

KOMPANY, LE PREMIER JEU FACEBOOK DE SIMULATION D'ENTREPRISE

*Paris, le 29 février 2012 - OUAT Entertainment annonce le lancement de Kompany, un jeu social de gestion d'entreprise unique en son genre. Le joueur-entrepreneur part à la découverte du monde des affaires en créant et développant sa propre société, avec l'aide de son réseau d'amis. Avec un seul mot d'ordre : « **Business is Fun !** »*

MA PETITE ENTREPRISE 2.0 : RESPONSABLE, ETHIQUE, SOCIALE, CONNECTEE...

Dans Kompany, le but du jeu est de créer et développer sa propre entreprise industrielle. Guidé par un système de missions, le joueur doit développer la meilleure stratégie : choisir la bonne tâche à confier à tel service, aller chercher les ressources chez tel partenaire, recruter dès maintenant de nouveaux collaborateurs ou au contraire attendre plus tard...

Les bons choix au bon moment permettent au joueur d'être performant. Mais pour réussir, au-delà de la performance économique, le joueur doit se préoccuper de développer son Entreprise de manière responsable et éthique (impact environnemental, responsabilité sociale, etc.). « **KOMPANY, mon Entreprise responsable !** »



MON ENTREPRISE, MES PARTENAIRES !

Le développement harmonieux de l'Entreprise du joueur se fait avec l'aide de Partenaires, comme dans la vraie vie. Ceux de KOMPANY n'ont rien de virtuel !

Quelques exemples ?

- J'ai besoin d'énergie, pour alimenter ma ligne de production : **EDF** me fournit l'électricité nécessaire.
- Pour financer mon développement international, j'ai besoin d'un partenaire : le **Crédit Agricole** m'accompagne dans ce projet.
- **Mazda** fournit la flotte de mes commerciaux.
- Je viens de créer un service R&D: **Manpower** m'aide à recruter de nouveaux collaborateurs.

« *La présence des partenaires contribue à la crédibilité du jeu et des scénarii, au réalisme de l'expérience... Elle donne tout son sens à l'expérience de jeu* » explique Frédérique Doumic, PDG de OUAT Entertainment.

LUDIQUE ET PEDAGOGIQUE

KOMPANY s'adresse à un très large public et notamment à **tous ceux qui rêvent de créer leur entreprise**¹. A cette génération d'entrepreneurs âgés principalement de 15 à 35 ans (et bien au-delà), KOMPANY offre une porte d'entrée exclusive sur le Monde de l'entreprise. Comment ? Grâce à la **rencontre, la compréhension et à la mémorisation de 200 mots couramment utilisés dans le monde de l'entreprise** !

KOMPANY est le fruit d'une initiative conjointe de **OUAT Entertainment** et de l'Education Nationale à travers la **DAFPIC** (Rectorat de l'Académie de Poitiers) et le **CEPE** (Centre Européen des Produits de l'Enfant - Université de Poitiers), coproducteurs du jeu. C'est donc dans son ADN d'être à la fois ludique et pédagogique.

KOMPANY est un excellent complément des enseignements en économie dispensés au lycée.

Un collège d'experts indépendants (professionnels et enseignants) a d'ailleurs réalisé de nombreux tests auprès de lycéens et de jeunes adultes afin de vérifier son adaptation à la cible des 15-35 ans.

¹ plus de 600.000 entreprises ont été créées en France en 2010 et 550.000 en 2011, soit deux fois plus que 5 ans plus tôt. D'après une étude de Kelly service réalisée en 2010, « Un Français sur trois abandonnerait volontiers son statut de salarié pour devenir son propre patron ». Les créateurs d'entreprise ont entre 35 et 45 ans et sont plutôt des Bac+2.



KOMPANY, LE JEU QUI NE CONNAIT PAS LA CRISE !

Kompany est un **jeu social qui se joue avec ses amis**. C'est une entreprise en réseau, qui va chercher des conseils, des ressources et de l'énergie chez ses partenaires.

KOMPANY est aussi un jeu positif, optimiste. Il n'a pas vocation à montrer l'échec et les difficultés des entreprises, mais à montrer qu'on peut les surmonter. Ainsi, une KOMPANY ne peut pas disparaître, mais elle peut stagner, ne plus innover et être rattrapée par ses concurrents. Mais elle peut toujours repartir. Rien n'est impossible dans le monde de KOMPANY !

A propos de OUAT Entertainment

Créée en 1999 par Frédérique et Sébastien Doumic, OUAT Entertainment est une société de création et d'édition de jeux vidéo pour la famille et les enfants. Son équipe de 25 personnes, qui couvre tous les métiers de la production et de l'édition, est répartie entre Angoulême et Paris.

OUAT Entertainment se positionne sur les jeux "casual" avec le développement et l'édition de jeux issus de licences tels que Kirikou, Totally Spies!, Fort Boyard ou encore les Incollables... et la production de plus de 40 jeux en partenariat avec Ubisoft, Universal, Atari, Hasbro...

Depuis 2009, OUAT Entertainment a investi avec succès le marché du jeu social pour la famille et les enfants, notamment sur Facebook. OUAT a ainsi édité le jeu social Totally Spies! Fashion Agents qui compte près de 4 millions d'inscrits dans plus de 20 pays dans le monde ! OUAT a également réalisé pour le compte de la société KOBOJO le jeu ATLANTIS FANTASY qui, deux mois après son lancement, comptait plus de 500.000 MAU et plus de 130.000 DAU.

[Devenir fan de Kompany](#) // [Jouer à Kompany](#) // [Suivre Kompany sur Twitter](#) // [OUAT Entertainment](#)

Contacts Presse : Minuit Douze



Sophie d'Almeras
sdalmeras@minuitdouze.com
01 73 02 82 90

Morgane Falaize
mfalaize@minuitdouze.com
01 73 02 82 91



Ils font confiance à OUAT Entertainment et sont sponsors du jeu :



Le bon sens
a de l'avenir →

