

Sony Interactive Entertainment fait l'acquisition de Haven Entertainment Studios Inc.

Sony Interactive Entertainment LLC (« SIE ») a annoncé aujourd'hui qu'elle avait conclu une entente visant à acquérir Haven Entertainment Studios Inc. (« Haven Studios »), un studio de développement de jeux basé à Montréal et créé par la célèbre développeuse Jade Raymond, fondatrice d'Ubisoft Toronto et de Motive Studios, et l'une des forces créatrices de la franchise Assassin's Creed.

Ce communiqué de presse contient des éléments multimédias. Voir le communiqué complet ici : <https://www.businesswire.com/news/home/20220321005316/fr/>

Fondé en mars 2021 avec le soutien financier de SIE, Haven Studios compte parmi ses rangs une équipe de créateurs de jeux chevronnés qui ont collaboré pendant plus de dix ans à certains des jeux et des franchises parmi les plus populaires de l'industrie. Haven Studios travaille actuellement sur son premier projet, une nouvelle expérience de service en temps réel pour la plateforme PlayStation, articulée autour d'un monde systémique et évolutif axé sur la liberté, les sensations fortes et le plaisir de jouer.

« Haven Studios est un studio émergent doté d'une équipe exceptionnelle de gens fort talentueux, et nous sommes ravis de les accueillir parmi nous à titre de tout premier studio de développement de jeux au Canada », a déclaré Jim Ryan, président et chef de la direction de Sony Interactive Entertainment. « Le studio se concentre sur la création d'un jeu multijoueur AAA original, qui exploitera non seulement la puissance de la plateforme PlayStation 5, mais enrichira également le catalogue diversifié d'expériences de jeu que seule PlayStation est en mesure d'offrir. »

« Nous avons eu le privilège de travailler en étroite collaboration avec l'équipe de Haven Studios pendant la dernière année et nous avons été extrêmement impressionnés par son essor et les progrès réalisés dans le cadre de son premier projet », a déclaré Hermen Hulst, directeur de PlayStation Studios. « Jade a mis sur pied une équipe de classe mondiale possédant les aptitudes créatives et les techniques nécessaires pour mener à bien un projet aussi ambitieux. Nous apprécions l'engagement du studio à créer un environnement de jeu collaboratif, centré sur le joueur et offert pour de nombreuses générations, et sommes ravis qu'il fasse officiellement partie de l'équipe de PlayStation Studios. »

« Joindre la grande famille de PlayStation Studios offre à Haven la liberté de création et le soutien nécessaires pour se concentrer sur la création de jeux exceptionnels », a déclaré Jade Raymond, PDG et fondatrice de Haven Studios. « Nous nous réjouissons d'avoir l'occasion de collaborer avec les équipes remarquables de PlayStation Studios et de pouvoir bénéficier de leur expertise. Nous avons l'intention d'exploiter pleinement les incroyables capacités de la PS5 pour créer de nouveaux mondes, aptes à faire rêver les joueurs et à leur offrir de nouvelles possibilités de connexion. »

Avec une équipe de plus de 60 employés en pleine expansion, Haven Studios deviendra le 18e

studio à se joindre à la famille PlayStation Studios. Après l'acquisition, les activités quotidiennes continueront à être pilotées par l'équipe de direction de Haven Studios, en étroite collaboration avec l'équipe de direction de PlayStation Studios. Les détails de cette transaction, y compris la valeur d'acquisition, restent confidentiels en raison d'engagements contractuels.

À propos de Sony Interactive Entertainment

Reconnue comme un leader mondial du divertissement interactif et numérique, Sony Interactive Entertainment (SIE) est responsable de la marque PlayStationMD ainsi que de sa famille de produits et services. PlayStation innove dans le secteur depuis le lancement de la PlayStation originale, au Japon, en 1994. La grande famille des produits et services PlayStation comprend la PlayStationMD5, la PlayStationMD4, PlayStationMDVR, le PlayStationMCStore, PlayStationMDPlus, PlayStationMCNow et les logiciels de renommée PlayStation de PlayStation Studios. Installée à San Mateo, en Californie, SIE est une filiale en propriété exclusive de Sony Corporation qui exerce ses activités dans le monde entier, avec des bureaux en Californie, à Londres et à Tokyo.

À propos de Haven Entertainment Studios, Inc.

Haven Studios a été fondé par une équipe chevronnée de professionnels du secteur, tous passionnés par la création de jeux exceptionnels. Situé à Montréal, l'un des principaux epicentres du développement de jeux vidéo à l'échelle mondiale, le studio adopte des valeurs fondamentales comme la gentillesse, la capacité d'adaptation et le courage pour favoriser l'excellence créative. L'équipe compte des développeurs chevronnés issus de tous les milieux de l'industrie qui ont travaillé sur certaines des franchises de jeux parmi les plus connues et les plus populaires, notamment The Sims, Assassin's Creed, Rainbow 6 : Siege, Tomb Raider et Star Wars Battlefront. Fort de plusieurs dizaines d'années d'expérience dans la création d'expériences interactives exceptionnelles, le studio propose une expérience de jeu en temps réel basée sur un monde systémique et évolutif qui procurera liberté, sensations fortes et divertissement aux joueurs pour des générations à venir.

À propos de Jade Raymond

Jade Raymond est PDG et fondatrice de www.HavenStudios.com. Depuis sa tendre enfance passée à Montréal, Mme Raymond se passionne pour les jeux vidéo. Elle a débuté sa carrière à titre de programmeuse et s'est ensuite consacrée à l'innovation et à la création de fonctionnalités et de tactiques nouvelles pour les jeux de rôle et d'aventure et les jeux multijoueurs en ligne. Au cours des 25 dernières années, elle a exprimé sa passion pour tous les aspects du développement des jeux en occupant des postes clés dans les domaines de la programmation, de la conception, de la production, de la direction de studio et de la gestion d'entreprise. Elle est notamment connue pour avoir participé à la création des franchises Assassin's Creed et Watch Dogs, et pour avoir fondé le studio Ubisoft de Toronto, qui a conçu de nombreux titres à succès comme Tom Clancy's Splinter Cell : Blacklist sous sa supervision.

Plus récemment, Mme Raymond a occupé le poste de vice-présidente de la division Stadia Games and Entertainment de Google. Avant de faire partie de l'équipe de Google, elle a exercé les fonctions de vice-présidente principale et de directrice générale d'Electronic Arts' PopCap, à Vancouver, et de Motive Studios, à Montréal, qu'elle a fondé en 2015. Elle a également été à la tête

du portefeuille des logiciels et des jeux pour consoles Star Wars chez EA.

« PlayStation », « PS5 », « PS4 » et « DualSense » sont des marques déposées ou des marques de commerce de Sony Interactive Entertainment Inc. Toutes les autres marques sont détenues par leurs propriétaires respectifs.

Le texte du communiqué issu d'une traduction ne doit d'aucune manière être considéré comme officiel. La seule version du communiqué qui fasse foi est celle du communiqué dans sa langue d'origine. La traduction devra toujours être confrontée au texte source, qui fera jurisprudence.



Consultez la version source sur [businesswire.com](https://www.businesswire.com/news/home/20220321005316/fr/) :
<https://www.businesswire.com/news/home/20220321005316/fr/>