

Montpellier, le 25 Janvier 2016



## Scimob rejoint la galaxie digitale Webedia

**Scimob intègre le second groupe media digital français, Webedia, en ce début d'année. Pour l'éditeur montpelliérain de jeux sur mobiles à succès, ce rapprochement est le meilleur moyen de porter plus loin encore son développement et de pérenniser sa croissance, d'autant que les synergies et complémentarités métiers entre les deux entités foisonnent.**

En intégrant le groupe digital français d'envergure internationale, Scimob sera en mesure de poursuivre plus aisément et plus durablement son développement sur le secteur très dynamique mais désormais concurrentiel du jeu mobile.

Scimob conçoit, développe et distribue en effet des applications mobiles de jeux de quiz et de culture générale grand public pour sa quatrième année, confirmant en 2015 sa maîtrise sur ce marché et passant d'une croissance de 100% par an depuis 2012 à + 400% anticipés pour la fin de l'exercice.

*« Dans cette phase d'hyper-croissance, l'adossement à un grand groupe était pour nous le meilleur moyen de continuer à faire prospérer notre activité sur le long terme, déclare Gaël Bonnafous, fondateur de Scimob. Or, Webedia est de loin l'acteur performant le plus agile en France. Groupe media digital, ses métiers complémentaires au nôtre nous permettront de décupler notre activité tout en nous concentrant sur notre propre cœur de métier et en conservant la nécessaire autonomie qui reste la clef du succès sur notre marché, la conception de jeux mobiles grand public. »*

Les synergies de la start-up avec le groupe media s'avèrent particulièrement nombreuses (une valeur ajoutée centrée sur les contenus, une croissance forte, des audiences larges en France comme à l'international, des marchés étrangers prioritaires similaires comme l'Allemagne, le Brésil et les pays anglo-saxons...), mais ce sont avant tout les complémentarités métiers des deux entités et les retombées envisagées qui ont œuvré en faveur du rapprochement.

Scimob pourra en effet bénéficier de toutes les ressources et fonctions transverses du groupe ainsi que de l'expertise de Webedia en matière de publicité et de promotion de contenus afin de se concentrer sur son savoir-faire, la production d'applications de jeux et leur diffusion en France et à l'international. L'éditeur continuera donc à proposer des jeux originaux avec la qualité d'exécution qui a contribué à le rendre populaire dans de nombreux pays. Locaux et équipe resteront basés à Montpellier, avec le fondateur, Gaël Bonnafous, à la direction générale.

Fondé autour de la prestation mobile en 2008, Scimob a d'abord développé sous licence la célèbre version mobile du jeu *Akinator*, longtemps restée au sommet des classements et téléchargements d'applications mobiles, avant de se consacrer à ses propres applications de jeu en 2012. S'adressant au grand public, les applications de Scimob prônent un divertissement intelligent mais de masse,

réunissant les différentes générations autour de jeux de quiz et de culture générale et proposant du contenu conçu et adapté aux différentes cultures-pays dans lesquelles ses jeux sont diffusés.

Le succès retentissant de sa première série de jeux, *94*, a permis à Scimob de sortir cinq jeux cette année contre un par an précédemment, de se déployer sur de nouveaux marchés-pays et de concevoir ses jeux dans plus d'une dizaine de langues. L'entreprise s'est donc vue couronnée récemment tant pour sa croissance par les pouvoirs institutionnels et économiques (Pass french Tech, trophée du Top 250 des éditeurs du logiciel) que pour l'attrait de ses jeux par ses utilisateurs et ses pairs (dans le top 10 des applications gratuites sur l'App Store en France cette année, jeu de l'année sur Google Play...).

L'adossement à Webedia vient donc couronner son histoire pour offrir à Scimob de nouvelles ressources économiques, financières et humaines, ouvrant de nouvelles opportunités de long terme pour la jeune équipe montpelliéraine.

### **A propos de Scimob**

Fondé en 2008, Scimob conçoit, édite et distribue des jeux mobiles de quiz et de culture générale depuis 2012. Ses applications mobiles grand public sont largement diffusées dans plus de 140 pays, et localisés dans une dizaine de langues différentes. Ses 3 premières applications, *94 secondes*, *94 degrés*, *94 %* lui ont donc permis de dépasser la barre des 60 millions de téléchargements en 2015. Scimob vient donc de lancer deux nouvelles séries de jeux ces derniers mois avec les « Academy » (*Word Academy et Math Academy*), et les « Kezako », (*Kezako : Image Mystère et Kezako Rebus*).

[www.scimob.com](http://www.scimob.com)

### **A propos de Webedia**

Fondé en 2008, Webedia a rejoint en mai 2013 la société française d'investissement Fimalac, dirigée par Marc Ladreit de Lacharrière. Avec une vingtaine de sites internet (*Allociné.fr*, *PurePeople.com*, *750g.com*, *Jeuxvideo.com*, *PureBreak.com*, *PureTrend.com*...) et rassemblant plus de 22 millions de visiteurs uniques par mois en France, Webedia est le deuxième groupe media digital français. Webedia accompagne également ses clients dans la définition et la réalisation de leurs stratégies digitales, CRM et « brand publishing ».

[www.webedia.fr](http://www.webedia.fr)

Contact : Marie

[press@scimob.fr](mailto:press@scimob.fr)

tel : 07 78 19 08 13