



**POUR PUBLICATION IMMÉDIATE**

# **VOULEZ-VOUS SAVOIR OÙ JOUENT VOS ENFANTS ?**

## **Club Penguin annonce l'ouverture de bureaux à Sydney**

**SYDNEY, AUSTRALIE, le 5 août 2008** – Club Penguin, monde virtuel qui fait fureur chez les enfants du monde entier, s'agrandit pour pouvoir offrir aux joueurs un niveau d'assistance et de modération supplémentaire depuis des bureaux basés à Sydney. Cette expansion permettra aux utilisateurs australiens de bénéficier d'un support clientèle plus réactif et efficace et laissera la possibilité aux adhérents d'effectuer des paiements dans la devise locale. De plus, les modérateurs travaillant au niveau local seront plus à même de protéger les intérêts des enfants et d'assurer leur sécurité en ligne.

Lane Merrifield, directeur général et cofondateur de Club Penguin, qui se trouve en ce moment à Sydney pour annoncer l'ouverture des nouveaux bureaux, estime que le jeu compte déjà plus d'un million d'utilisateurs australiens.

« L'assistance personnalisée et la modération en temps réel ont toujours été essentielles pour la protection des utilisateurs de notre site. Nous sommes donc impatients d'avoir une équipe australienne », déclare Lane Merrifield.

Club Penguin ([www.clubpenguin.com](http://www.clubpenguin.com)), partie intégrante de Disney Online, est une terre virtuelle faite de glace et de neige où les enfants peuvent jouer, discuter et passer du temps avec leurs amis sous la forme de pingouins colorés. Le site, qui fait un tabac auprès des enfants, a fait sa sortie il y a trois ans seulement et poursuit son développement depuis son siège basé à Kelowna. Grâce à son environnement de jeu complet et créatif, à une technologie de filtres avancés ainsi qu'à une équipe de modérateurs hautement qualifiés travaillant en temps réel, Club Penguin est devenu la valeur sûre en matière de divertissement familial.

L'entreprise a ouvert en avril dernier ses premiers bureaux internationaux à Brighton, en Angleterre. La branche australienne viendra compléter les équipes anglaises et canadiennes et améliorera l'assistance aux joueurs en Australie.

« En travaillant avec une équipe qui comprend les attentes et préoccupations du public local, nous espérons que les parents soient plus sereins à l'idée que nous nous efforçons d'assurer la sécurité et la protection des intérêts de leurs enfants en ligne », déclare Lane Merrifield.



Suite 500 – 1628 Dickson Avenue  
Kelowna, BC V1Y 9X1 CANADA  
[www.clubpenguin.com](http://www.clubpenguin.com)

Club Penguin optimise la sécurité de son environnement en ligne grâce à un filtrage strict et à des modérateurs qui, en temps réel, surveillent les conversations ainsi que les activités sur le site et s'efforcent d'empêcher tout partage d'informations inappropriées ou d'identification personnelle.

L'utilisation de Club Penguin est gratuite. Toutefois, la création d'un pingouin nécessite l'adresse email d'un parent. Par ailleurs, l'activation d'un compte, indispensable pour que l'enfant puisse jouer, requiert l'accord préalable des parents. Ces derniers peuvent d'ailleurs créer leur propre compte leur permettant ainsi de se connecter au site, de consulter l'historique du compte de leur enfant, d'en changer le mot de passe mais également de choisir entre différents mode de chat ou de programmer les heures et le temps de jeu sur Club Penguin. Le jeu est gratuit mais la souscription d'un abonnement à 6,95 AU\$ par mois donne accès à des accessoires et fonctions supplémentaires.

L'ouverture de bureaux en Australie et au Royaume-Uni intervient un an à peine après le rachat de Club Penguin par The Walt Disney Company Group. En plus de ses fonctions à Club Penguin, Lane Merrifield est également en charge du développement de l'ensemble des mondes virtuels appartenant à Disney et notamment Toontown Online, Pirates of the Caribbean Online, Disney Fairies Pixie Hollow et le très attendu monde virtuel de Cars.

**Pour de plus amples informations, prière de contacter :**

[media@clubpenguin.com](mailto:media@clubpenguin.com)