

**CYBER GROUP STUDIOS SÉLECTIONNÉ
PAR EPIC GAMES
DANS LE CADRE DU PROGRAMME
MEGAGRANT UNREAL ENGINE**



SOUS EMBARGO JUSQU'AU MARDI 2 FEVRIER A 10H00 PARIS CET

Paris, France – Mardi 2 février 2020 : Cyber Group Studios - producteur et distributeur international de séries animées, jeux interactifs et développeur de marques de loisir pour les enfants et la famille – est honoré d'avoir été sélectionné par **Epic Games** en tant que bénéficiaire du programme **MegaGrant Unreal Engine**.



Cette prestigieuse sélection encourage la société dans sa stratégie d'offrir aux enfants et familles du monde entier des séries d'animation captivantes sur tous supports (TV, smartphones, tablettes) avec une qualité d'image cinéma grâce à l'intégration de nouvelles technologies dans les processus de production. Cette sélection récompense plus particulièrement l'initiative d'ouvrir à Roubaix le premier studio français dédié à la production virtuelle et l'animation temps réel, avec la technologie **Unreal Engine**.

Pierre SISSMANN, Président de Cyber Group Studios, a déclaré : « Nous avons choisi la région des Hauts-de-France pour y créer le premier grand studio de production virtuelle et d'animation temps réel français. En effet, celle-ci a développé un pôle d'excellence regroupant des acteurs de premier plan de l'industrie et les meilleures écoles d'animation et de jeux vidéo au monde. Nous sommes très honorés d'avoir été sélectionnés par Epic Games et de bénéficier de leur assistance pour la création de notre studio avec la technologie Unreal Engine. »

« Merci à Cyber Group Studios d'avoir choisi Roubaix et les Hauts-de-France pour s'installer et créer le premier grand studio d'animation temps réel français ! L'innovation et les nouvelles techniques développées par Cyber Group Studios sont de nouveaux atouts pour faire des Hauts-de-France la grande région créative en France, reconnue pour ses programmes d'animation, ses séries, ses jeux, ses talents, et continuer à écrire l'histoire de l'audiovisuel en Hauts-de-France. Avec des entreprises et des écoles de premier plan, des festivals internationaux, ce grand studio vient renforcer l'écosystème audiovisuel particulièrement dynamique de la région. » déclare le Président de la Région Hauts-de-France

« En facilitant l'implantation de Cyber Group Studios à Roubaix, en 2017, nous savions déjà que s'ouvrirait, à court terme, de réelles opportunités de développement aussi bien pour le parc d'innovation de la Plaine Images que pour l'ensemble de l'écosystème de l'animation régional. La création du studio en temps réel, doté de la technologie Unreal Engine, en est un excellent exemple. Notre volonté régionale de faire des Hauts-de-France une référence dans le monde de l'animation est plus que jamais une réalité et nous félicitons Pierre Sissmann et ses équipes pour leur implication sans faille en faveur de l'emploi et du dynamisme régional. » déclare Godefroy VUJICIC, Directeur Général de Pictanovo



Le nouveau studio, qui ouvrira fin mars 2021, sera équipé des toutes dernières technologies en matière de production virtuelle, de rendu en temps réel et de capture de mouvement. Situé dans « **La Plaine Image** », pôle européen dédié aux industries créatives, il sera géré par **Stéphanie BACLET** qui dirige actuellement le studio d'animation 2D et CG que la société a créé en 2018. Les deux entités qui s'étendront sur une surface de plus de 1 000 m² travailleront très étroitement ensemble.

« Je suis ravi de bénéficier du soutien d'Epic Games qui enrichit notre stratégie d'innovation. Les nouvelles technologies que nous intégrons dans notre nouveau studio nous permettront de créer des contenus de divertissement encore plus qualitatifs pour les enfants et les familles du monde entier. Je suis également enchanté de créer ce studio dans la région des Hauts-de-France où nous sommes déjà implantés et avons développé des partenariats avec les talents, les écoles et Pictanovo le pôle technique régional » a déclaré **Pierre SISSMANN** Président de Cyber Group Studios, tandis qu'**Olivier LELARDOUX**, Directeur Général des Studios & Producteur Associé, a ajouté « rassembler la plupart des tâches d'animation sous le logiciel Unreal Engine nous permet de produire rapidement du contenu de grande qualité pour les plateformes numériques telles que YouTube et d'optimiser la qualité et la durée de production des séries traditionnelles. »

Le premier programme que le nouveau studio produira est une série animée originale de 52x11 minutes, intitulée **Giganto Club**. Avec une sortie prévue en 2021, la série mettra en scène des dinosaures et racontera leurs aventures, s'appuyant sur le succès de la série animée **Gigantosaurus** produite par Cyber Group Studios et lancée dans le monde en 2019/2020.

Chaque épisode du **Giganto Club** présentera des faits fascinants sur la période du Crétacé et des comparaisons intéressantes avec notre monde d'aujourd'hui. Le programme sera présenté par des dinosaures animés en temps réel qui inviteront les spectateurs à jouer, chanter, découvrir des "Dino-news" et des "Dino-invités".

Ce programme sera animé en « motion capture » hybride (magnétique et optique) avec les technologies **XSENS** et **Unreal Engine**.



Ecrit par **Mickael FRISON**, la série sera réalisée par **Olivier LELARDOUX** sous la supervision technique d'**Andreas J. CARLEN**, qui avec 25 ans d'expérience dans la production en temps réel et les convergences de production entre les séries animées et les jeux vidéo, est l'un des meilleurs spécialistes du marché. Récemment engagé en qualité de **Directeur Technique** en charge de la R&D et des technologies temps réel, il travaillera en étroite collaboration avec **Olivier Lelardoux**.

Outre le **Giganto Club**, **Cyber Group Studios** prévoit d'utiliser ces nouvelles technologies pour produire deux autres séries : **Monster in My Pocket**, en coproduction avec **MEG**, et **Alex Player**, en coproduction avec **Bee Prod** et **Webedia**. Classées dans le [TOP 5 des programmes présentés au Cartoon Forum 2020](#), les deux séries augmenteront ainsi leur potentiel de succès.

Grâce à la production virtuelle, au rendu en temps réel et à la capture de mouvements, la société va pouvoir accélérer et optimiser ses flux de production. Cette nouvelle manière de créer du contenu va permettre de produire simultanément pour la série, les réseaux sociaux et les jeux vidéo/digitaux et grâce à des scanners 3D, de réutiliser les visuels CG pour développer des jouets connectés et d'autres produits dérivés.

Cette initiative de production virtuelle et d'animation en temps réel provient de **Cyber Labs**, la division R&D de la société, chargée d'essaimer une culture d'innovation à tous les niveaux et dans tous ses domaines d'activité (production de contenus linéaires et interactifs, distribution de ces contenus, licensing et merchandising).

#

À propos de Cyber Group Studios :

Cyber Group Studios est un producteur et distributeur de séries animées. La société développe également des marques d'envergure mondiale dans le domaine du divertissement. Ces dernières sont destinées aux enfants et à leur famille.

Fondée en 2005 et employant environ 150 personnes, Cyber Group Studios a établi son siège à Paris. La société compte également à ce jour deux studios de production à Paris et Roubaix (France), un bureau à Los Angeles (États-Unis) et des partenariats stratégiques en Russie et en Chine.

Cyber Group Studios a pour but de produire des programmes divertissants et adaptés aux enfants du monde entier. Passionnées de belles histoires, les équipes de Cyber Group Studios aiment leur apporter une réelle identité visuelle, des musiques percutantes et varier les animations (2d, CG, mix 2d/CG and CG/live action, animation en temps réel). Pour mener à bien ces projets et immerger les téléspectateurs dans l'univers et l'émotion de ses différentes séries, la société de production et de distribution collabore avec les meilleurs créatifs de l'industrie et prend part au développement de nouvelles technologies.

La société développe du contenu pour la télévision, les plateformes digitales, ainsi que pour le grand écran et les produits destinés à la vente directe aux consommateurs (produits destinés au divertissement familial, jeux interactifs, produits dérivés).



Cyber Group Studios vend les droits de ses propres programmes ainsi que les droits de programmes tiers. Ces programmes sont disponibles dans plus de 30 langues et dans plus de 160 pays. Les partenaires de Cyber Group Studios comprennent les diffuseurs de télévision, les plateformes de streaming VoD et les sociétés de divertissement à domicile.

L'énergie et la totale dévotion de ses équipes à créer des programmes parlant aux enfants et aux familles du monde entier ont valu à Cyber Group Studios de prestigieuses reconnaissances et de nombreux prix internationaux.

En savoir plus :

Site: www.cybergroupstudios.com

Instagram [@CyberGroupStudios](https://www.instagram.com/CyberGroupStudios)

Twitter [@CyberGroupSDs](https://twitter.com/CyberGroupSDs)

Facebook [Cyber Group Studios](https://www.facebook.com/CyberGroupStudios)

YouTube [CyberGroupStudios](https://www.youtube.com/CyberGroupStudios)

CONTACT:

Cyber Group Studios

Eve Cohen – Coordinatrice internationale

Mail : ecohen@cybergroupstudios.com – T: +33 (0)1 55 56 32 13 _

Mobile : +33 7 71 69 79 85