



AMPLITUDE

STUDIOS

UNE BREVE HISTOIRE D'AMPLITUDE



PLAN DE BATAILLE

- INTRODUCTION
- GENESE
- PREMIER PRODUIT
- GERER LA CROISSANCE
- FUSION

Mathieu Girard

- Co-fondateur
- Co-Studio manager
- Directeur de Production

Romain de Waubert

- Co-fondateur
- Co-Studio manager
- Directeur Créatif



- **Pourquoi Amplitude?**
- **Objectifs?**
- **Financements**
- **Convergence**

PREMIER PRODUIT: 2011-2012

- **Un produit adapté à nos moyens**
- **Une équipe agile**
- **Games2Gether**
- **Bons partenaires / actionnaires**
- **SUCCES ENDLESS SPACE 1**



GERER LA CROISSANCE: 2012-2015

- **Comment grossir?**
- **Culture d'Entreprise / Gen Y**
- **Atteindre plus de marchés?**
- **Mais au fait qui sommes nous?**
- **Quelles envies / motivations**



FUSION: 2015-2016

- **Obligation de grossir VS Motivations perso**
 - **Steam / Digital**
 - **Sortir du lot**
 - **Trouver un allié**
 - **Fonds**
 - **Publishing**
 - **Stratégique**
- **M&A : un long processus**
- **Pourquoi SEGA?**



MERCI DE VOTRE ATTENTION!