa, deux développeurs du jeu vidéo console, annoncent la création d’un nouveau studio de jeux : “The Game Bakers”.

Avec des bureaux à Paris et Montpellier, le studio développe des jeux de qualité pour les plateformes mobiles.

Ayant travaillé sur des jeux comme *Tom Clancy’s EndWar*™ et *Splinter Cell Double Agent*™, Leprince et Thoa sont habitués à concevoir des jeux vidéo pour consoles de salon, qui nécessitent des équipes de 200 personnes, des millions de dollars de budget et plusieurs années de développement.

Avec “The Game Bakers”, le duo se concentre désormais sur des jeux à plus petite échelle, des projets plus agiles qui tirent partie des opportunités offertes par les plateformes mobiles. Des développeurs expérimentés et des talents de la bande dessinée ont déjà rejoint le studio.

L’équipe de The Game Bakers est en train de terminer son premier jeu : *SQUIDS*. Dans ce jeu d’aventure épique, le joueur recrute une équipe de poulpes afin de bannir le Torrent Noir des océans. Plus de détails seront révélés dans les mois qui viennent, avec une sortie prévue pour l’automne 2011 sur iOS, PC et Mac.

Télécharger le kit de presse :

<http://thegamebakers.com/files/TheGameBakers_PressKit.zip>

Logo et photos des développeurs: <http://thegamebakers.com/TGB_announcement.html>

Pour plus d’informations, visitez le site <http://thegamebakers.com/> ou suivez nous sur Facebook.

Contact:

[hello@thegamebakers.com](mailto:hello@thegamebakers.com)

The Game Bakers - 59, Rue Réaumur, Paris, 75002, France

Téléphone : 06 99 18 31 09

**BIOGRAPHIE DES DEVELOPPEURS**

Emeric Thoa est en charge du contenu créatif de “The Game Bakers”. Dans un autre vie, il était directeur de la conception pour Ubisoft, et il a joué un rôle clef dans des jeux comme *Tom Clancy’s Ghost Recon Advanced Warfighter*™, *Splinter Cell Double Agent*™ et *Rayman contre les Lapins Crétins*™.

Audrey Leprince a travaillé en tant que productrice de plusieurs jeux best sellers sur console. Son jeu le plus récent fut est *Tom Clancy’s EndWar*™, le RTS contrôlé par commandes vocales. Elle a commencé dans l’industrie en tant que game designer et productrice pour des studios indépendants, avant de passer 6 ans à développer des jeux pour Ubisoft en Chine.

**Q&R AVEC AUDREY ET EMERIC**

**Que signifie produire des jeux AAA sur plateformes mobiles ?**

Emeric: Cela veut dire que nous prenons le meilleur de l’expérience de jeu sur mobile. Par exemple, toutes les qualités d’un jeu comme *Cut The Rope*™: des contrôles intuitifs conçus pour les plateformes tactiles, une simplicité globale dans le gameplay, une structure du jeu épurée, des personnages attrayants. Mais par dessus cela, nous ajoutons un peu plus de profondeur : une aventure épique pour développer l’univers, une légère progression RPG, des décisions tactiques. Tout cela exécuté avec la plus haute qualité possible.

Un de nos amis a dit que nous voulions être “un croisement entre Popcap et Nintendo”. Cela nous a fait rire parce que nous sommes de grands fans et nous avons beaucoup d’admiration pour ces gens là. Mais aujourd’hui, c’est un but à atteindre.

**A quel point est-ce différent de travailler pour un poids lourd de l’édition de jeu par rapport à un petit studio indépendant?**

Audrey: Quand vous sortez d’un long développement de jeu sur console, c’est une bouffée d’air frais de travailler sur des cycles de développement courts, avec une plus petite équipe et d’avoir un rapport direct avec les joueurs. Cela demande beaucoup de travail et présente de nouveaux challenges, mais on sent que c’est dans cette direction que le futur du jeu vidéo se joue. Beaucoup de développeurs expérimentés semblent penser la même chose et c'est une expérience formidable de travailler avec des gens qui ne feraient pour rien au monde un autre métier.

**Pouvez-vous nous en dire plus à propose du jeu *SQUIDS***™**?**

Emeric: Je ne peux pas dire grand chose encore pour le moment mais le jeu raconte l’histoire d’une équipe de pouIpes que le destin transforme en gardiens des océans, et qui doivent protéger leur monde d'une menace : le Torrent Noir.

Le jeu met en scène une équipe de poulpes charismatiques, mais c’est également un voyage épique qui devrait séduire beaucoup de joueurs. Plus de détails sur le jeu seront divulgués bientôt et nous avons une Beta test prévue cet été.

SQUIDS™, The Game Bakers™ sont des marques déposées par The Game Bakers™.

**Toutes les autres marques** sont détenues par leurs entreprises respectives.

# # #