



305, Charest Est  
Bureau 700  
Québec (Québec)  
G1K 3H3

T 418 522 2468  
F 418 522 2661  
[beenox.com](http://beenox.com)

## **COMMUNIQUÉ DE PRESSE**

### **BEENOX CÉLÈBRE SES 15 ANS**

Québec, le 21 octobre 2015 – Cette année, Beenox célèbre ses 15 ans d'existence! Le studio profite de l'occasion pour renouveler sa marque-employeur, son site Web et sa déco. Avec l'aide de Kabane, Beenox a construit une nouvelle image de marque articulée autour de ses employés, qui se décline sur son nouveau site Web. Aussi, les post-its qui mettaient en vedette des personnages du jeu vidéo sur l'Édifice Beenox ont cédé leur place aux plus importantes réalisations du studio.

Peu après avoir démarré ses activités dans l'appartement de Dominique Brown, l'entreprise a embauché son premier employé le 9 octobre 2000. Pascal Brulotte, aujourd'hui directeur technique artistique, se rappelle bien de cette époque: «Après avoir passé quelques semaines dans le salon de Dee, nous avons emménagé dans des locaux du Mail St-Roch, sans portes, sans rideaux et sans chauffage! Notre premier contrat fut de produire des éléments graphiques pour le jeu Cro-Mag Rally sur Mac. Ça nous a permis ensuite de financer le développement d'un projet original.»

Après avoir élaboré le moteur de jeu Coldstone et le jeu Pillars of Garrendal sur Mac, Beenox a embauché Sylvain Morel en 2002, à titre de directeur de la technologie. Autodidacte, celui qui a appris à programmer sur VIC-20, a conçu le moteur de jeu Goliath, encore utilisé aujourd'hui. Il est depuis 2012 président et co-directeur du studio et conserve de bons souvenirs de ses débuts: «Lorsque je suis arrivé chez Beenox, nous n'étions que 5 employés. Nous sommes maintenant un studio bien établi dans la famille d'Activision. Avoir participé au développement du studio est la réalisation dont je suis le plus fier.»

De 2002 à 2006, Beenox est rapidement devenu un leader de la conversion de jeux. Le studio a adapté plus d'une vingtaine de titres sur les plateformes Mac et PC, à commencer par Tony Hawk's Pro Skater 3. L'entreprise a alors embauché une vingtaine de programmeurs, plusieurs étant encore à l'emploi du studio. Activision et d'autres éditeurs se sont disputé les services de Beenox, si bien que le 25 mai 2005, Activision a fait l'acquisition de Beenox, qui comptait alors 32 employés. Ce partenariat a permis au studio d'accélérer le développement de ses premiers jeux sur console.

C'est à ce moment que Thomas Wilson a rejoint Beenox, à titre de directeur créatif en 2005. Son premier mandat fut de développer des projets originaux et d'engager le personnel pour y arriver. Après avoir conçu quelques titres inspirés de films d'animation, celui qui est co-directeur du studio depuis 2012 se remémore avec fierté Spider-Man™: Shattered Dimensions: «Il s'agissait de notre première opportunité de travailler avec un personnage aussi iconographique. Nous avions le mandat à l'époque d'insuffler un vent de renouveau à la franchise et c'est exactement ce que nous avons fait.»

Deux ans après son acquisition, Beenox, qui avait franchi le cap des 100 employés, a annoncé une phase d'expansion, visant la création de 200 emplois. Au même moment, Beenox Assurance Qualité, une division chargée d'effectuer des tests pour les jeux d'Activision, a vu le jour. Les deux entités ont ensuite emménagé dans l'Édifice Beenox en 2009, où plus de 425 personnes travaillent aujourd'hui. Le studio, qui a participé au développement des trois derniers titres de la série Skylanders®, peut se vanter de collaborer sur Call of Duty®: Black Ops 3, le jeu multi-plateforme le plus attendu des fêtes<sup>1</sup>.

#### **À propos de Beenox**

Beenox est un studio de développement de jeux vidéo de niveau mondial établi à Québec depuis 2000. Propriété d'Activision Publishing Inc., chef de file mondial dans le développement, l'édition et la distribution de produits de divertissement interactif, Beenox peut compter sur une équipe d'employés hautement qualifiés, fiers de réussir ensemble. Leur mission : créer des jeux mémorables de par leur niveau d'exécution et d'innovation.

**Source :**

Mathieu Blanchet  
Gestionnaire de communauté, BEENOX  
418-522-2468 p. 7220  
[mblanchet@beenox.com](mailto:mblanchet@beenox.com)

**Pièces-jointes\* (crédit photo: Beenox) :**

2012\_Nouvelle\_Direction.jpg (Sylvain Morel et Thomas Wilson dirigent le studio depuis le départ de Dominic Brown)  
2015\_comitedirection\_beenox.jpg (Le comité de direction de Beenox en 2015)  
2015\_edifice\_beenox.jpg (Édifice Beenox durant l'été 2015)  
2015\_nouvelle\_marque\_employeur01.jpg (Slogan principale de la nouvelle marque employeur de Beenox)  
2015\_nouvelle\_marque\_employeur02.jpg (Image promotionnelle de la nouvelle marque employeur de Beenox)  
Murale\_15e.jpg (Murale composée de plusieurs de nos employés pour souligner le 15<sup>e</sup>. Cette murale est affichée au rez-de-chaussée de l'édifice Beenox)

\*Ces photos sont également disponibles en haute résolution.

---

<sup>i</sup> <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2015/holiday-2015-the-most-anticipated-games.html>