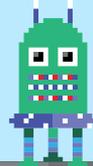


LA GAME CUP. 2

La Game Cup 2 : Première Coupe de France
de création indépendante de jeux vidéo



Paris, le 1^{er} octobre 2021
COMMUNIQUÉ DE PRESSE

La Grande Finale de l'édition 2 de la Game Cup, Coupe de France de jeux vidéo indépendants s'est tenue hier soir à Angoulême au sein du Cnam-Enjmin !
Et les grands gagnants sont...

Catégorie Newbie* :

Premier prix : Deer&Boy - Jayson Houdet
Second prix : Aka - Jean-François Barthelemy

Catégorie Boss** :

Premier prix : Nexus VI - studio Fensch Toast
Second prix : Promenade - studio Holy Cap

Près de 200 personnes étaient présentes hier soir à Angoulême pour soutenir leurs projets favoris.

Au cours de cette soirée animée par Salomé Lagresle (jeuxvideo.com), chaque finaliste a présenté son jeu publiquement dans un temps imparti. Les spectateurs ont ensuite été invités à voter en faveur de leur projet préféré par sms.

La soirée a également été intégralement retransmise sur Facebook dans un live animé par Terry Ltam, youtubeur gaming ainsi que sur la chaîne Twitch de BenZaie.

Pour revivre cette belle finale, c'est ici !



Quelles récompenses pour les lauréats ?



Les premiers prix Newbie et Boss gagnent chacun*** :

- Une contribution de 25 000 € sur leur campagne KissKissBankBank, ainsi qu'un accompagnement sur-mesure par un spécialiste du jeu vidéo pour réussir leur collecte
- Un plan média offert par Jeux Vidéo Magazine d'une valeur de 45 000 €
- Une prestation marketing offerte par l'agence Link Digital Spirit à hauteur de 10 000 €
- Un hébergement et de nombreux services au sein de l'incubateur du Cnam-Enjmin estimés à 50 000 € ainsi qu'un accompagnement de la part de Play In Lab à hauteur de 10 000 €

Les deuxièmes prix Newbie et Boss gagnent chacun*** :

- Une contribution de 7 000 € sur leur campagne KissKissBankBank, ainsi qu'un accompagnement sur-mesure par un spécialiste du jeu vidéo pour réussir leur collecte
- Un plan média offert par Jeux Vidéo Magazine d'une valeur de 35 000 €

*Créateurs seuls

**Studios

****La valeur des prix est donnée à titre indicatif, les Organisateur ne sauraient être tenus responsables d'une mauvaise évaluation financière de la valeur des prix

Mais c'est quoi déjà la Game Cup ?



Contacts :

- KissBankBank • Alexandra Dayoub • alexandra.dayoub@kisskissbankbank.com • +33 6 98 87 27 07
- La Banque Postale • Victor Labrusse • victor.labrusse@laposte.fr • +33 (0)1 55 44 22 42 / +33 (0)6 42 27 09 77
- Magelis • David Beauvallet • dbeauvallet@magelis.org • +33 6 85 11 65 39
- Région Nouvelle-Aquitaine • Marie Perronnet • marie.perronnet@nouvelle-aquitaine.fr • +33 5 45 94 37 86
- Cnam-Enjmin • Stéphanie Bocquillon • stephanie.bocquillon@lecnam.net • +33 5 49 49 58 96
- Jeux Vidéo Magazine • Jean-François Morisse • jfmorisse@linkdigitalspirit.com • +33 6 14 29 01 01

Réseaux sociaux #lagamecup

- Instagram : @kisskissbankbank
- Twitter : @KissBankers
- LinkedIn : <https://www.linkedin.com/company/kisskissbankbank>
- Facebook : <https://www.facebook.com/kisskissbankbank>

KissKissBankBank et ses partenaires fondateurs de l'opération

À propos de KissKissBankBank

KissKissBankBank, pionnier du financement participatif en France, a été lancé par Adrien Aumont, Omblin le Lasseur et Vincent Ricordeau en septembre 2009. Leur ambition : permettre à toutes et tous de financer des projets créatifs, associatifs ou entrepreneuriaux.

Depuis 12 ans, la force du collectif libère la créativité et le crowdfunding est devenu une fabrique à optimisme. Culture, artisanat, écologie, innovation, solidarité... plus de 25 000 projets ont déjà vu le jour sur KissKissBankBank grâce à 2,4 millions de citoyens optimistes et engagés.

À propos de La Banque Postale

La Banque Postale forme, avec ses filiales dont CNP Assurances, un bancassureur européen de premier plan leader de la finance durable. Son modèle d'affaires diversifié lui permet d'accompagner 20 millions de clients personnes physiques et morales avec une gamme complète accessible à tous. Filiale du Groupe La Poste, La Banque Postale est une banque de proximité, présente sur tout le territoire avec 17 000 points de contacts dont 7 600 bureaux de poste. Avec son plan stratégique « La Banque Postale 2030 », La Banque Postale se fixe l'ambition de devenir la banque préférée des Français, avec une offre intégrée et omnicanale de services de bancassurance articulée autour de trois marques distinctes : La Banque Postale, sa banque au quotidien, Ma French Bank, sa banque 100% mobile et BPE, sa banque privée. Forte de son identité citoyenne, La Banque Postale se positionne au service d'une transition juste, répondant aux enjeux environnementaux, sociétaux, territoriaux et numériques.

À propos de Jeux Vidéo Magazine

Jeux Vidéo Magazine est le magazine de jeux vidéo français le plus vendu en France. Il est consacré au jeu vidéo sous toutes ses formes et sur tous ses supports : consoles, PC, nomades, online, mobiles et tablettes. Dans chaque numéro, retrouvez toute l'actualité du jeu vidéo : des actus, des dossiers, des enquêtes et bien sûr les tests de tous les jeux.

À propos de Magelis

Créé en novembre 1997 à Angoulême, le Pôle Image Magelis est un pôle de développement économique de la filière Image en Charente, qui concentre son activité autour de cinq secteurs d'activités : la bande dessinée, l'animation, les tournages, l'image numérique et le jeu vidéo.

À propos de la région Nouvelle Aquitaine

La Région Nouvelle-Aquitaine est historiquement liée au jeu vidéo et possède un écosystème riche avec des entreprises dynamiques, des écoles reconnues, des événements incontournables et des succès ! Elle accompagne les acteurs de la filière et les soutient grâce notamment à son fonds d'aide à la création dédié. La filière jeu vidéo est devenue une des priorités régionales depuis l'adoption de la Feuille de route numérique en juin 2018.

À propos du Cnam-Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques)

Structure du Cnam (Conservatoire national des arts et métiers), le Cnam-Enjmin est un établissement public d'enseignement supérieur et de recherche. L'école est située à Angoulême, et forme des jeunes, des professionnel·le·s, des chercheur·euse·s et des artistes dans l'univers des médias numériques et de la production de jeux vidéo depuis 2001. Seule école publique formant à tous les métiers du jeu vidéo, le Cnam-Enjmin fait partie du Campus de l'image Magelis.

La Game Cup est soutenue par des acteurs majeurs du secteur :

Le SNJV (Syndicat National du Jeux Vidéo), Capital Games, Bordeaux Games, Atlangames (Cluster des professionnels du jeu vidéo de l'Ouest), Eastgame, Game In Lille, CATS (Cluster Aquitain du Transmedia Storytelling), AFJV (Agence Française pour le Jeu Vidéo), Game Only (Le jeu vidéo en Auvergne Rhône-Alpes).