

HISTORIQUE DE GARGUL STUDIO

Gargul studio a été créée en février 2003 par Fabrice Wolf, 35 ans, auparavant responsable commercial de Web agency, et Chrystelle Balta, 33 ans, graphiste diplômée des Beaux-Arts, 7 ans d'expérience dans le Web.

Leur objectif : développer des jeux à vocation communicante sur Internet.

Gargul studio a pu compter, dès sa création, sur le soutien de deux sociétés de renom :

- **Pigna France**, pour qui Gargul studio a créé un grand jeu en ligne massivement multi-joueurs, le Manuscrit des âmes, au succès exceptionnel,
- l'agence **Low New Media**, qui a confié à Gargul studio la réalisation de deux importants jeux Flash (jeux-concours) pour la marque **Axe**.

Gargul studio a également très vite fait le pari de la pré-production de ses jeux et jeux-concours, donnant à la recherche et au développement de nouvelles applications une place importante.

Cette stratégie a permis à la société de disposer rapidement d'un riche catalogue de jeux qui a su séduire agences et grandes marques. **CanalJ**, par exemple, a été le premier client à commander une Gamezone complète.

Depuis le début, la majorité des clients de Gargul studio sont en région parisienne ; en 2005, plusieurs sont à l'International, hors Union Européenne (**Al Jazeera Children Channel, Méditel**, etc.).

La croissance de Gargul studio est assurée par deux vecteurs : le site web de la société (www.gargul-studio.com), qui est son principal outil de communication, et le bouche à oreilles. En effet, un grand nombre de nos clients nous ont eux-mêmes contactés sur le conseil d'autres clients (CanalJ nous a contactés grâce à Lagardère Active).

Créée à l'origine par deux personnes, Gargul studio emploie 3 personnes en 2003 et 2004, puis 6 personnes en 2005, réparties en deux pôles : le pôle développement, et le pôle créatif.

2006 sera une année charnière pour Gargul studio la société entamant alors sa deuxième phase d'évolution :

- développement de jeux multi-joueurs et de jeux haut de gamme en Flash, basés sur des technologies avancées et des méthodes de développement novatrices avec cet outil.
- développement renforcé de l'activité jeux-concours grâce à la mise en place d'offres complémentaires (offres de mailings, location de fichier, routage des lots...)
- recherche de nouveaux marchés avec des prix encore plus compétitifs, rendus possibles par la stratégie de pré-production et de mutualisation de Gargul studio.
- développement de l'activité jeux à l'international

Ainsi, après s'être imposée comme un acteur majeur du jeu marketing en ligne sur le marché national, Gargul studio s'apprête aujourd'hui à attaquer le marché international avec d'indéniables atouts.

GARGUL STUDIO EN QUELQUES CHIFFRES

- 1^{er} exercice :

Chiffre d'affaires : 82 700 €

Résultat net : 11 900 €

Taux de marge brute : 97 %

- 2^{ème} exercice :

Chiffre d'affaires : 108 500 € (+31%)

Résultat net : 6 500 €

Taux de marge brute : 96 %

- 3^{ème} exercice : Prévisionnel

Chiffre d'affaires : 165 000 € (+51%)

Résultat net : 23 000 €

Taux de marge brute : 95 %

- Notoriété des sites :

www.gargul-studio.com : 8 500 visiteurs par jour

www.gargul.com (gamezone) : 5 000 visiteurs par jour

Le manuscrit des âmes (www.manuscritdesames.com) : 3 000 visiteurs par jour

- Catalogue :

- Jeux en Flash : 35 jeux de 400€ à 1500€ HT

- Jeux concours : 5 dispositifs de 2000€ à 5000€HT

- Gamezones : 4 offres de gamezones, allant de 5 jeux sur 2 semaines à 20 jeux sur 5 semaines, pour des prix allant de 4500€ à 12500€ HT

- Nombre total de clients par année :

- 2003 : 3

- 2004 : 12 (dont 1 à l'étranger)

- 2005 : 26 (dont 3 à l'étranger)

- Nombre d'opérations de jeux-concours par année :

- 2003 : 2

- 2004 : 5

- 2005 : 13

- Nombre total de jeux :

- 2003 : 3

- 2004 : 23

- 2005 : 59