



Ubisoft® acquiert RedLynx, créateur de la marque culte online "Trials"

Paris, France – 02 novembre 2011 – Ubisoft annonce aujourd'hui l'acquisition du studio finlandais RedLynx, créateur de la marque culte online "Trials".

Etabli en 2000, le studio RedLynx, un des pionniers des jeux digitaux, a développé plus de 100 titres de très grande qualité, principalement en distribution digitale, pour l'ensemble des formats (PC, consoles, téléphones portables, tablettes et TV interactive). Après avoir rencontré un premier succès sur PC, sa marque phare, Trials, réputée pour la qualité de ses animations physiques hyper réalistes, est aujourd'hui l'une des meilleures ventes jamais réalisées sur Xbox Live Arcade, avec plus de 2 millions de téléchargements payants pour le jeu et ses contenus téléchargeables. Le prochain titre de la franchise, Trials Evolution, sera lancé dans les prochains mois. Leur dernier jeu, DrawRace 2, lancé sur iPhone et iPad, a été salué par la critique et par les consommateurs pour la qualité de ses contrôles tactiles et son gameplay multi-joueurs asynchrone. A sa sortie, le jeu était en tête des ventes des jeux de course en Europe et aux Etats-Unis.

"Nous sommes ravis d'accueillir les talents de RedLynx. Cette équipe a su développer des marques digitales fortes qui se distinguent par une forte rejouabilité, des ventes dans la durée et un positionnement multi-supports. Cette acquisition nous apporte à la fois un réel savoir-faire dans les jeux online asynchrones et une technologie d'animations physiques reconnue. Ces caractéristiques offrent une opportunité pour étendre ces marques, et tout particulièrement Trials, sur un très large choix de plateformes digitales et online, en forte croissance." a déclaré Yves Guillemot, Président Directeur Général d'Ubisoft.

"Nous avons été séduits par l'attention qu'Ubisoft porte à la création et à la qualité et par sa volonté d'inscrire dans la durée sa stratégie de développement sur les marchés traditionnels et sur ceux de la distribution digitale. L'enjeu du marché du jeu vidéo aujourd'hui n'est pas lié à une plateforme en particulier, mais réside dans la capacité des développeurs à créer des expériences de jeu fantastiques, que les joueurs pourront découvrir quelque soit le format de leur choix. Grâce à ce rapprochement, RedLynx pourra accélérer la création de marques exceptionnelles qui tireront pleinement profit de la forte croissance des nouveaux marchés online. Avec Ubisoft, une audience beaucoup plus étendue accédera à nos jeux, nous permettant de valoriser nos créations et notre expérience sur un plus large choix de plateformes en distribution digitale." a affirmé Tero Virtala, CEO RedLynx

L'acquisition de RedLynx fait suite à celles de Massive Entertainment, Nadeo, Quazal et Owlent. Elles s'inscrivent dans la stratégie d'Ubisoft d'internaliser les technologies et expertises nécessaires à son développement sur les nouveaux modèles de distribution digitale et de jeu en ligne. Le succès des Schtroumpfs sur Facebook, le lancement prochain de l'open-beta de Ghost Recon Online, l'enthousiasme de la communauté fidèle de Trackmania, le succès de Settlers Online en Allemagne, et la plateforme de services en ligne Uplay font partie des premières concrétisations de cette stratégie.

Précédentes acquisitions d'Ubisoft dans le segment online :

- Novembre 2008 : acquisition de Massive Entertainment, spécialiste des jeux multijoueurs. Massive développe et collabore actuellement à plusieurs projets ambitieux d'Ubisoft.
- Octobre 2009 : acquisition de Nadeo, créateur de TrackMania, le jeu culte de courses de voitures en multijoueurs. Trackmania 2 Canyon et Maniaplanet viennent d'être lancés.
- Novembre 2010 : acquisition de Quazal, un leader de la création de solutions technologiques online. Assassin's Creed implémente ces technologies et a reçu le prix du "*Meilleur jeu online*" de l'E3 2010, décerné par le jury officiel "Game Critics Awards".
- Juillet 2011 : acquisition d'Owlient créateur de jeux Free-to-Play et expert dans la gestion des jeux communautaires. Son jeu phare Howrse compte près de 2 millions d'utilisateurs actifs par mois.

Contact

Communication financière

Jean-Benoît Roquette
Responsable de la Communication Financière
+ 33 1 48 18 52 39
Jean-benoit.roquette@ubisoft.com

Relations Presse

Emmanuel Carré
Attaché de Presse
+ 33 1 48 18 50 91
Emmanuel.carre@ubisoft.com

A propos d'Ubisoft :

Ubisoft figure parmi les leaders en production, édition et distribution de jeux interactifs dans le monde. Le groupe a connu une croissance considérable grâce à un catalogue de produits fort et diversifié ainsi que des partenariats fructueux. Les équipes d'Ubisoft sont réparties dans 28 pays et distribuent des jeux dans plus de 55 pays à travers le monde. Le groupe s'engage à fournir au public des jeux vidéo innovants et d'excellente qualité. Pour l'exercice 2010-11, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 1 039 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: www.ubisoftgroup.com.