



## **Le soutien au jeu vidéo français Support French video games**

2008-2017

## **La France soutient le jeu vidéo**

- **30%** des dépenses de production d'un jeu sont déductibles fiscalement
- **3.5M €** d'aides attribuées chaque année aux studios indépendants
- **20 M€** de prêts participatifs pour les studios indépendants et les éditeurs (IFCIC)

## **France supports Videogames**

- **30 %** of videogame production expenses are tax-deductible
- **€ 3.5m** yearly grant fund for independent studios
- **€20m** of participating loans for independent studios and publishers (IFCIC)

## Le soutien au jeu vidéo français a 10 ans

C'est en 2008 que les deux principaux dispositifs de soutien au secteur, un crédit d'impôt et des aides sélectives à la création, ont pu être mis en place afin de redresser une industrie en difficulté.

En 10 ans, le jeu vidéo est devenu le symbole d'une industrie puissante et dynamique, un moteur d'innovation technologique et un art à part entière ancré dans les pratiques numériques. Les pouvoirs publics en prennent pleinement la mesure.

L'année 2017 marque un renforcement majeur du soutien au secteur avec la réforme du crédit d'impôt dont le taux est désormais fixé à 30%, des perspectives d'évolution des aides sélectives, et la revalorisation budgétaire du fonds de prêts participatifs géré par l'IFICIC.

### Le taux du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo revalorisé à 30 %

En vigueur depuis 2008, le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo est un dispositif d'incitation fiscale qui permet aux entreprises de création de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu.

Le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo vient de connaître une revalorisation très significative, s'appliquant à compter du 1er janvier 2017 :

- relèvement du taux de 20 à 30% des dépenses de production
- doublement du plafond de crédit d'impôt dont chaque entreprise peut bénéficier (de 3 à 6 M€ par an)
- augmentation des dépenses de sous-traitance européenne prises en compte dans le calcul du crédit d'impôt de 1 à 2 M€

Le nouveau Crédit d'Impôt devient l'un des dispositifs de soutien au jeu vidéo les plus compétitifs du monde, et la France un territoire particulièrement attractif pour les investisseurs et les entrepreneurs du monde entier.

Le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo permet de soutenir le jeu vidéo dans toute sa diversité, et encourage le développement de créations audacieuses artistiquement et ambitieuses technologiquement. Il vise également à accélérer la structuration de cette industrie dynamique qui permet de créer un nombre important d'emplois hautement qualifiés.

Depuis 2008, ce soutien a bénéficié à 80 studios de développement repré-sentant 200 jeux agréés. Le budget moyen de production s'élève à 3.7 M€.

<http://www.cnc.fr/web/fr/credit-d-impot-jeu-video>

### **Evolution des aides sélectives à la création (Fonds d'Aide au Jeu Vidéo)**

Le Fonds d'aide au Jeu Vidéo propose des aides sélectives destinées à accompagner les entreprises de création au stade de la fabrication d'un prototype, ou en phase de production.

Afin d'opérer une sélection des projets soumis, le fonds s'appuie sur les avis formulés par une commission composée de professionnels nommés pour deux ans. La présidence de la commission actuellement en fonction est confiée à Juliette Noureddine – chanteuse, compositrice et parolière – dont la passion pour le jeu vidéo est particulièrement affirmée.

Chaque année, le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo investit entre 3 et 4 M€ dans une quarantaine de projets. Le budget moyen des projets soutenus en production se situe autour de 350 000 €. Les studios de développement indépendants, qui créent de nouvelles propriétés intellectuelles, sont les premiers bénéficiaires de ces aides.

Les pouvoirs publics travaillent actuellement au renforcement de ces aides sélectives. D'une part, la notification de ces aides auprès de la Commission Européenne doit permettre d'accroître les investissements en production (aujourd'hui plafonnées à 200 000 € sur trois ans). D'autre part, le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo s'enrichit d'une nouvelle aide qui cible directement les créateurs, en phase d'écriture d'un nouveau concept de jeu. La mise en œuvre est attendue en 2018.

<http://www.cnc.fr/web/fr/fonds-d-aide-au-jeu-video-fajv>

## Dotation du fonds de prêts au jeu vidéo (FPJV) portée à 20 M€

L'IFCIC (Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles) dispose d'outils de financement renforcés en faveur du jeu vidéo, combinant activité de garantie de prêt bancaire et octroi de prêts participatifs (FAPJV).

Ce fonds d'avances participatives permet d'octroyer aux entreprises de jeu vidéo des prêts destinés à financer leurs investissements de développement et de production et à encourager leur structuration et leur croissance. Le montant des prêts octroyés peut atteindre 2 M€. Depuis fin 2016, ce fonds a pu être abondé de 15 M€ supplémentaires, bénéficiant d'une dotation budgétaire globale de 20 M€.

<http://www.ifcic.fr/vous-etes-une-entreprise-culturelle/jeu-video.html>

## 10 years since measures to support French video games were first introduced

It was in 2008 that the two main support measures for the sector, a tax credit and selective schemes for creation, were put in place to give an ailing industry a shot in the arm.

Over these 10 years, video games have become the symbol of a powerful and dynamic industry, an engine of technological innovation and an art in their own right, anchored in digital practices. The public authorities are fully aware of this development.

2017 marks a major reinforcement of support for the sector with reform of the tax credit, which is now set at 30%, the prospects for changes to selective schemes, and the budgetary revaluation of the participating loans fund managed by the IFCIC (French Institute for the Financing of Cinema and Cultural Industries).

### The rate of the Tax Credit for Video Games was raised to 30%

In force since 2008, the Tax Credit for Video Games is a tax incentive scheme that allows creative companies to deduct a share of the production expenses of a game from their taxes.

The Tax Credit for Video Games has just undergone a very significant revaluation, with effect from January 1, 2017:

- increase in the rate from 20% to 30% of production costs
- doubling of the tax credit ceiling from which each company can benefit (from €3 million to €6 million per year)
- increase in European subcontracting expenditure factored into calculation of the tax credit from €1 million to €2 million

The new Tax Credit is emerging as one of the most competitive video game support measures in the world and France is becoming a particularly attractive country for investors and entrepreneurs worldwide.

The Tax Credit for Video Games makes it possible to support all the various forms of video games, and fosters the development of artistically bold and technically ambitious creations. It also aims to accelerate the structuring of this dynamic industry, which allows a large number of highly skilled jobs to be created.

Since 2008, this support has benefited 80 development studios representing 200 licensed games. The average production budget is €3.7 million.

<http://www.cnc.fr/web/fr/credit-d-impot-jeu-video>

## Development of selective schemes for creation (Support Fund for Video Games)

The Support Fund for Video Games offers selective schemes to assist creative companies working on a prototype or in the production phase. To make a selection of the projects submitted, the fund relies on opinions formulated by a committee of professionals appointed for two years. Singer, composer and lyricist Juliette Noureddine, who has a real passion for video games, has been appointed to chair the committee currently in office.

Each year, the Support Fund for Video Games invests between €3 and €4 million in about forty projects. The average budget for projects supported in production is around €350,000. Independent development studios, which create new intellectual properties, are the primary beneficiaries of these support measures.

The public authorities are currently working on strengthening these selective schemes. On the one hand, notification of these measures to the European Commission must make it possible to increase investments in production (currently capped at €200,000 over three years). On the other hand, the Support Fund for Video Games is being bolstered by a new measure that directly targets creators, in the process of writing a new game concept. Implementation is expected in 2018.

<http://www.cnc.fr/web/fr/fonds-d-aide-au-jeu-video-fajv>

## Allocation of the participating advances fund raised to €20 million

The IFCIC has access to enhanced funding avenues for video games, combining bank lending and participating loans (FARJV or Video Game Participating Advances Fund).

The FARJV enables loans to be made to video game companies to finance their development and production investments and to encourage their structuring and growth. The amount of loans granted can reach €2 million. Since the end of 2016, this fund has been supplemented by an additional €15 million, benefiting from an overall budget allocation of €20 million.

<http://www.ifcic.fr/vous-etes-une-entreprise-culturelle/jeu-video.html>

Les pages suivantes proposent une sélection de jeux sortis en 2017 et soutenus au Fonds d'Aide au Jeu Vidéo ou au Crédit d'Impôt Jeu Vidéo.

Ces dispositifs sont opérés par le CNC (Centre National du Cinéma et de l'image animée) et la DGE (Direction générale des Entreprises), et gérés par le CNC.

*The following pages offer a selection of games released in 2017 and supported by the Support Fund for Video Games or Tax Credit for Video Games.*

*These measures are operated by the CNC (Centre National du Cinéma et de l'image animée) and the DGE (Directorate General of Enterprises), and managed by the CNC.*





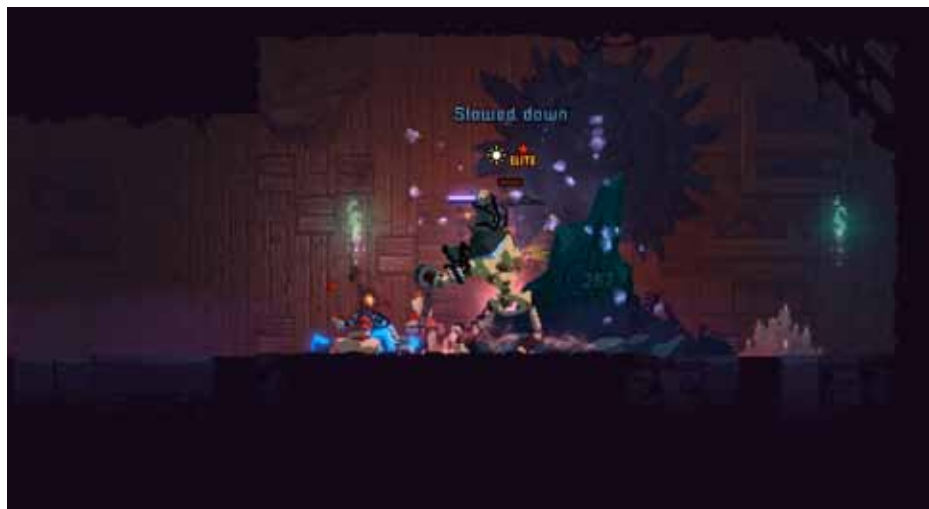
## ABSOLVER – Sloclap

Action RPG  
PC, Xbox One, PS4

**contact :**  
Pierre de Margerie  
[pierre@sloclap.com](mailto:pierre@sloclap.com)  
[www.absolver.com](http://www.absolver.com)

Le joueur incarnera un Aspirant : sélectionné pour son potentiel, sa mission sera de prouver sa force et sa valeur afin de devenir un Absolver. Pour cela, il sera appelé à voyager et à se battre, mais aussi à faire des choix lors de ses inévitables rencontres avec les autres aspirants : combattre ou collaborer ?

*As a Prospect, the player will have to prove his value to become an Absolver. To succeed, he will have to travel and fight, but also make impactful choices when meeting other Prospects : fight or befriend?*



## DEAD CELLS – Motion Twin

Plateforme  
PC, MAC

**contact :**  
Thomas Vasseur  
tvasseur@mtwin.fr  
<https://dead-cells.com/>

Explorez un château tentaculaire en perpétuel mouvement... à supposer que vous êtes capable d'en battre les gardiens ! DEAD CELLS est un jeu d'action / plateforme rogue-like (pas de checkpoint) intégrant des éléments de Métroidvania. Tuer, mourir, apprendre. Recommencer.

*DEAD CELLS is a roguelike, Castlevania-inspired action-platformer, allowing you to explore a sprawling, ever-changing castle... assuming you're able to fight your way past its keepers. To beat the game, you'll have to master 2D "souls-lite combat" with the ever-present threat of permadeath looming. No checkpoints. Kill, die, learn, repeat.*



## DOUBLE KICK HEROES – Headbang Club

Plateforme  
PC, MAC

**contact :**  
David Elahee  
delahee@headbang.club  
<http://www.doublekickheroes.rocks/>

DOUBLE KICK HEROES mélange shooter et jeu de rythme. Survis à la zombie-pocalypse en butant des monstres avec ta Gundillac. Seul le pouvoir du Métal peut sauver ton groupe !

*Double Kick Heroes is an explosive metal rhythm game set in an apocalyptic world. Lead your band on a roadtrip through the wasteland! Blast zombies with your Gundillac and crush them with the power of Metal.*



## ENDLESS SPACE 2 – Amplitude Studios

Stratégie  
PC

**contact :**  
Mathieu Girard  
[mgirard@amplitude-studios.com](mailto:mgirard@amplitude-studios.com)  
<https://www.endless-space.com/>

ENDLESS SPACE 2 est un space opéra stratégique au tour par tour, qui se déroule dans le mystérieux univers Endless. En tant que leader de votre civilisation, imposerez-vous votre vision pour développer le plus grand empire stellaire?

*ENDLESS SPACE 2 is a strategic space opera, featuring the compelling “just one more turn” gameplay, set in the mysterious Endless universe. As the leader of your civilization, will you impose your vision and build the greatest stellar empire?*



## ENTERRE-MOI MON AMOUR (BURY ME MY LOVE) – The Pixel Hunt

Jeu du réel  
Mobile

**contact :**  
Florent Maurin  
florent@thepixelhunt.com  
<http://burymemylove.com>

Depuis des années, les bombes tombent sur Homs, Syrie. Elles détruisent la ville et sèment la mort. Alors quand sa plus jeune sœur vient s'ajouter à la liste des victimes, Nour craque. Elle décide de partir pour l'Europe – là-bas, peut-être, elle trouvera une vie meilleure. Enterre-moi, mon amour est un jeu vidéo pour téléphones portables de la famille des jeux du réel. A travers Majd, vous allez pouvoir communiquer avec Nour et suivre son voyage, comme si vous étiez en discussion avec elle via *WhatsApp*. Vous devrez également prendre d'importantes décisions – comme dans les *Lifeline*, ou les autres fictions interactives.

*Bombs have been falling for years on Homs, Syria, tearing the city to pieces and spreading death. So when her younger sister is added to the list of casualties, Nour can't take it anymore. She decides to leave for Europe, with hopes of a better life. Bury me, my Love is a reality-inspired video game designed for mobile phones. You and your virtual counterpart Majd will be able to communicate with Nour and follow her journey, just as if you were chatting with her via WhatsApp. You will also be asked to make important choices – as you are required to do in the Lifeline series and other interactive stories.*



## GHOST RECON WILDLANDS – Ubisoft

FPS  
PC, PS4, Xbox One

**contact :**  
Thibaut Coudeville  
thibaut.coudeville@ubisoft.com  
<https://ghost-recon.ubisoft.com/wildlands>

Formez une équipe de 4 Ghosts avec 3 amis et profitez de la meilleure expérience Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands : le nouveau jeu de tir se déroulant dans un monde ouvert gigantesque et immersif.

*Create a team with up to 3 friends in Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands and enjoy the ultimate military shooter experience set in a massive, dangerous and responsive open world.*



## MARIO RABBIDS KINGDOM BATTLE – Ubisoft

Stratégie  
Switch

**contact :**  
Thibaut Coudeville  
thibaut.coudeville@ubisoft.com  
<https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/mario-rabbids-kingdom-battle/>

C'est l'histoire d'une rencontre inattendue entre le héros de jeu vidéo le plus célèbre de tous les temps, Mario, et les créatures les plus irrévérencieuses et mignonnes, les Lapins Crétins. Le royaume Champignon a été chamboulé par un mystérieux vortex qui a transporté les chaotiques Lapins Crétins sur des terres jadis paisibles. Pour remettre le monde dans son état normal, Mario, Luigi, la princesse Peach et Yoshi s'allient aux héros Lapins Crétins et s'embarquent dans un périple déjanté qui leur fera découvrir quatre environnements différents.

*This is the story of an unexpected encounter between Mario and the irreverent Rabbids. To bring order back to a splintered Mushroom Kingdom, Mario, Luigi, Princess Peach and Yoshi team up with Rabbids heroes in a journey through four different worlds.*



## STEEL DIVISION : NORMANDY 44 – Eugen System

Stratégie  
PC

**contact :**  
Cédric Le Dressay  
cledressay@eugensystems.com  
<https://www.steeldivisiongame.com/>

STEEL DIVISION : NORMANDY 44 est un jeu de stratégie en temps réel qui nous fait revivre la Campagne de Normandie, quelques heures après le débarquement, et nous permet d'incarner l'une des nombreuses divisions des Alliés ou de l'Axe.

*STEEL DIVISION : NORMANDY 44 is a Tactical Real-Time Strategy (RTS) game, developed by Eugen Systems, the creators of titles like Wargame and R.U.S.E. This new game puts players in command of detailed, historically accurate tanks, troops, and vehicles at the height of World War II.*





## YURI – Finger Lab

Plateforme  
Mobile

**contact :**  
Aurélien Potier  
contact@fingerlab.net  
<http://www.yurigame.com>

YURI est un jeu de plateforme et d'exploration au gameplay inventif et réjouissant. Dessiné à la main d'un trait sensible riche en détails et accompagné d'une musique et de bruitage spécialement composés pour le jeu, Yuri offre au joueur une expérience immersive et poétique unique. Réalisé par les frères Potier, avec le désir de créer un jeu vidéo d'auteur ambitieux et personnel, Yuri est aussi un hommage aux classiques des jeux de plateforme et de la bande-dessinée d'aventure.

*YURI is a naturalistic platform game requiring fast and accurate gameplay. 10 long levels make up this adventure full of encounters and perilous obstacles. Drawn by hand with delicate lines rich in details and accompanied by music and sound effects composed especially for the game, Yuri offers the gamer a unique immersive and poetic experience. Designed by the Potier brothers who wanted to create an ambitious and personal arthouse video game, Yuri also pays homage to the platform game classics and adventure comics.*



## WONDER BOY : THE DRAGON'S TRAP – Lizardcube

Plateforme  
Switch, PS4, Xbox One, PC

**contact :**  
Omar Cornut  
omarcornut@gmail.com  
<http://www.thedragonstrap.com/>

WONDER BOY : THE DRAGON'S TRAP est un remake d'un jeu de Westone et Sega, sorti en 1989 sur Master System et Game Gear. Alors que le héros (ou l'héroïne, c'est au choix) est sur le point d'occire le Mecha-dragon, un dragon robotique, ce dernier dans son dernier souffle lance un maléfice au protagoniste de notre histoire. Le voici transformé en Lizard-man, créature mi- humaine, mi- salamandre, incapable d'user de son équipement, mais avec la capacité de cracher des boules de feu, alors que le château dans lequel il se trouvait s'effondre. Sain et sauf, Lizard-man entame une quête parsemée d'embûche dans laquelle il cherchera à se débarrasser de sa condition.

*Boasting beautiful, hand-drawn animations and re-orchestrated soundtrack, the cult classic returns with a unique blend of exploration, action and adventure ! Cursed into a half-human, half-lizard monstrosity by the Meka-Dragon, you are in search for a cure ! The only way you can return to human form is to find the Salamander Cross, a magical item with the power to remove curses...*



CNC  
Centre national du cinéma  
et de l'image animée  
12 rue de Lübeck  
75784 Paris Cedex 16  
01 44 34 34 40  
[www.cnc.fr](http://www.cnc.fr)

maquette  
atelier Dupont  
impression  
**Stipa Montreuil**  
octobre 2017

