



DOSSIER DE PRESSE

DES RÊVES PLEIN LA TÊTE POUR ANKAMA EN 2016 !



ankama

contacts presse :

Benoît Renart – benoit.renart@rp-carrees.com – 03 28 52 00 57
Charlotte Houriez – charlotte.houriez@rp-carrees.com – 03 28 52 00 53
RP carrées – 63, rue d'Angleterre – 59000 Lille – www.rp-carrees.com



DES RÊVES PLEIN LA TÊTE POUR ANKAMA EN 2016 !

Mercredi 3 février 2016, le 1^{er} film d'animation réalisé par la société Ankama, DOFUS – livre 1 : Julith, sortira dans près de 300 salles de cinéma en France. Une œuvre cinématographique épique et burlesque 100% made in Roubaix (59).

«Des rêves plein la tête», c'est ce qui a guidé les co-fondateurs, Anthony Roux et Camille Chafer, dès la création d'Ankama en 2001. Un premier jeu vidéo en 2004, DOFUS, décliné un an plus tard en manga, a créé l'ADN transmédia de l'entreprise. Douze ans plus tard, un nouveau «rêve un peu fou», la création de leur 1^{er} film d'animation, a demandé 5 ans de travail et 8,3 millions d'euros d'investissement.

Ce premier projet cinématographique marque un tournant dans la stratégie transmédia d'Ankama. Après le jeu vidéo, l'édition, l'animation et l'événementiel, le cinéma vient enrichir l'expérience du public. Mais l'entreprise ne compte pas s'arrêter là ! Elle entend conforter son positionnement atypique en tant que créateur de contenus originaux et animateur de communautés.

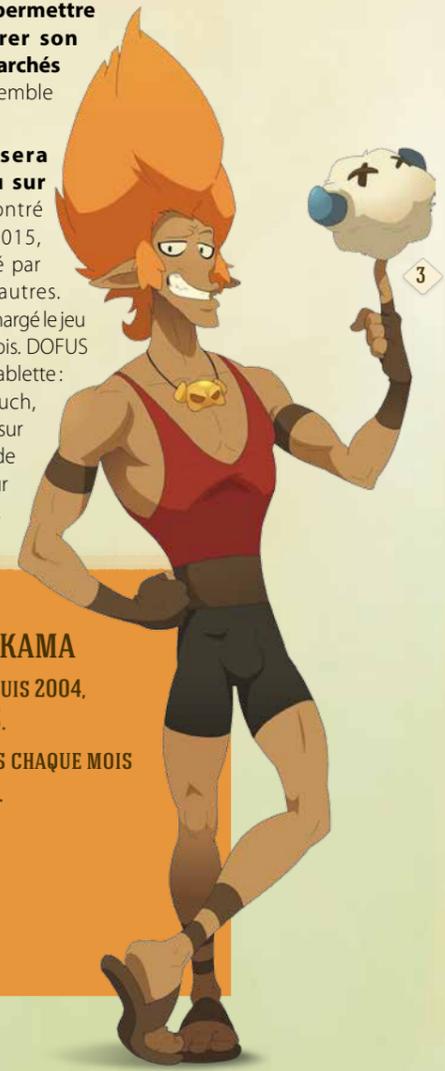
L'ambition d'Ankama pour ces prochaines années est de renforcer sa stratégie transmédia. Toutes les activités de l'entreprise doivent pouvoir s'enrichir mutuellement et les projets être pensés dès le départ comme transmédia.

Ainsi, KROSMaster, qui est à l'origine un jeu de plateau, a tout de suite été décliné en jeu vidéo 2D. Il sera bientôt enrichi d'une version 3D et adapté en série TV d'animation (actuellement en développement). Autre exemple : le nouveau projet ABRACA sortira en 2016 en jeu sur PC et consoles, et plus tard en série TV et BD interactive.

Par ailleurs, **les premiers succès rencontrés à l'international** (la série animée WAKFU est diffusée aux 4 coins du monde ; Ankama Éditions est le 1^{er} éditeur français à signer un manga

français au Japon...) **vont permettre à l'entreprise d'accélérer son développement sur les marchés étrangers**, et ce pour l'ensemble de ses activités.

Enfin, **l'année 2016 sera également celle du jeu sur mobile.** Le succès rencontré par TACTILE WARS en 2015, le 1^{er} jeu mobile développé par Ankama, en appellera d'autres. 4 millions de joueurs ont téléchargé le jeu au cours de ces 6 derniers mois. DOFUS sera quant à lui décliné sur tablette : sous le nom de DOFUS Touch, il deviendra l'un des seuls jeux sur tablette à disposer d'autant de contenus (9 ans de mise à jour et 15 classes de personnages).



SOMMAIRE

DES RÊVES PLEIN LA TÊTE POUR ANKAMA EN 2016 !.....	03
ANKAMA, CRÉATEUR DE CONTENUS TRANSMÉDIA ORIGINAUX ET ANIMATEUR DE COMMUNAUTÉS.....	05
DOFUS - LIVRE 1 : JULITH.....	06
L'HISTOIRE.....	06
LE TRANSMÉDIA DU FILM DOFUS.....	07
UN FILM 100% MADE IN ROUBAIX.....	08
LA MUSIQUE DU FILM.....	10
DES PARTENAIRES DE RENOM - NOTORIÉTÉ.....	10
ANKAMA EN 2016.....	11



COMMUNAUTÉ ANKAMA
+ 80M DE JOUEURS DEPUIS 2004,
DANS PLUS DE 150 PAYS.
2,5M DE JOUEURS ACTIFS CHAQUE MOIS
SUR L'ENSEMBLE DES JEUX.



ankama

CRÉATEUR DE CONTENUS TRANSMÉDIAS ORIGINAUX ET ANIMATEUR DE COMMUNAUTÉS

2001

A L'ORIGINE, ANKAMA WEB,
UNE AGENCE DE COMMUNICATION
INTERACTIVE

2005

DÉJÀ 450 000 JOUEURS ONT
TÉLÉCHARGÉ LE JEU DOFUS,
UN AN APRÈS SON LANCEMENT

2006

NAISSANCE
D'ANKAMA ÉDITIONS

2007

ANKAMA CRÉE SON PROPRE
STUDIO D'ANIMATION

2008

DOFUS FRANCHIT LE CAP
DES 10 MILLIONS DE JOUEURS

2010

LA SÉRIE WAKFU EST ÉLUE
« DESSIN ANIMÉ PRÉFÉRÉ DES
JEUNES FRANÇAIS »

2012

ANKAMA REÇOIT LE « PRIX DU
CRÉATEUR DE JEU VIDÉO »
DÉCERNÉ PAR LE MINISTÈRE
DE LA CULTURE

2014

NETFLIX ACQUIERT LES DROITS
DE DIFFUSION DE WAKFU, DÉSORMAIS
DIFFUSÉ AUX 4 COINS DU MONDE

2016

SORTIE DU 1^{ER} FILM D'ANIMATION
D'ANKAMA

À l'origine d'Ankama, en 2001, « Ankama web », une agence de communication interactive spécialisée dans les nouveaux médias. Mais surtout un rêve un peu fou : créer son propre jeu vidéo. Trois ans plus tard et avec 6 000 euros en poche, les co-fondateurs sortent le 1^{er} projet vidéoludique de l'entreprise, DUEL, renommé par la suite DOFUS. Un jeu d'aventure en ligne, tactique, en tour par tour et communautaire, qui se déroule au sein de son propre univers : le Krosmoz.

Très vite, de nombreux fans sont conquis par cet univers épico-burlesque en 2D qui valorise l'esprit d'équipe et la réflexion. En 2005, 450 000 joueurs ont téléchargé le jeu. En 2008, le cap des 10 millions de fans est franchi. Aujourd'hui, ce sont près de 2,5 millions de joueurs qui s'affrontent tous les mois pour tenter de réunir les 6 précieux œufs de dragon, les « Dofus ».

C'est en 2005 que la notion de transmédia prend tout son sens pour Ankama. Avec une volonté affirmée : **créer des contenus originaux à partir d'un univers existant.** Anthony Roux, alias « Tot » dessine pour le plaisir. Le succès de DOFUS l'amène à créer une BD en format manga tirée du jeu. C'est cette année-là qu'Ankama Éditions naît.

En 2006, une 2^{ème} BD est créée. 10 ans plus tard, plus d'un million d'exemplaires des mangas DOFUS ont été vendus et 375 titres différents ont été publiés.

En 2007, le 3^{ème} pan transmédia se dévoile. Ankama crée son propre studio d'animation. Entre temps, les fondateurs ont créé un 2^{ème} jeu vidéo, WAKFU. Similaire à DOFUS de par son gameplay (un jeu en ligne tactique et communautaire en 2D) et son intégration au sein de l'univers imaginaire du Krosmoz, il se distingue par les responsabilités qu'il donne aux joueurs, en charge de l'économie, de la politique et de la gestion de l'environnement. WAKFU est le premier jeu vidéo français à être décliné en série TV d'animation (52 épisodes de 26 minutes + 3 épisodes spéciaux de 45 minutes). Un projet qui fait partie de la success-story d'Ankama. La série a été primée à plusieurs reprises, notamment en tant que « série préférée des jeunes français » par Animeland. Elle a aussi tapé dans l'œil de Netflix qui a acquis en 2014 les droits de diffusion. Wakfu est désormais diffusée aux 4 coins du monde : aux États-Unis & Canada, en Amérique Latine, partout en Europe, en Australie-Nouvelle Zélande, au Japon et dans 150 pays d'ici mi-2016. DOFUS a par la suite aussi été décliné en série TV DOFUS : *Aux Trésors de Kerubim* (52 épisodes de 13 minutes). De nouveaux projets sont en cours : ABRACA, KROSMASER.

En parallèle, Ankama a développé une activité licensing et produits dérivés. Elle développe des jeux originaux comme KROSMASER, un jeu de plateau avec figurines, ou encore KROSMAGA, un mélange de jeu de plateau et de jeu de cartes. **Ankama a également créé en interne une agence événementielle.** Une douzaine de personnes ont pour mission de concevoir des événements « made in Ankama » (Ankama Convention, les DOFUS Days...) et de fabriquer des décors. Un fil rouge : faire vivre une nouvelle aventure « In Real Life » à la communauté et faire connaître tous les univers Ankama au grand public. Un village de Noël de 350 m² a entièrement été conçu à Roubaix, une réplique taille réelle des décors du film d'animation DOFUS – *Livre 1 : Julith*. Ce village a été installé sur la Grand'Place de Lille en décembre 2015.



4

5

contacts presse :

Benoît Renart – benoit.renart@rp-carrees.com – 03 28 52 00 57
Charlotte Houriez – charlotte.houriez@rp-carrees.com – 03 28 52 00 53
RP carrées – 63, rue d'Angleterre – 59000 Lille – www.rp-carrees.com

contacts presse :

Benoît Renart – benoit.renart@rp-carrees.com – 03 28 52 00 57
Charlotte Houriez – charlotte.houriez@rp-carrees.com – 03 28 52 00 53
RP carrées – 63, rue d'Angleterre – 59000 Lille – www.rp-carrees.com

DOFUS - LIVRE 1 : JULITH

LE 1^{ER} FILM D'ANIMATION FRANÇAIS RÉALISÉ DANS LE NORD DE LA FRANCE

UN FILM D'ANTHONY ROUX ET DE JEAN-JACQUES DENIS.
SORTIE LE 3 FÉVRIER 2016 PRÈS DE 300 SALLES, EN FRANCE.
DURÉE : 107 MINUTES.
CIBLES : À PARTIR DE 8 ANS.
MUSIQUE ORIGINALE : GUILLAUME HOUZÉ,
EN PARTENARIAT AVEC L'ORCHESTRE NATIONAL DE LILLE.

L'HISTOIRE... DANS LA MAJESTUEUSE CITÉ DE BONTA...

...Joris coule des jours heureux, aux côtés de Kerubim Crépin, son papycha adoptif. Mais tout bascule lorsque Joris, bravant l'interdiction de papycha, tente d'approcher son idole de toujours, la mégastar du Boufbowl, Khan Karkass. De son côté, Julith, la sorcière, revient avec une revanche à prendre et un objectif: anéantir Bonta.

Joris et ses amis arriveront-ils à sauver la cité et tous ses habitants ?



LE TRANSMÉDIA DU FILM DOFUS

Depuis la première heure, Ankama invente le transmédia à sa façon. Une histoire inédite intégrée au sein du Krosmoz, l'un des univers d'Ankama, est imaginée pour chaque média.

Avec le film, Ankama pousse encore plus loin cette démarche. L'ambition est d'accroître l'interactivité avec le public, connaisseur de l'univers ou non, et de rendre l'expérience encore plus ludique.





UN FILM 100% MADE IN ROUBAIX

Pas de délocalisation ! Tout se fait dans les locaux du siège d'Ankama à Roubaix. L'entreprise n'a pas hésité à investir dans un studio d'une centaine de personnes pour mener à bien le projet. Habituellement les producteurs français gèrent la pré-production et la post-production en métropole, tandis que la production est réalisée dans d'autres pays. En rassemblant tous les corps de métiers dans un même lieu, la communication entre les équipes et la gestion de travail ont été facilitées. Le studio a ainsi eu une maîtrise totale de la chaîne de fabrication.



contacts presse :

Benoît Renart – benoit.renart@rp-carrees.com – 03 28 52 00 57
Charlotte Houriez – charlotte.houriez@rp-carrees.com – 03 28 52 00 53
RP carrées – 63, rue d'Angleterre – 59000 Lille – www.rp-carrees.com



contacts presse :

Benoît Renart – benoit.renart@rp-carrees.com – 03 28 52 00 57
Charlotte Houriez – charlotte.houriez@rp-carrees.com – 03 28 52 00 53
RP carrées – 63, rue d'Angleterre – 59000 Lille – www.rp-carrees.com

LA MUSIQUE DU FILM

Très attaché à ses racines nordistes, le studio Ankama a choisi de s'associer à un acteur local de renom : l'Orchestre National de Lille.



L'envie commune de faire rayonner la région toute entière a motivé les deux structures à collaborer ensemble sur ce projet d'envergure.

Les musiques du film DOFUS, composées par Guillaume Houzé, déjà à l'origine des arrangements musicaux des séries Wakfu et Dofus, ont été enregistrées par 70 musiciens professionnels membres de l'orchestre, dans l'auditorium du Nouveau Siècle à Lille.

DES PARTENAIRES DE RENOM

La sortie de ce film est aussi une nouvelle étape pour Ankama qui gagne par là en notoriété.

Le grand public aura l'occasion de constater le savoir-faire de l'entreprise, jusque-là reconnu par ses pairs et sa communauté de millions de joueurs à travers le monde.

La notoriété grandissante d'Ankama se lit aussi dans la liste des partenaires qui se sont associés à la production et à la promotion du film.

Ils sont une dizaine de partenaires à accompagner l'entreprise : France 3 Cinéma et Pictanovo pour le côté production, Lutti, Auchan, Picwic, Flunch, Chronodrive, la Redoute, Kiabi, Bayard Presse, Fnac, Wacom, Posca, Edenred, Photomaton, France 4, 20 Minutes, Jeuxvideo.com, IGN, AlloCiné et Voyages SNCF pour la promotion.

UNE CENTAINE DE PERSONNES ONT TRAVILLÉ SUR CE FILM, DONT ENVIRON 70% EN CDI.

350 000 HEURES DE TRAVAIL

3 ANS D'ÉCRITURE

18 MOIS DE PRODUCTION



ANKAMA EN 2016...

La sortie de son 1^{er} film d'animation est le projet emblématique d'Ankama pour l'année 2016. Une nouvelle œuvre qui vient enrichir la stratégie transmédia de l'entreprise, mais aussi et surtout positionner Ankama comme **le seul acteur français transmédia capable de décliner ses univers en création originale.**

L'ambition d'Ankama est que toutes les activités de l'entreprise puissent s'enrichir mutuellement. De nouveaux projets, dont certains verront le jour cette année, répondent à cette vision. **Chaque nouveau projet doit être pensé** comme transmédia dès sa conception :

- **KROSMASTER** : un jeu de plateau qui reprend les personnages emblématiques du Krosnoz. Des figurines, des objets et des extensions sont venus compléter le jeu. Après une sortie sur PC fin 2015, le jeu sera adapté sur tablettes en 2016.
- **MUTAFUKAZ** : une collection de romans graphiques «pulp» qui rend hommage à la science-fiction des années 50 (label 619), bientôt adaptée en long-métrage d'animation avec le studio 4°C.
- **ABRACA** : une toute nouvelle marque développée par les studios Ankama qui sera déclinée à la fois en jeu vidéo (un party game multijoueurs sur consoles - Xbox One et PS4, PC et Mac), en série TV d'animation, en mini-série sur le web et en BD interactive.

A l'échelle internationale, Ankama entend s'appuyer sur le succès mondial rencontré par la série WAKFU pour développer ses autres marques, et notamment DOFUS.

En 2014, l'accord de diffusion noué avec Netflix avait permis à la série WAKFU de vivre une deuxième vie à l'étranger : États-Unis, Canada, Royaume-Uni, Irlande, Pays-Bas, pays nordiques, Allemagne, Belgique et Luxembourg... Côté éditions, Ankama Éditions est le 1^{er} éditeur français à signer un manga français au Japon, avec l'œuvre RADIANT.

2016 sera aussi l'année « Jeux mobile » pour Ankama. Le succès rencontré par TACTILE WARS en 2015, le 1^{er} jeu mobile développé par Ankama, en appellera d'autres.

4 millions de joueurs ont téléchargé le jeu au cours de ces 6 derniers mois.

- **DOFUS** sera décliné sur tablette. DOFUS Touch sera l'un des seuls jeux sur tablette à disposer d'autant de contenus (9 ans de mise à jour et 15 classes de personnages).
- **KROSMASTER**, une déclinaison sur tablettes est prévue.
- **KING TONGUE**, dernier-né de la famille Games, sera prochainement compatible sur Android et Windows Phone.

contacts presse :

Benoît Renart – benoit.renart@rp-carrees.com – 03 28 52 00 57
Charlotte Houriez – charlotte.houriez@rp-carrees.com – 03 28 52 00 53
RP carrées – 63, rue d'Angleterre – 59000 Lille – www.rp-carrees.com

contacts presse :

Benoît Renart – benoit.renart@rp-carrees.com – 03 28 52 00 57
Charlotte Houriez – charlotte.houriez@rp-carrees.com – 03 28 52 00 53
RP carrées – 63, rue d'Angleterre – 59000 Lille – www.rp-carrees.com



www.dofus-le-film.com



twitter.com/DofusFilm



www.facebook.com/dofus.film



www.dofus-le-film.com/fr/youtube



ankama

www.ankama.com

contacts presse :

Benoît Renart – benoit.renart@rp-carrees.com – 03 28 52 00 57
Charlotte Houriez – charlotte.houriez@rp-carrees.com – 03 28 52 00 53
RP carrées – 63, rue d'Angleterre – 59000 Lille – www.rp-carrees.com