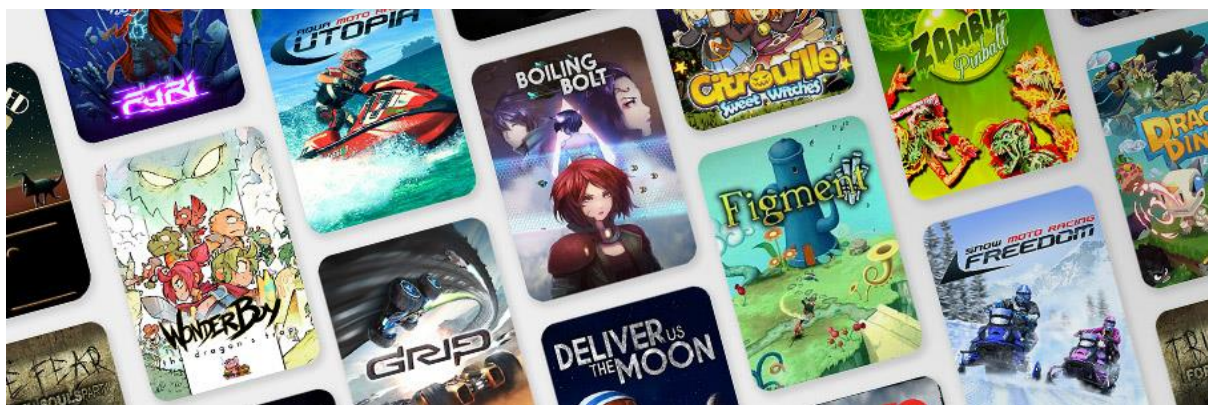


Les meilleurs Indie Games enfin distribués en Cloud Gaming

Une quarantaine de jeux issus d'éditeurs indépendants rejoignent le catalogue Gamestream



Gamestream, leader mondial des solutions de Cloud Gaming en B2B, offre une expérience de jeu optimale en Full HD et 4K et donne un accès illimité à un catalogue de jeux vidéo provenant des principaux éditeurs du marché (Disney, Capcom, Codemasters...), pensé pour un environnement allant du grand public au « midcore gamer ».

Poursuivant sa recherche de jeux de qualité, Gamestream s'est ouvert récemment aux éditeurs indépendants et annonce plusieurs accords portant sur l'acquisition de licences avec Dotemu, Bedtime Digital, Zordix, The Digital Lounge, Wired Productions et Plug In Digital.

Au total, ce sont 40 jeux issus du meilleur de l'Indie Game qui rejoignent le catalogue de Gamestream et vont permettre aux abonnés de vivre ou revivre de nouvelles expériences de jeu au sein d'univers prisés tels que le *retrogaming* (*Wonder Boy*, Dotemu), le genre *fantasy* (*Back to Bed*, Bedtime Digital Games) ou l'*aventure* (*True Fear: Forsaken Souls Part 1*, The Digital Lounge).

L'Indie Game, un univers créatif et innovant, réactif aux tendances actuelles et futures

L'Indie Game est la partie la plus vive du domaine du jeu vidéo et connaît une forte progression depuis le début des années 2000. Portés par des structures à taille humaine, ces éditeurs maîtrisent l'ensemble de la chaîne de production du jeu, du financement à la direction artistique et à la distribution, en passant par la stratégie de lancement.

Cette indépendance revendiquée leur permet de prendre plus de risques, soit en proposant des esthétiques variées, soit en réalisant des mélanges de genres improbables entre plusieurs univers, soit enfin en abordant des thématiques plus « adultes » ou clivantes que celles des jeux « mainstream », comme la santé mentale, la sexualité, le harcèlement, la dépression, le suicide, etc.

Le jeu indépendant cherche parfois à ressusciter des genres délaissés ou à s'embarquer volontairement dans des niches ou même à se positionner à contre-courant du marché, ces créations reflètent toujours la vision singulière de petites équipes, voire d'une seule personne dans quelques cas.

Et parfois, cette innovation, cette créativité et cette prise de risque donnent naissance à de véritables *blockbusters*, à l'instar de *World of Goo* (2008), *Minecraft* (2011), *Super Meat Boy* (2010) ou *Terraria* (2011).

Une vraie complémentarité aux offres des grands éditeurs au sein du catalogue Gamestream

Du fait de leur mode d'organisation, les éditeurs d'Indie Games se sont très tôt tournés vers la distribution numérique, ce qui a facilité leur ouverture aux services de Cloud Gaming.

Les acteurs de l'Indie Game proposent en outre des jeux faciles d'accès et aux partis pris esthétiques pointus, en phase avec les attentes des abonnés aux services de streaming de jeux vidéo.

Enfin, ces éditeurs disposent de nombreuses références de jeux adaptées aux services de Cloud Gaming sur PC, comme en propose Gamestream via ses clients Medion ou Telkom Indonesia.

En phase avec la ligne éditoriale du catalogue Gamestream

Ivan Lebeau, CEO de Gamestream, explique : « Nous sélectionnons des titres chez les principaux éditeurs du marché (Disney, Capcom, Codemasters...) pour une jouabilité et un rendu graphique exceptionnels, et adaptés à un environnement familial. Les éditeurs indépendants sont souvent animés par des passionnés, dignes héritiers de l'ère 16-32 bits et des bornes d'arcade, ce qui en fait des partenaires dynamiques, très impliqués dans le développement de versions jouables de leurs titres en Cloud Gaming. Ils proposent en outre des jeux faciles d'accès et rapides à jouer. Enfin, ils sont impliqués dans la création de nouvelles formes de jeux qui occupent une place de choix dans le développement de notre catalogue. »

À propos de Gamestream® :

Gamestream est le leader mondial des solutions de jeux vidéo en streaming à destination du marché B2B. La start-up française est actuellement la plus en pointe techniquement sur l'expérience du Cloud Gaming et poursuit l'ambition d'offrir à tous, partout et à tout instant une expérience de jeu inégalée sur tous les appareils. Sa technologie dotée de très hautes performances, combinée à un catalogue de jeux vidéo pensé pour un environnement familial, fait d'elle le partenaire de choix des opérateurs télécoms, des acteurs du tourisme et de l'entertainment, mais également du secteur de la santé, notamment hospitalier.

La solution Gamestream est déployée en Europe, au Moyen-Orient et en Asie sous sa marque ainsi qu'en marque blanche.

Basée à Paris, Nancy et Dubaï, Gamestream emploie 35 personnes et prévoit de doubler de taille d'ici deux ans.

Plus d'informations sur le site www.gamestream.biz

Contact Presse:

Agence PRformance

Laurent Durgeat

Laurent@prformance.com

+33 (0)6 03 00 36 03 / +33 (0)1 56 03 55

47

Gamestream®

Karen Seror/Skander Boulama

presse@gamestream.biz

+33 (0)6 11 46 39 86 / +33 (0)9 67 59 14 01

*Chiffres INSEE – 2008