



Ankama et le Label 619 construisent une nouvelle synergie

« **Longue vie au Label !** » C'est par cette formule enthousiaste qu'**Anthony Roux**, PDG et fondateur d'Ankama, a salué la mise en place d'une relation nouvelle entre sa société et le **Label 619**, créé en 2007 au sein d'**Ankama Éditions**. Une stratégie gagnant-gagnant : désormais **indépendant**, 619 va pouvoir **élargir son champ de création**, tandis qu'Ankama, qui demeure son **partenaire privilégié**, bénéficiera notamment de ses capacités accrues à **dénicher de nouveaux talents**.

Roubaix le 01 mars : L'histoire commence en **2006** avec la création par **Run**, alias **Guillaume Renard**, du **Label 619** au sein d'**Ankama Éditions**. Une collaboration ponctuée par une série d'œuvres marquantes (**Mutafukaz**, **DoggyBags**, **Funérailles**, **The Grocery**, **Shangri-La...**) et l'émergence d'auteurs tels que **Mathieu Bablet**, **Guillaume Singelin** et **Florent Maudoux**.

Fière de cette *success story* qui a prouvé le bien-fondé d'un pari osé, Ankama fait aujourd'hui un nouveau pari : que le **Label 619 prenne encore plus de liberté**, tout en restant à ses côtés pour qu'il rêve encore plus grand. La démarche s'inscrit d'ailleurs logiquement dans le parcours d'une entreprise viscéralement attachée à son indépendance, gage de sa liberté de création.



C'est donc avec le trio cité plus haut que **Run**, qui s'est retrouvé au fil des ans à cumuler les casquettes de scénariste, dessinateur, directeur éditorial, directeur de collection et réalisateur, a constitué ce **nouveau studio de création indépendant**. Un label maintenant « **dirigé à quatre** », explique de son côté Run, qui pourra ainsi « *continuer à développer nos projets historiques ainsi que de nouveaux titres, chercher de nouveaux auteurs et explorer de nouvelles voies* », et bénéficier d'une « **liberté accrue pour développer nos projets sur différents supports** ».

Gagnant en autonomie, le **Label 619 continuera de s'appuyer sur la structure et le savoir-faire d'Ankama Éditions**, son partenaire historique, qui restera également son **premier éditeur**.

À propos du groupe Ankama

Ankama est une société indépendante de création, d'édition et de distribution d'œuvres de divertissement à travers le monde. Du jeu vidéo au jeu de plateau, de l'animation au manga, elle contrôle la chaîne de production de ses créations de A à Z. Connue pour ses MMORPG et ses séries animées DOFUS et WAKFU, issus d'un vaste univers appelé le Krosmoz, elle a réalisé son premier long métrage en 2016, DOFUS – Livre 1 : Julith. Parmi d'autres cordes à son arc : le jeu de plateau Krosmaster Arena et ses figurines ; les jeux vidéo mobiles Tactile Wars, King Tongue, DOFUS Pogo, Nindash, WAKFU : La Confrérie sur smartphones et tablettes ; mais aussi des mangas et BD tels que Mutafukaz, Shangri-La, City Hall, Radiant ou encore Freaks' Squeele. En effet, depuis 2004, selon les principes du transmédia, les équipes d'Ankama créent des univers qu'elles développent en plusieurs histoires, sur différents supports, offrant ainsi à leurs communautés de joueurs, lecteurs, spectateurs, une expérience narrative immersive et complète sur l'ensemble des plateformes populaires. Avec Ankama, chaque histoire est unique, mais toutes sont connectées. Pour résumer l'actualité d'Ankama, il faut regarder du côté de : DOFUS Touch, version tablette et smartphone de DOFUS sorti fin 2016 ; Krosmaga, le jeu de cartes à collectionner qui mêle combat et stratégie ; et la saison 3 de la série animée WAKFU diffusée sur France 4 et Netflix France en 2017 (sur Netflix Monde en avril 2018) ; MUTAFUKAZ le film avec Orelsan, Gringe et Redouane Harjane, sorti dans les salles françaises le 23 mai 2018. <http://www.ankama.com>