

Aurélien PAILLARD

SAE S1.05-06

S1-2024

Thomas ROYER

Axel OTTINGER

Ibrahima NGOM

ASOBO STUDIO

Rapport économique



Nord
Franche-Comté
Belfort - Montbéliard

UNIVERSITÉ 
FRANCHE-COMTÉ

Sommaire

Introduction (Aurélien).....	4
1 Généralités sur Asobo Studio (Axel).....	5
1.1 Fiche d'identité.....	5
1.2 Structure hiérarchique de l'entreprise Asobo.....	6
1.3 L'historique de l'entreprise.....	7
2 Quel est le service rendu par l'entreprise ? (Ibrahima).....	8
2.1 Que produit-elle ?.....	8
2.2 Que vend-elle ?.....	9
2.3 Qui sont ses clients ?.....	9
2.4 Qui sont ses fournisseurs ?.....	10
2.5 Qui sont ses concurrents ?.....	10
2.6 À quels services extérieurs peut-elle faire appel (sous-traitants, administrations, autres entreprises...) ?.....	11
2.7 Quels sont les savoir-faire de l'entreprise ?.....	11
3 Activités, services et zones de travail (Aurélien).....	12
3.1 Activités contribuant à la réalisation du service rendu.....	12
3.2 Différents services interne.....	13
3.3 Différentes zones de travail.....	14
4 Méthodes de travail au sein d'Asobo Studio (Thomas).....	15
4.1 Mode de travail d'Asobo Studio.....	15
4.2 Organisation des tâches chez Asobo Studio.....	16
4.3 Horaires des salariés.....	17
4.4 L'apprentissage d'un métier chez Asobo Studio.....	19
5 Informations « stratégiques », comptables et financières (Thomas).....	20
5.1 Évolution du chiffre d'affaires.....	20
5.2 Marchés.....	21
5.3 Résultat.....	22
5.4 Perspectives.....	24
Table des figures.....	26
Sitographie.....	27
Sommaire des annexes.....	32

Introduction (Aurélien)

Actuellement en première année de BUT Informatique, notre groupe composé de PAILLARD Aurélien (référant), ROYER Thomas, OTTINGER Axel et NGOM Ibrahima avons comme projet la création d'un site web présentant une entreprise du numérique.

Nous avons porté notre attention sur l'entreprise Asobo Studio, une entreprise au nom peu connu du public, mais ayant pourtant réalisé beaucoup de projets populaires.

En suivant le déroulé de mise en œuvre de notre projet, nous nous sommes penchés sur le fonctionnement économique de cette entreprise, nous amenant à la création de ce rapport économique.

Il sera découpé en cinq parties : faisant d'abord la présentation générale de l'entreprise, puis montrant ses services rendus et son activité, avant de finir sur le travail interne et le côté financier.

1 Généralités sur Asobo Studio (Axel)

1.1 Fiche d'identité



Figure 1: Logo Asobo

Source :
asobostudio.com

Asobo Studio est une société à but lucratif, commerciale et privée opérant dans le secteur de l'industrie du jeu vidéo. Cette société est une SARL (société à responsabilité limitée) qui a été fondée à Bordeaux en 2002. Asobo deviendra rapidement un acteur majeur de développement des jeux vidéo et propose de nombreux services, tels que :

- Le développement de jeux pour PC et consoles Microsoft telle que Microsoft Flight Simulator et A Plague Tale
- Le codéveloppement de jeux vidéo avec d'autres sociétés
- Création d'expériences de jeu immersives et innovantes.



Figure 2: Siège social d'Asobo

Source : Google Maps

Asobo emploie à peu près 250 personnes. Elle est basée en France avec un siège social situé 23 parvis des Chartrons 33 000 Bordeaux, France. Bien que la société soit basée en France, ses jeux sont distribués à l'international.

1.2 Structure hiérarchique de l'entreprise Asobo

La société ASOBO HOLDING est Présidente de la société ASOBO STUDIO. ASOBO HOLDING est une branche d'ASOBO STUDIO qui a comme activité l'acquisition, la souscription, la détention et la cession, sous toute forme directe ou indirecte, de toutes actions et parts sociales et de toutes valeurs mobilières dans toutes sociétés ou entités juridiques, créées ou à créer, françaises ou étrangères. Étant donné que le président d'ASOBO HOLDING est Sebastien WLOCH et que le Directeur général est David DEDEIN, Sebastien WLOCH et David DEDEIN sont respectivement président et Directeur général de ASOBO STUDIO.



Figure 3: Sebastian WLOCH

Source : owler.com



Figure 4: David DEDEINE

Source : rubika-edu.com

1.3 L'historique de l'entreprise

Asobo Studio a été fondée en 2002 avec à l'esprit la mission de créer un jeu vidéo de haute qualité. Au début, l'entreprise travaillait principalement sur des projets de co-développement avec les géants du secteur, y compris Ubisoft et Disney, de sorte qu'elle devenait de plus en plus experte et reconnaissable. En 2006, Asobo a commencé à coopérer avec Microsoft en participant au projet de développement de Microsoft Flight Simulator. Cette collaboration a joué un rôle crucial dans l'histoire de l'entreprise, et, après, elle a pu se lancer dans le développement de ses jeux. En 2019, Asobo Studio a remporté un succès monstrueux avec le lancement de A Plague Tale: Innocence, qui est devenu immédiatement célèbre pour sa narration et sa qualité de gameplay.

Depuis lors, la société a continué à se développer et à innover dans l'industrie du jeu vidéo. Ses projets en cours comprennent l'établissement de nouvelles franchises de divertissement et l'utilisation de plusieurs technologies de réalité virtuelle. Ces distinctions se sont avérées, non seulement par son succès en matière de ventes, mais également par un mélange productif de créativité, de technologie de pointe et de collaborations stratégiques.

2 Quel est le service rendu par l'entreprise ? (Ibrahima)

2.1 Que produit-elle ?

Asobo Studio produit des jeux vidéo immersifs et narratifs. Basé à Bordeaux, en France, le studio est spécialisé dans les jeux d'aventure ainsi que dans les simulations réalistes .

2.1.1 Jeux principaux développés par Asobo Studio

- Microsoft Flight Simulator (2020) – Simulation de vol réaliste
- A Plague Tale: Innocence (2019) – Aventure narrative dans la France médiévale
- A Plague Tale: Requiem (2022) – Suite du précédent, poursuivant l'histoire d'Amicia et Hugo

2.1.2 Autres jeux notables

- ReCore (2016) – Action-aventure en collaboration avec Armature Studio
- FUEL (2009) – Jeu de course en monde ouvert
- Wall-E (2008) – Jeu d'aventure basé sur le film Pixar

2.2 Que vend-elle ?

Asobo Studio, un studio de développement vend :

- Jeux vidéo : produits phares, disponibles en version numérique ou physique.
- Contenus téléchargeables (DLC) : extensions ou contenus supplémentaires pour leurs jeux.
- Expériences immersives : comme des simulateurs (ex. : Microsoft Flight Simulator).

2.3 Qui sont ses clients ?

Les plus grandes compagnies de l'industrie du divertissement font désormais partie du catalogue de clients d'Asobo Studio. Autre que Pixar, ce sont aussi Disney, Universal, Fox ou encore Hasbro qui ont accordé leurs licences au studio français. Leur objectif est le même qu'avec Pixar: adapter des créations connues de tous sur les consoles de jeux vidéo

2.4 Qui sont ses fournisseurs ?

Les fournisseurs d'Asobo Studio sont les entreprises ou entités qui fournissent les ressources nécessaires pour que le studio puisse développer ses jeux vidéo.

2.4.1 Fournisseurs de technologies logicielles

- Technologies de cloud : Pour Microsoft Flight Simulator, Asobo a utilisé les technologies de cloud computing de Microsoft Azure, qui permet de traiter et de diffuser des données massives comme la modélisation de la planète entière en temps réel.

2.4.2 Fournisseurs de matériels

- Asobo a besoin d'ordinateurs, de serveurs, de stations de travail et d'équipements spécialisés pour le développement. Ces matériels sont souvent fournis par des entreprises comme NVIDIA (pour les cartes graphiques)

2.5 Qui sont ses concurrents ?

Asobo Studio fait face à plusieurs concurrents dans l'industrie du jeu vidéo, notamment :

- DONTNOD Entertainment – Un studio indépendant célèbre pour ses jeux narratifs comme Life is Strange et Vampyr, qui se concentre sur des expériences immersives et émotionnelles.
- Naughty Dog – Un studio de développement reconnu pour ses jeux d'aventure narratifs, comme The Last of Us et Uncharted, qui a établi des normes élevées en matière de qualité de production et de storytelling.

2.6 À quels services extérieurs peut-elle faire appel (sous-traitants, administrations, autres entreprises...) ?

Asobo Studio ouvre son capital à Sagard NewGen (Sagard NewGen est une branche d'investissement du groupe Sagard, dédiée au financement des entreprises dans les secteurs de la technologie et de la santé) pour accompagner sa croissance .

L'opération consiste en une prise de participation minoritaire par Sagard NewGen auprès des fondateurs d'Asobo Studio. L'arrivée de Sagard NewGen permettra de soutenir les ambitions de croissance d'Asobo Studio tout en préservant son autonomie dans ses choix éditoriaux et stratégiques.

En plus Asobo, maintenant indépendant, collabore avec les plus grands noms de l'industrie du jeu vidéo, tels que Microsoft, Pixar et Disney, pour créer des expériences de jeu innovantes et de haute qualité.

2.7 Quels sont les savoir-faire de l'entreprise ?

Les savoirs faire de asobo sont entre autres :

- Productions complètes sur toutes les plateformes, du concept au Gold Master,
- Programmation sur leur propre technologie ainsi que sur l'ensemble des moteurs les plus puissants du marché,
- Savoir-faire graphique reconnu et une culture d'entreprise tournée vers la qualité et l'innovation.

3 Activités, services et zones de travail (Aurélien)

3.1 Activités contribuant à la réalisation du service rendu

Asobo Studio est un développeur de jeux vidéo indépendant, connu pour ses activités diversifiées dans le domaine du jeu vidéo et des technologies innovantes.

Ses principales activités sont :

- Le développement de jeux vidéo en interne, ayant réalisé, par exemple, la célèbre licence « A Plague Tale »
- La collaboration avec des éditeurs majeurs, comme Microsoft, Disney et Ubisoft, pour participer à la création de jeux basé sur des licences populaires.
- La réalité virtuelle et augmentée, grâce à leur division « HoloForge », permettant le développement d'applications industrielles et médicales, utilisant des technologies immersives pour répondre à divers besoins professionnels et techniques

3.2 Différents services interne

Asobo Studio propose la création de jeux vidéo divers et variés. Pour ce faire, plusieurs départements internes travaillent ensemble dans ce but, voici ceux que nous avons pu distinguer :

3.2.1 Les services internes généraux

- Ressources Humaines
- Comptabilité et finances
- Service Juridique
- Logistique et gestion de l'infrastructure

3.2.2 Les services liés à la production de jeux vidéo

- Programmation
- Conception de jeux
- Animation
- Art

3.3 Différentes zones de travail

L'entreprise reste malgré son importance et son succès de taille moyenne au vu de son effectif. Elle opère uniquement à Bordeaux, où réside son seul bâtiment.

Les employés se font rembourser leurs frais de déplacement (train ou avion) pour le transport.

Ils ont aussi droit à une prime de 1 000 € pour les aider dans leur déménagement, et ont aussi droit à un studio offert le temps de trouver un logement proche.

4 Méthodes de travail au sein d'Asobo Studio (Thomas)

4.1 Mode de travail d'Asobo Studio

Le mode de travail chez Asobo Studio peut dépendre du rôle et des responsabilités de chaque employé. Le travail dans l'entreprise peut avoir deux dynamiques, soit membres de l'équipe travaillent individuellement sur des tâches spécifiques, notamment dans des domaines techniques comme la programmation ou la conception graphique, soit ceux-ci travaillent en équipes multidisciplinaires sur les projets de développement des jeux. Nous pourrions utiliser l'exemple d'un développeur pouvant être chargé d'optimiser les performances d'un jeu, tandis qu'un artiste 3D collabore avec les scénaristes et rédacteurs derrière le jeu pour créer des environnements cohérents, travaillant ainsi en équipe ou avec l'assistance d'autres membres du projet.

La nature du travail en équipe ou en individuel peut donc dépendre d'exigences du projet en cours et de ses caractéristiques. La collaboration, tels que la création de grandes scènes ou l'intégration de mécaniques de jeu est souvent nécessaire pour des projets complexes, tandis que les tâches individuelles concernent généralement des spécialisations plus pointues, comme le développement de scripts nécessaire au fonctionnement du jeu ou la création d'assets graphiques d'un environnement de celui-ci.

La direction et les responsables de projet ont une plus grande responsabilité dans la gestion et la coordination des équipes. Leur objectif est de veiller à la bonne progression des projets, à la qualité des livrables, et à l'atteinte des objectifs fixés par l'entreprise, tout en respectant les délais de production. Ils sont en charge des prises de décisions stratégiques ainsi que des suivis des différentes étapes de développement, permettant ainsi une meilleure cohésion de l'équipe et par proxy la réussite des projets.

4.2 Organisation des tâches chez Asobo Studio

Les tâches assignées au sein d'Asobo Studio varient en fonction du département et du poste de l'employé, certaines tâches sont plus techniques et répétitives. Par exemple, les tests de qualité ou d'optimisation du code, tandis que d'autres, plus créatives, demandent une plus grande variété et attention aux détails comme la création des designs de personnages ou encore l'écriture de scénarios du projet.

Dans les secteurs tels que le développement de jeux ou la recherche et le développement, les tâches sont souvent diversifiées et impliquent donc une résolution de problèmes complexes, la prise de décisions techniques et artistiques. Ainsi qu'une collaboration étroite avec les designers et les graphistes pour s'assurer que les mécaniques comme les physiques du jeu fonctionnent, et ce de manière fluide accompagné d'éléments visuels.

Ainsi, la variété le travail assigné chez Asobo Studio dépend fortement du poste occupé. Certains postes sont orientés vers des tâches techniques et spécifiques, alors que d'autres offrent une plus grande liberté en matière de créativité et de gestion de projets innovants.

4.3 Horaires des salariés

Les horaires de travail dans un studio de jeux peuvent grandement varier en fonction du poste et des besoins des projets en cours. Il est évident que les employés ont généralement des horaires de bureau réguliers, mais ceux-ci peuvent devenir plus flexibles ou intenses lors de périodes de « crunch », survenant souvent avant les lancements des jeux ou lors des phases finales de développement.

Un « crunch », dans sa définition, est un terme utilisé par l'industrie du logiciel et surtout dans l'industrie vidéoludique, désignant une période intense de travail, comme indiqué précédemment, généralement avant le rendu d'un projet. Il se caractérise par la pression que subissent les employés ainsi que la longueur des journées et semaines de travail exigées pour pouvoir atteindre à temps les objectifs fixés. La plupart du temps, ces heures supplémentaires ne sont pas payées.

Les horaires de travail chez Asobo Studio varient en fonction du poste et des besoins des projets en cours. Les employés ont généralement des horaires de bureau réguliers, mais ceux-ci peuvent devenir plus flexibles ou intenses lors des périodes de "crunch", qui surviennent souvent avant les lancements de jeux ou lors des phases finales de développement.

Il est possible de prendre l'exemple des équipes de développement, qui peuvent être amenées à travailler tard pour respecter les échéances des projets, pendant que d'autres, comme les équipes de marketing ou de communication, suivent un rythme de travail plus standard, centré autour des campagnes de promotion des jeux.

Dans un rapport de l'entreprise vis-à-vis des chiffres des ressources humaines, des informations au sujet de l'absentéisme et des heures supplémentaires furent publiées publiquement, celles-ci sont visibles ci-dessous :



Figure 5: Bilan des heures supplémentaire du rapport RH de 2023

source : asobostudio.com



Figure 6: Bilan de l'absantéisme du rapport RH

source : asobostudio.com

Le développement de jeux vidéo, bien trop souvent imprévisible, est donc compensé par les horaires flexibles d'Asobo Studio, lui permettant de répondre aux besoins du développement de jeux vidéo et d'également maintenir une efficacité maximale le tout, en garantissant la qualité des produits.

4.4 L'apprentissage d'un métier chez Asobo Studio

Il existe la possibilité de formation et d'acquisition de nouvelles compétences au sein d'Asobo Studio. Le studio encourage le développement professionnel de ses employés en particulier dans les domaines clés de la création de jeux vidéo. Voici quelques exemples des domaines dans lesquels il est possible de se former chez Asobo Studio :

- Programmation et développement de jeux
- Design et animation 3D
- Gestion de projet
- Narration et scénarisation
- Conception sonore et musicale
- Technologies de la réalité virtuelle (VR)
- Optimisation de performance

Asobo Studio valorise l'apprentissage continu et offre des opportunités de formation en interne pour que ses employés puissent rester à jour avec les dernières technologies et tendances du secteur.

5 Informations « stratégiques », comptables et financières (Thomas)

5.1 Évolution du chiffre d'affaires

Le graphique présent ci-dessous présente l'évolution du chiffre d'affaires d'Asobo Studio de 2015 à 2023, une période documentée incluant des succès récents critiques et commerciaux avec "A Plague Tale : Innocence"(2019), "Microsoft Flight Simulator"(2020) et "A Plague Tale : Requiem"(2022) :

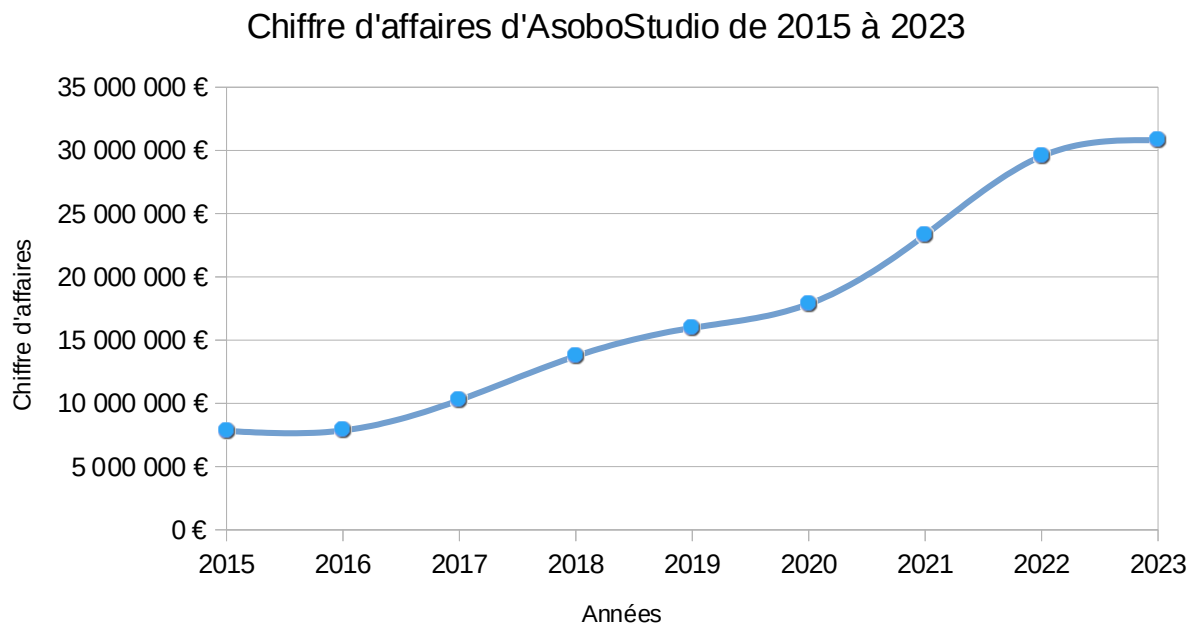


Figure 7: Graphique de l'évolution du chiffre d'affaire d'Asobo Studio

source : pappers.fr & infonet.fr

créateur : Thomas ROYER

Nous pouvons observer une croissance variable et des hausses marquées du chiffre d'affaires, de 2020 à 2021, passant de 17,851 mille euros à 23,312 mille euros, grâce à la sortie de A Plague Tale : Innocence et de Microsoft Flight Simulator. Très attendu, Microsoft Flight Simulator est considéré comme l'une des simulations de vol les plus abouties à ce jour, ayant consolidé la position d'Asobo en tant que leader mondial dans ce domaine. Puis de 2021 jusqu'à aujourd'hui avec la sortie de A Plague Tale: Requiem atteignant aujourd'hui les 30,8 Millions d'euros.

5.2 Marchés

Asobo Studio se trouve présent sur plusieurs marchés stratégiques du développement de jeux vidéo :

5.2.1 Jeux vidéo sur console et PC

- Asobo est reconnu pour le développement de jeux vidéo immersifs et narratifs comme A Plague Tale : Innocence, suivi de A Plague Tale : Requiem quelques années plus tard. Des jeux d'aventure acclamée globalement. Avec un score élevé sur Metacritic et plus de 5 millions de joueurs, cette franchise est devenue un pilier majeur du studio.
- Microsoft Flight Simulator a renforcé la réputation du studio dans le domaine des simulateurs de vol, avec une base de joueurs mondiale très engagée.

Dans le domaine du jeu vidéo, le studio est reconnu comme se trouvant en 276e sur 1322 compétiteurs à l'échelle mondiale, Asobo s'ancre donc comme un studio dont la réussite n'est pas négligeable, ayant gagné de nombreux prix pour ses jeux les plus populaires.

5.2.2 Jeux en collaboration avec des grands éditeurs

- Le studio travaille régulièrement avec des géants de l'industrie comme Microsoft, Focus Entertainment, et dans le passé avec Disney Pixar pour des adaptations de films tels que Wall·E et Toy Story.
- Asobo Studio a également collaboré avec un géant du jeu vidéo français, Ubisoft pour, par exemple, la série "The Crew"

5.3 Résultat

5.3.1 Évolution des actifs

Le bilan des actifs d'Asobo Studio entre 2018 et 2023 montre une croissance stable, atteignant un sommet après la sortie de Microsoft Flight Simulator et A Plague Tale: Requiem. Cette stabilité financière permet à Asobo de continuer à investir dans de nouveaux projets ambitieux.

5.3.2 Évolution des capitaux propres

Les capitaux propres d'Asobo Studio ont suivi une évolution aux tendances similaires, augmentant en parallèle avec les succès commerciaux de ses titres phares. C'est une croissance modérée et raisonnée qu'adopte Asobo, selon les déclarations de son président Sebastian Wloch, qui permet d'assurer une rentabilité tout en continuant d'investir dans des talents locaux à la France et à renforcer sa position et celle du studio dans le secteur.

5.3.3 Évolution des résultats nets

Asobo Studio est une entreprise lucrative, ainsi, l'un de ses objectifs principaux est la réalisation de bénéfices, et le studio, au cours des années, a été capable de se montrer plus que rentable. En effet, à chaque sortie de leurs jeux à succès est observable une hausse importante de la somme réellement gagnée par l'entreprise. Il est possible d'observer cette évolution au cours des années, à partir de 2015 jusqu'à 2023 dans le graphique présent ci-dessous :

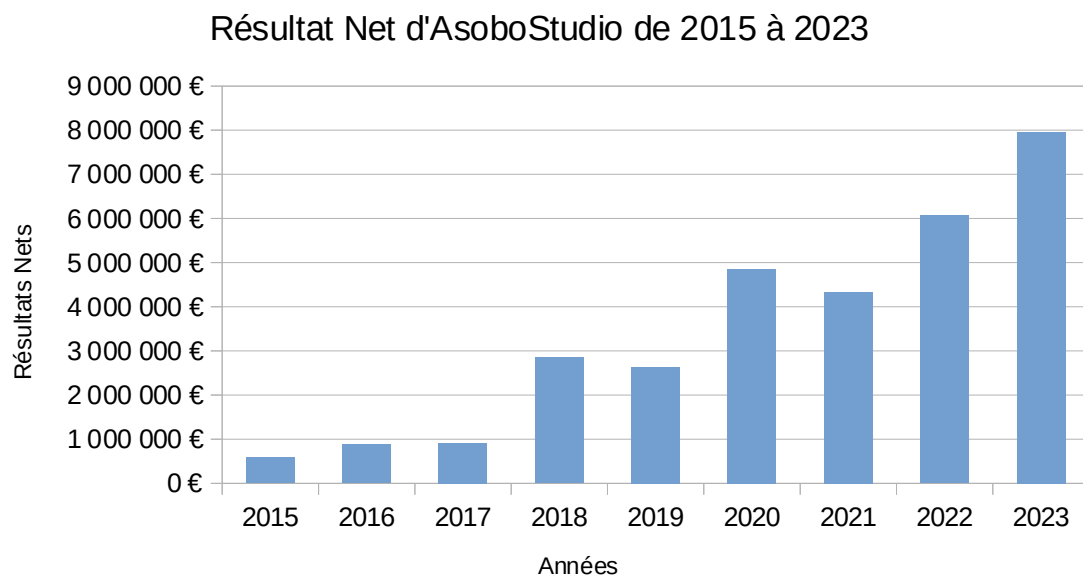


Figure 8: Graphique de l'évolution des résultats nets d'Asobo Studio

source: pappers.fr & infonet.fr

créateur : Thomas ROYER

5.3.4 Investisseurs

C'est en janvier 2021 que, pour soutenir sa croissance tout en maintenant son autonomie, le studio a ouvert son capital au fonds d'investissement Sagard NewGen, qui a pris une participation minoritaire. Cette opération a également permis de rendre les employés actionnaires.

Sagard NewGen, un fonds d'investissement européen faisant partie du groupe Sagard, spécialisé dans l'accompagnement de PME et d'entreprises de taille intermédiaire en forte croissance. Leurs secteurs visés sont principalement technologiques, la santé et les services à forte valeur ajoutée. Le groupe se décidera d'investir suite à la sortie de Microsoft Flight Simulator, un jeu qui connaît, en 2021 une popularité particulièrement importante.

Ce serait un montant entre 10M€ et 50M€, soit un peu plus de 30 % du capital du groupe, pour financer la croissance du studio qui aurait été versé, dans l'ambition de soutenir le développement de leaders dans les domaines de la technologie.

5.4 Perspectives

Les perspectives qu'il est possible d'adopter vis-à-vis d'Asobo Studio sont celles d'une croissance progressive, modérée et contrôlée, dont l'objectif de recrutement de 50 à 60 personnes par an pour soutenir le développement de projets toujours plus ambitieux. Asobo mise avant tout sur la qualité des produits afin de renforcer sa réputation dans le monde du jeu vidéo, expliquant ce besoin progressif de l'augmentation des effectifs.

La collaboration avec Focus Entertainment et pour Microsoft se poursuit avec la sortie de Microsoft Flight Simulator 2024, approchant rapidement, dont la sortie est grandement attendue. Le studio reste ouvert à de potentiels partenariats supplémentaires, et ce pour des projets toute échelle.

Asobo Studio cherche à maintenir son cap de croissance modérée, sans chercher à multiplier les projets au détriment de la qualité. Le studio souhaite avant tout conserver sa stabilité et sa capacité d'innovation, qui ont fait son succès à l'échelle mondiale.

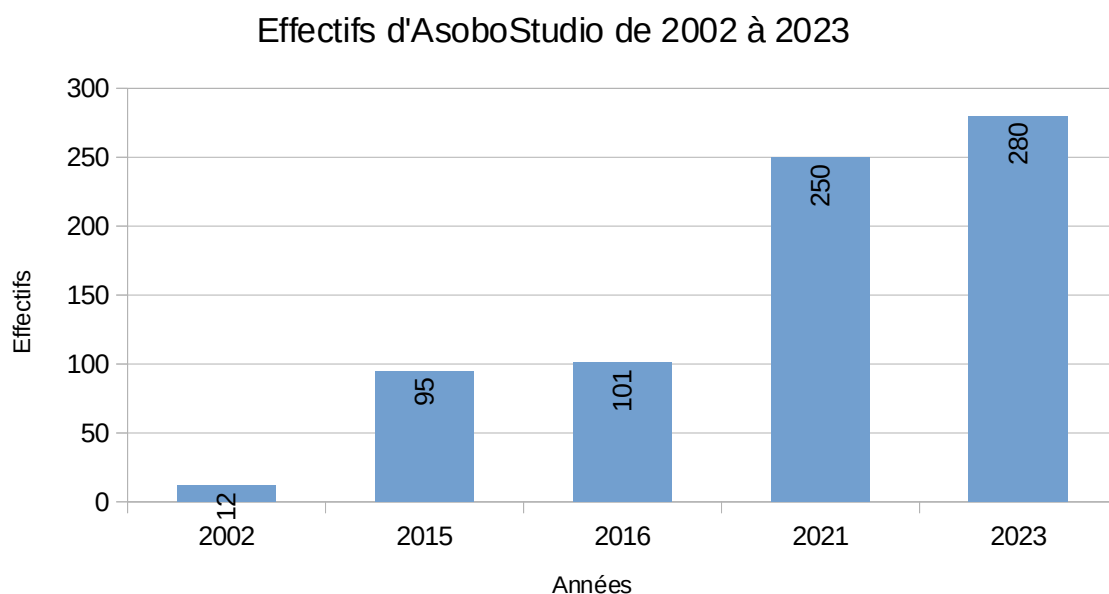


Figure 9: Graphique des effectifs d'Asobo Studio

source : pappers.fr & societe.com

créateur : Thomas ROYER

Table des figures

Figure 1: Logo Asobo.....	5
Figure 2: Siège social d'Asobo.....	5
Figure 3: Sebastian WLOCH.....	6
Figure 4: David DEDEINE.....	6
Figure 5: Bilan des heures supplémentaire du rapport RH de 2023.....	18
Figure 6: Bilan de l'absantéisme du rapport RH.....	18
Figure 7: Graphique de l'évolution du chiffre d'affaire d'Asobo Studio.....	20
Figure 8: Graphique de l'évolution des résultats nets d'Asobo Studio.....	23
Figure 9: Graphique des effectifs d'Asobo Studio.....	25

Sitographie

Article 1 :

Auteurs inconnus, « Asobo Studio », sur le site : Sagard.com, publié en 2024.
Consultable à l'adresse :

<https://www.sagard.com/fr/case-studies/asobo-studio/>

Ce site est pertinent pour obtenir un aperçu complet de l'histoire d'Asobo Studio, expliquant ses origines en 2002 et son développement rapide, en particulier grâce à ses partenariats avec Microsoft. L'article détaille aussi le rôle de Sagard NewGen, qui a investi dans Asobo en janvier 2021 pour soutenir sa croissance tout en préservant son indépendance, ce qui en fait une source précieuse pour comprendre l'évolution du studio.

Article 2 :

Auteurs inconnus, « Société ASOBO HOLDING : Chiffre d'affaires, statuts, extrait d'immatriculation », sur le site : pappers.fr, publié le 10/10/2024. Consultable à l'adresse :

<https://www.pappers.fr/entreprise/asobo-holding-892958059>

Ce site est intéressant pour obtenir des informations détaillées sur la structure juridique d'Asobo Holding, son évolution financière et ses principaux dirigeants. Il permet de suivre l'historique de l'entreprise de manière fiable, en mettant en avant des données publiques et actualisées, ce qui en fait une ressource précieuse pour retracer l'histoire administrative et économique d'Asobo.

Article 3 :

Auteurs inconnus, « Asobo, studio de haute volée », sur le site : cnc.fr, publié le 18 mai 2021. Consultable à l'adresse :

https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/asobo-studio-de-haute-volee_1463564

Ce site est intéressant pour explorer l'histoire d'Asobo Studio, mettant en lumière son parcours depuis sa création en 2002 et son ascension dans l'industrie du jeu vidéo. L'article aborde également les projets emblématiques du studio et son engagement envers l'innovation, ce qui en fait une ressource essentielle pour comprendre son impact et sa réputation croissante.

Article 4 :

Auteur inconnu, « Derrière A Plague Tale, le studio français Asobo, devenu une référence mondiale du jeu vidéo », sur le site : BFMTECH&CO , publié le 20/10/2022 consultable à l'adresse :

https://www.bfmtv.com/tech/gaming/derriere-a-plague-tale-le-studio-francais-asobo-devenu-une-reference-mondiale-du-jeu-video_AN-202210200020.html

Ce site a fourni une analyse approfondie des clients d'Asobo Studio et des relations qu'il entretient avec des géants du divertissement. Cependant, il manque parfois des détails sur les projets spécifiques réalisés avec chaque client, ce qui pourrait aider à mieux comprendre l'impact de ces collaborations.

Article 5

Auteur inconnu, « Asobo Studio ouvre son capital à Sagard NewGen pour accompagner sa croissance | Asobo Studio », sur le site : Asobostudio.com , date de publication : 21 janvier 2021 ,consultable à l'adresse :

<https://www.asobostudio.com/fr/news/asobo-studio-ouvre-son-capital-sagard-newgen-pour-accompagner-sa-croissance>

Ce site nous a permis de comprendre les implications de l'ouverture de capital d'Asobo et les avantages d'une collaboration avec des investisseurs stratégiques. Néanmoins, les détails sur les projets spécifiques financés par Sagard NewGen manquent, ce qui laisse une part d'incertitude sur l'impact direct de cet investissement.

Article 6

Auteur inconnu, « Equipe | Asobo Studio », sur le site : Asobostudio.com , date de publication : inconnu , consultable à l'adresse :

<https://www.asobostudio.com/fr/equipe>

Le site officiel d'Asobo Studio nous a offert un aperçu détaillé des compétences et du savoir-faire de l'entreprise, en particulier dans le domaine du développement graphique et de l'innovation technologique. Il met également en lumière la diversité de leur équipe et leur expertise dans la création d'expériences immersives. Le site est bien structuré et permet d'explorer les projets réalisés par le studio, mais certaines sections nécessitent une navigation approfondie pour accéder à des informations plus techniques.

Article 7

Auteur inconnu, « Jeux vidéo : Asobo Studio ouvre son capital pour grandir encore », sur le site : LaFrenchTeckBordeau.com, Date publication : 26 janvier 2021, consultable à l'adresse :

<https://www.frenchtechbordeaux.com/jeux-video-asobo-studio-ouvre-son-capital-pour-grandir-encore/>

Article 8

FDo64 (dernier contributeur), « Asobo Studio », sur le site Wikipédia Fr, publié le 13 Janvier 2009, dernière modification le 4 oct. 2024, consultable à l'adresse :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Asobo_Studio

Wikipedia nous a permis d'obtenir des informations détaillées sur les jeux développés par Asobo Studio, ainsi que sur leur spécialisation dans les jeux immersifs et narratifs. Le site présente une liste exhaustive des principaux titres du studio, mais certaines informations sur leur impact dans l'industrie du jeu vidéo pourraient bénéficier d'une exploration plus approfondie. Il est regrettable que les articles ne soient pas toujours mis à jour en temps réel, car cela pourrait offrir une vision plus complète des dernières créations et innovations d'Asobo.

Article 9

Maxeto0910 (dernier contributeur), « Asobo Studio », sur le site Wikipédia En, publié le 13 Janvier 2009, dernière modification le 22 Septembre 2024, consultable à l'adresse :

https://en.wikipedia.org/wiki/Asobo_Studio

Article 10

Frederic Lormois, « Flight Simulator : le moteur d'affichage drastiquement optimisé (4k, 60 fps avec une RTX 2060 Super) - KultureGeek », sur le site : KultureGeek.fr , date de publication : 5 juillet 2021, consultable à l'adresse :

<https://kulturegeek.fr/news-229542/flight-simulator-moteur-daffichage-drastiquement-optimize-4k-60-fps-rtx-2060-super>

Ce site offre un aperçu des avancées techniques d'Asobo, mais il serait bénéfique d'avoir des informations complémentaires sur les autres fournisseurs qui contribuent au développement des jeux.

Article 11

Fabien Pionneau, « Flight Simulator : rencontre avec Microsoft et Asobo, les français de la renaissance du légendaire simulateur - Les Numériques (lesnumeriques.com) », sur le site : LESNUMERIQUES , date de publication : 16/08/2020, consultable à l'adresse :

<https://www.lesnumeriques.com/jeux-video/flight-simulator-rencontre-avec-microsoft-et-asobo-les-francais-de-la-renaissance-du-legendaire-simulateur-a153335.html>

Ce site a permis de mieux comprendre les technologies et les équipements qui soutiennent le développement des jeux d'Asobo, bien que certaines spécificités techniques puissent être difficiles à appréhender pour ceux qui ne sont pas familiarisés avec le domaine.

Article 12

Nicolas Richaud, « Jeux vidéo : la pépite française Asobo valorisée 65 millions d'euros », sur le site : LesEchos.fr, publication : 21 janvier 2021, consultable a l'adresse :

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/jeux-video-la-pepite-francaise-asobo-valorisee-65-millions-deuros-par-sa-premiere-levee-de-fonds-1283123>

Sommaire des annexes

Annexe I : Sagard.com.....	I
Annexe II : Pappers.fr.....	II
Annexe III : Cnc.fr.....	III
Annexe IV : BFMTech&Co.....	VII
Annexe V : Asobostudio.com – Sagard New Gen.....	IX
Annexe VI : Asobostudio.com – Equipe.....	XII
Annexe VII : LaFrenchTeckBordeau.com.....	XIII
Annexe VIII : Wikipédia Fr.....	XVI
Annexe IX : Wikipédia En.....	XIX
Annexe X : KultureGeek.fr.....	XXI
Annexe XI : LesNumeriques.....	XXII
Annexe XII : LesEchos.fr.....	XXVII

Annexe I : Sagard.com

Asobo Studio

Considéré comme l'un des fleurons de l'industrie mondiale du jeu vidéo et salué par la profession par de nombreuses récompenses (Steam Award 2019, Game Award 2020 et Pegasus Game of the Year 2020 et 2021), Asobo Studio est une réussite française.

Asobo Studio a été fondé dans un appartement en 2002 par 12 développeurs passionnés avec une ambition commune de créer des expériences de jeu immersives uniques et de haute qualité pour la communauté des joueurs, basées sur de fortes innovations technologiques.

Deux décennies plus tard, toujours guidée par le même esprit entrepreneurial et soutenue par une équipe de plus de 250 talents, l'aventure continue. Forte d'une force dynamique et agile, appuyée par les plus grands noms de l'industrie (Microsoft, Ubisoft, Disney/Pixar, Focus Home Interactive), la société a développé 24 jeux et vendu près de 11M d'exemplaires à travers le monde. Le dernier opus de Flight Simulator pour PC, marquant la renaissance de la franchise légendaire, est sorti en 2020 et a été acclamé par la critique et s'est avéré extrêmement populaire auprès de plus de deux millions de joueurs. Il a été suivi de la toute première version console de l'histoire de la série en juillet 2021, classé le jeu Xbox Series X | S le mieux noté de 2021 avec un score Metacritic de 92 %.

Après avoir fait du studio le premier développeur français indépendant (neuf prix Pegasus en 2020 et 2021, dont celui du meilleur jeu vidéo et du meilleur jeu en tant que service), les 12 cofondateurs décident en 2020 d'accélérer son développement et d'apporter une partie de l'équipe au capital de l'entreprise.

Dans cet esprit, l'équipe Asobo a rencontré Sagard NewGen en 2020.

Alors que de nombreux studios sont achetés par les grands noms de l'industrie, l'équipe d'Asobo a choisi de demeurer indépendante et de faire confiance à Sagard NewGen pour soutenir la Société dans la prochaine étape de sa croissance.

Les valeurs et les ambitions partagées ont scellé le partenariat en janvier 2021.

Annexe II : Pappers.fr

Activité de ASOBO HOLDING

Activité principale déclarée : l'acquisition, la souscription, la détention et la cession, sous toute forme directe ou indirecte, de toutes actions et parts sociales et de toutes valeurs mobilières dans toutes sociétés ou entités juridiques, créées ou à créer, françaises ou étrangères.

Code NAF ou APE : 66.30Z (Gestion de fonds)

Domaine d'activité : Activités auxiliaires de services financiers et d'assurance

Forme d'exercice : Commerciale

Convention collective supposée : Établissements financiers - IDCC 478

Date de clôture d'exercice comptable : 30/09/2025

Annexe III : Cnc.fr

Auréolé du Pégase du meilleur jeu français pour sa version de *Flight Simulator*, le développeur bordelais poursuit sa trajectoire ascendante, entre projets collaboratifs et créations originales osées. Gregory Carreau, directeur des opérations chez Asobo, revient sur les temps forts d'un studio qui se sent pousser des ailes.

Comment le studio a-t-il été créé et quelles sont les fondations de son succès ?

Asobo, qui signifie « jouons ensemble » en japonais, a été créé en 2002 par douze anciens membres du studio bordelais Kalisto. Ils voulaient continuer à faire des jeux et finir le projet qu'ils avaient entamé, *Superfarm [party game sur l'univers de la ferme, NDLR]*. La première grande étape pour le studio a été la collaboration autour de Ratatouille en 2007, suivie par plusieurs autres licences Pixar (*Wall-E*, *Toy Story 3*, *Là-haut*). On travaillait étroitement avec eux car ils font très attention à leurs univers. Paradoxalement, lorsqu'on a un cadre et des contraintes, cela développe la créativité, tout en nous apprenant à conserver une certaine humilité.

« Peut-être que c'est difficile pour certains créatifs qui veulent absolument exprimer leur vision, mais on a toujours épousé et compris les projets de Pixar. On a énormément appris en observant leurs méthodes, leurs concepts. De nombreux employés ont d'ailleurs lu le livre *Creativity Inc.* du fondateur de Pixar Ed Catmull, dans lequel il écrit que pour réussir, il faut beaucoup rater et le faire rapidement. »

Votre collaboration autour de *Kinect Heroes* marque aussi la naissance d'une fructueuse alliance avec Microsoft, dont l'apogée semble être votre travail sur *Flight Simulator*. Comment cette association s'est-elle forgée ?

Cela fait plus de dix ans qu'on collabore avec eux. Vers 2012, on a commencé à travailler sur un projet assez secret autour de l'HoloLens, le casque de réalité

augmentée de Microsoft. Il fallait que les équipes qui s'y consacraient soient séparées. Elles n'avaient pas les mêmes badges que les autres... Il y a toujours des enjeux de confidentialité sur les jeux, mais là, c'était particulièrement intense. Pendant près de quatre ans, mis à part quelques réalisations annexes, une grosse partie de l'équipe était dévouée à ce projet. Cela a abouti avec trois expériences, dont deux jeux vidéo : *Fragments*, un jeu d'enquêtes où l'on incarne un inspecteur de police, et un platformer basé sur une ancienne franchise de Microsoft : *Young Conker* [héritier du jeu classique et outrancier *Conker's Bad Fur Day* sorti en 2001 sur *Nintendo 64* - *ndlr*]. En parallèle, on a travaillé sur le jeu de course *The Crew* pour Ubisoft et sur certains aspects de *Quantum Break*.

En 2019, vous avez sorti *A Plague Tale : Innocence*, un jeu entre aventure et infiltration où l'on incarne deux orphelins au temps de la peste. Cela tranche avec votre catalogue plutôt familial, d'autant que c'est l'une de vos premières créations originales. Quelle était l'intention derrière ce changement de cap vers une noirceur assumée ?

Techniquement, ce n'est pas notre première création originale car nous avons fait *Fuel* (2009), qui détenait à sa sortie le Guinness World Record du plus grand open world sur console. Dans l'histoire du studio, on a beaucoup travaillé pour les autres, que ce soit Disney/Pixar ou Microsoft. Au contraire, *A Plague Tale : Innocence* a démarré comme une tentative, un projet maison. Son côté sombre est un choix créatif qui est venu au fur et à mesure des phases de conception. Nous avons la volonté de trouver un positionnement malin et pertinent pour gagner une audience sans nous confronter à des mammouths de l'industrie. Il y a eu ce choix d'aller vers un jeu historique avec un ton réaliste, malgré quelques éléments fantastiques. En tant que studio aquitain, nous avons voulu situer le jeu dans une région que l'on affectionne. C'était aussi logique par rapport à l'histoire et aux décors du jeu car on a pu visiter des villages et des châteaux qui pouvaient les influencer. On a rencontré beaucoup d'éditeurs mais Focus a vraiment sauté sur l'occasion. Ils n'ont pas eu peur des rats ni du personnage principal féminin, même si ces réticences sont plus rares chez les éditeurs dernièrement.

Auriez-vous pu faire un jeu aussi ambitieux il y a dix ans ?

Il est certain que toute l'expérience que l'on a accumulée, avec les contraintes liées au travail pour des licences, a été une très bonne école d'un point de vue créatif et de production. Tout cela forge l'expérience, « tanne le cuir » pour initier des projets comme *A Plague Tale*. On ne compte pas pour autant abandonner le fait de travailler pour les autres. C'est quelque chose que l'on fait bien, pour lequel on est reconnu. Cela fait partie de notre ADN. Comme *A Plague Tale* a été bien accueilli par la critique et les joueurs, cela nous met en confiance pour continuer sur cette voie-là. On a une nature plutôt discrète normalement, mais les prix qu'on a reçus nous ont apporté une certaine visibilité. Le succès d'*A Plague Tale*, avec son ton assez mature et sa dimension narrative, prouve qu'on est capables de faire autre chose. On a d'ailleurs un autre projet en développement qui sera une nouvelle collaboration avec Focus Interactive.

Vous avez à nouveau raflé le Pégase du meilleur jeu français cette année pour votre travail sur Flight Simulator. Quelles sont les raisons qui ont poussé Microsoft à vous confier cette franchise historique ?

Notre longue collaboration avec Microsoft a évidemment joué, mais l'angle technique a aussi beaucoup importé. Il fallait des outils, des technologies et la capacité de les faire évoluer pour streamer un monde aussi grand. On avait pour volonté de relancer et d'étendre la franchise.

L'innovation principale se trouve dans la technologie qu'on a utilisée pour modéliser un espace aussi large et étendu que la Terre. Pour cela, on s'est appuyé sur notre propre moteur de jeu. Je ne suis pas sûr qu'on puisse faire *Flight Simulator* sur Unreal Engine ! Je pense aussi que la capacité d'Asobo à se plonger dans de nouveaux mondes est essentielle.

Flight Simulator est une simulation exigeante avec une audience très fidèle et engagée. De nombreux joueurs sont eux-mêmes pilotes ou fans d'aviation en

général, donc très connaisseurs. Plusieurs développeurs ont pris des cours de pilotage, car il faut sentir et connaître l'expérience pour rendre compte dans les détails. Bien qu'il s'agisse d'une expérience assez ardue, ce jeu est aussi une invitation au rêve, au voyage et à la beauté du monde.

Annexe IV : BFMTech&Co

Un vingtième anniversaire, ça se fête. Et pour célébrer les 20 ans depuis leur création, le studio Asobo a décidé de revenir de manière triomphale, avec la sortie de leur nouveau jeu, A Plague Tale: Requiem. Une suite du premier opus "Innocence" qui avait fait grand bruit à sa sortie en 2019. Depuis, Asobo ("amusons-nous" en japonais) continue d'accroître ses effectifs, sa notoriété et ses talents. Avec l'optique de garder son statut de fleuron du jeu vidéo français, et peut-être bientôt mondial.

Une confiance accordée par les géants de l'animation

Créé en octobre 2002, le studio Asobo naît des esprits de 12 cofondateurs et amis, anciens collègues chez Kalisto (ancien studio de développement de jeux vidéo). L'aventure débute alors avec SuperFarm, regroupant plusieurs mini-jeux sur le thème de la ferme, et racheté à Kalisto lors de sa liquidation. S'en suivent plusieurs sorties de jeux d'action et d'aventure jusqu'en 2007, où Asobo tape dans l'œil du géant du film d'animation [Pixar](#).

Le mastodonte américain décide alors d'entamer une collaboration sur le long terme avec le studio français. Leur partenariat débute avec le développement du jeu [Ratatouille](#), dérivé du film éponyme. Le jeu sortira sur la plupart des consoles de l'époque et sera vendu à plus de 2,5 millions d'exemplaires. Cette adaptation remportera même le prix de meilleur jeu vidéo d'animation à la 35ème cérémonie des Annie Awards (cérémonie américaine consacrée aux films d'animation). Asobo est à nouveau choisi par l'entreprise américaine, et ce à plusieurs reprises, pour adapter les films WALL-E, Là-haut et [Toy Story 3](#) en jeu vidéo.

Les plus grandes compagnies de l'industrie du divertissement font désormais partie du catalogue de clients d'Asobo Studio. Autre que Pixar, ce sont aussi [Disney](#), [Universal](#), Fox ou encore Hasbro qui ont accordé leurs licences au studio français. Leur objectif est le même qu'avec Pixar: adapter des créations connues de tous sur les consoles de jeux vidéo.

Microsoft comme partenaire privilégié

En se revendiquant comme premier studio indépendant de jeux vidéo en France, Asobo Studio a aussi attiré d'autres entreprises mondialement connues. [Microsoft](#) collabore notamment avec le studio depuis plusieurs années. De la détection de mouvements avec la caméra Kinect à la réalité augmentée avec la paire de lunettes HoloLens, Asobo a accompagné Microsoft dans toutes ses innovations technologiques.

Les lunettes AR de Microsoft : vers un immense fiasco industriel ? été remportée par Microsoft Flight Simulator. Le jeu de simulation d'aviation avait alors aussi raflé le prix de la meilleure expérience visuelle et du meilleur service d'exploitation.

L'avenir semble aujourd'hui au beau fixe pour Asobo. Le studio compte aujourd'hui plus de 220 salariés dans ses locaux bordelais et a enregistré en 2020 un chiffre d'affaires de 18 millions d'euros. Depuis sa création, l'entreprise française a développé 25 jeux vidéo qui se sont vendus à 13 millions d'exemplaires au total.

Sur le même sujet

- [Jeux vidéo dans les Hauts-de-France: le nombre d'entreprises multiplié par trois ces dernières années](#)
- [Une start-up française met au point un jeu vidéo pour les enfants dyslexiques](#)

Et le nouveau venu A Plague Tale: Requiem, sorti le 18 octobre dernier, risque bien de perpétuer le succès du studio. Asobo continue même d'explorer de nouvelles technologies avec la création d'Holoforge, sorte de spin-off d'Asobo Studio avec déjà une vingtaine d'employés, entièrement consacré à la réalité mixte et à la [réalité augmentée](#).

Annexe V : Asobostudio.com – Sagard New Gen

Asobo Studio ouvre son capital à Sagard NewGen pour accompagner sa croissance

Bordeaux, le 21 janvier 2021 - Sagard NewGen annonce avoir pris une participation minoritaire dans Asobo Studio auprès de ses 12 fondateurs.

Créé en 2002, Asobo Studio s'est hissé au rang de premier développeur indépendant français de jeux vidéo sur console et PC. De renommée internationale, Asobo Studio a collaboré avec les plus grands noms de l'industrie (Microsoft, Disney/Pixar, Ubisoft, Focus Home Interactive) et développé ou co-développé 24 titres, parmi lesquels des franchises mythiques de l'entertainment comme des créations originales.

Sorti en août 2020, le nouvel opus de la série Flight Simulator marque une nouvelle étape dans le développement d'Asobo Studio qui consolide le partenariat avec Microsoft et l'engagement long terme du studio sur cette franchise. Avec un score Metacritic de 91/100 et déjà plus de 2 millions de joueurs, le titre constitue une véritable prouesse technologique et a remporté le Game Award 2020 de la « Meilleure simulation / Meilleur jeu de stratégie ».

Capitalisant sur l'expérience de ses nombreux talents techniques et créatifs, Asobo a dévoilé en 2019 « A Plague Tale : Innocence », création originale produite en partenariat avec l'éditeur de jeux vidéo Focus Home Interactive. Fruit de quatre ans de travail, le jeu a été internationalement salué par la presse comme par les joueurs pour sa direction artistique, son expérience de jeu et la qualité de son écriture. Il a notamment remporté le Steam Award du « jeu à histoire exceptionnelle » ainsi que six Pégases 2019, dont celui du meilleur jeu vidéo de l'année.

Basé à Bordeaux, Asobo Studio emploie 220 personnes.

L'opération consiste en une prise de participation minoritaire par Sagard NewGen auprès des fondateurs d'Asobo Studio et est l'occasion d'associer une plus large part des employés au capital. L'arrivée de Sagard NewGen permettra de soutenir les ambitions de croissance d'Asobo Studio tout en préservant son autonomie dans ses choix éditoriaux et stratégiques.

Il s'agit de la deuxième opération du nouveau fonds Sagard NewGen, lancé en juillet 2020.

Sebastian Wloch, Chief Executive Officer, David Dedeine, Chief Creative Officer, et Grégory Carreau Chief Operating Officer d'Asobo Studio déclarent : « Nous avons été séduits par l'enthousiasme, le pragmatisme et la flexibilité de l'équipe de Sagard NewGen. Leur capacité à saisir les enjeux spécifiques à notre industrie et à comprendre l'ADN d'Asobo Studio nous ont définitivement convaincus. Nous sommes fiers de pouvoir nous appuyer sur une maison aussi prestigieuse et très confiants quant aux vertus de cette association pour accompagner le développement d'Asobo Studio dans les années à venir ».

Bérangère Barbe, Agnès Huyghues Despointes et Guillaume Lefebvre (Sagard NewGen) soulignent « Nous avons été conquis par ce qu'ont créé les équipes d'Asobo Studio depuis près de 20 ans. Le studio est à la pointe de la technologie et de l'innovation et nous sommes impressionnés par l'ensemble de ses savoir-faire, tant sur le plan technique qu'artistique et créatif. Nous adhérons pleinement au business model d'Asobo Studio, juste équilibre entre développement de jeux pour le compte d'éditeurs de premier plan et créations maison. Cette opération, qui permet en particulier d'ouvrir plus largement le capital aux nombreux talents qui constituent le socle de la société, s'inscrit parfaitement dans la stratégie de Sagard NewGen et nous sommes fiers de pouvoir accompagner le studio dans la prochaine étape de son développement ! »

A propos d'Asobo Studio

Asobo Studio est un studio de création de jeux vidéo basé à Bordeaux, fondé en 2002.

A ce jour, le studio est à l'origine de 24 expériences vidéo-ludiques, sur toutes plateformes, consoles et PC - dont Microsoft Flight Simulator (sorti en août 2020 – 91% Metacritic – 2 million de simmers à ce jour), le jeu de course de voitures en monde ouvert FUEL acclamé par la critique et détenteur d'un World Record (2009), et A Plague Tale: Innocence multi-récompensé à travers le monde.... (+ de 1M de jeux vendus, Steam Award 2019 du jeu à l'histoire exceptionnelle).

Asobo Studio compte parmi ses partenaires les éditeurs internationaux les plus prestigieux parmi lesquels Disney•Pixar, Codemasters, Ubisoft, Microsoft, Focus Home Interactive... et emploie 220 développeurs.

A propos de Sagard NewGen

Sagard NewGen a pour ambition de soutenir le développement de leaders dans les domaines de la Technologie et de la Santé. Ce fonds a vocation à réaliser des investissements en capital, majoritaires ou minoritaires, d'un montant entre 10M€ et 50M€ pour financer la stratégie de croissance de sociétés européennes rentables partageant un ADN d'innovation et de durabilité (chiffre d'affaires jusqu'à 150M€).

Sponsorisé par Sagard Holdings, et soutenu par Sienna Capital, Sagard NewGen complète le dispositif européen de la plateforme aux cotés de Sagard MidCap. Sagard NewGen apporte aux équipes de management un accompagnement sur-mesure, un écosystème à forte valeur ajoutée et à portée internationale avec une présence à Paris, Montréal, Toronto et New York.

Pour plus d'informations : www.sagard.com

Annexe VI : Asobostudio.com – Equipe

NOTRE VISION Saviez-vous que “Asobô” signifie “amusons-nous” en japonais ? C'est un terme qui résume parfaitement les deux axes de notre philosophie : Proposer des jeux de qualité à tous les joueurs pour partager de vrais moments de fun / Etre également fiers et satisfait de notre travail au quotidien. Notre équipe emmenée par des vétérans de l'industrie, c'est notre force. Nous travaillons ensemble depuis plus de 15 ans, tirant partie de notre expérience passée chez de nombreux acteurs du secteur :

- Productions complètes sur toutes les plateformes, du concept au Gold Master,
- Programmation sur notre propre technologie ainsi que sur l'ensemble des moteurs les plus puissants du marché,
- Savoir-faire graphique reconnu et une culture d'entreprise tournée vers la qualité et l'innovation.

Nous inscrivons ainsi chacune de nos actions autour des trois valeurs clés suivantes : free spirit, technovant, people first. CE QUE NOUS OFFRONS : DES OBJECTIFS BUSINESS ET CRÉATIFS COMMUNS UNE EXPERTISE LARGE ENGLOBANT TOUS LES GENRES DE JEUX UNE ENTREPRISE COSMOPOLITE À TAILLE HUMAINE UNE ÉQUIPE PROFESSIONNELLE ET HAUTEMENT QUALIFIÉE. UN SUPER ÉTAT D'ESPRIT BASÉ SUR LA CONFIANCE ET LE RESPECT. Récompenses & Chiffres Asobo Studio's a vendu plus de 13 millions de jeux dans le monde. 2023 A Plague Tale: Requiem 2020 Microsoft Flight Simulator 2019 A Plague Tale : Innocence 2016 Asobo intègre le prestigieux FrenchWeb Top500 2009 Fuel 2008 Asobo Studio entre n°74 dans le Top Develop100, 2007 Ratatouill

Annexe VII : LaFrenchTeckBordeau.com

Asobo Studio enchaîne les succès. Les cartons successifs rencontrés par A Plague Tale : Innocence puis Microsoft Flight Simulator, ont ancré encore davantage sa place de premier éditeur indépendant français de jeux vidéo sur console et PC. Pour aller plus loin, la société bordelaise annonce avoir ouvert son capital au fonds d'investissement Sagard NewGen.

Se donner « les moyens de soutenir ses ambitions de croissance tout en préservant son autonomie dans ses choix éditoriaux et stratégiques ». Asobo Studio explique ainsi pourquoi elle a ouvert son capital. Le fonds d'investissement Sagard NewGen a pris une participation minoritaire auprès de ses 12 fondateurs. L'opération a également permis « d'associer une plus large part des employés au capital ».

Asobo Studio emploie aujourd'hui 220 collaborateurs. Fondé en 2002, l'entreprise bordelaise est à l'origine de 24 jeux sur toutes plateformes, consoles et PC. Le studio travaille avec les principaux éditeurs internationaux : Disney Pixar, Codemasters, Ubisof, Microsoft, Focus Home Interactive... Asobo a pris l'habitude d'alterner entre créations maisons et licences. Ses deux dernières productions en sont un bon exemple.

A Plague Tale : Innocence et Microsoft Flight Simulator, succès vidéoludique

Sorti de l'imagination de ses équipes, multiprimé, A Plague Tale : Innocence a marqué le monde du jeu vidéo par sa beauté et son histoire originale. Publiée en 2020, Microsoft Flight Simulator est, en revanche, une déclinaison de la célèbre franchise de simulation aérienne. Cet opus est reconnu comme un tour de force technologique. Il a notamment été récompensé en 2020 par le Game Award de la « Meilleure simulation / Meilleur jeu de stratégie ». Microsoft Flight Simulator compte, à date, plus de deux millions de joueurs.

Lire aussi : Microsoft Flight Simulator, le nouveau carton d'Asobo Studio

« Nous avons été séduits par l'enthousiasme, le pragmatisme et la flexibilité de l'équipe de Sagard NewGen. Leur capacité à saisir les enjeux spécifiques à notre industrie et à comprendre l'ADN d'Asobo Studio nous ont définitivement convaincus.

Nous sommes fiers de pouvoir nous appuyer sur une maison aussi prestigieuse et très confiants quant aux vertus de cette association pour accompagner le développement d'Asobo Studio dans les années à venir », expliquent Sebastian Wloch, CEO, David Dedeine, Chief Creative Officer, et Grégory Carreau, Chief Operating Officer d'Asobo Studio. Le montant de l'opération n'a pas été communiqué.

Equilibre entre jeux vidéo sous licence

et créations maison

Sagard NewGen réalise des investissements en capital, majoritaires ou minoritaires, d'un montant compris entre 10 M€ et 50 M€. Ce nouveau fonds entend financer la stratégie de croissance de société à fort potentiel dans les secteurs de la santé et des technologies. Il est issu de Sagard, plateforme basée à Paris, investisseur dans de nombreuses entreprises francophones : Ceva Santé animale, Sabena Technics, Grand Frais, StockOmani... et précédemment dans Vivarte, Kiloutou ou encore Médipôle Partenaires.

« Nous avons été conquis par ce qu'ont créé les équipes d'Asobo Studio depuis près de 20 ans. Le studio est à la pointe de la technologie et de l'innovation et nous sommes impressionnés par l'ensemble de ses savoir-faire, tant sur le plan technique qu'artistique et créatif. Nous adhérons pleinement au business model d'Asobo Studio, juste équilibre entre développement de jeux pour le compte d'éditeurs de premier plan et créations maison. Cette opération, qui permet en particulier d'ouvrir plus largement le capital aux nombreux talents qui constituent le socle de la société, s'inscrit parfaitement dans la stratégie de Sagard NewGen et nous sommes fiers de pouvoir accompagner le studio dans la prochaine étape de son développement ! », ajoutent Bérangère Barbe, Agnès Huyghues Despointes et Guillaume Lefebvre, de Sagard NewGen.

//////////

Bpifrance et La French Tech Bordeaux organisent un webinaire le mardi 9 février de 13h30 à 14h15 dédié aux acteurs du jeu vidéo. Lors de ce rendez-vous,

Bpifrance présentera L'Accélérateur mis en place avec le CNC. Plus d'informations [ici](#).

////////////////

L'association French Tech Bordeaux relaie les actualités de ses adhérents ! Vous souhaitez nous envoyer vos dernières informations importantes ? Nous pouvons les diffuser auprès de la communauté des acteurs de l'innovation à travers nos différents canaux de communication : site internet, newsletters, réseaux sociaux... Adressez-nous un mail avec quelques lignes et une photo. Et pour ne rien manquer, inscrivez-vous à notre newsletter !

Votre entreprise n'est pas encore adhérente à La French Tech Bordeaux ? Rejoignez-nous [ici](#) !

Annexe VIII : Wikipédia Fr

Asobo Studio est une société française de développement de jeux vidéo fondée en 2002 et installée à Bordeaux.

Historique

En 2002, le studio Asobo est créé et achète les droits du jeu multijoueur Super Farm. Le jeu sort en 2003 sur PlayStation 2.

De 2003 à 2006, Asobo développe trois jeux pour plusieurs plateformes (PC, Mac, PS2, Xbox, Gamecube, Wii).

En 2007, le studio développe sur diverses plates-formes et obtient un contrat avec l'éditeur THQ qui lui commande la réalisation des versions Windows, OS X, PS2, Wii, Xbox et GameCube du jeu Ratatouille, dérivé du film éponyme. L'année suivante, le studio est une nouvelle fois choisi par THQ pour développer les versions PC et PS2 de WALL-E.

En 2009, Asobo sort deux titres : Là-Haut (PSP, PC, Mac, PS2) et FUEL (PS3, Xbox 360, PC). La sortie de ce dernier fait entrer le studio à la e place dans le classement Develop 100 et est nommé dans la catégorie Best Independent Developer aux Develop Industry Excellence Awards. FUEL établit un nouveau record du monde homologué au Guinness Book 2009.

En 2010, le studio, composé de 75 personnes[souhaitée], prend en charge les versions PSP et PS2 du jeu Disney-Pixar Toy Story 3 et Racket Sports PS3 et Wii pour Ubisoft.

En 2011, Asobo studio emploie 100 développeurs[souhaitée] dédiés à la conception pour Microsoft de Kinect Héros : Une aventure Disney - Pixar.

Fin 2014, le studio sort deux nouveaux jeux en édition chez Ubisoft : Monopoly Family Fun Pack sur PS3, PS4, Xbox360 et Xbox One, incluant Monopoly Plus, My Monopoly et Monopoly Deal, ainsi que The Crew sur Xbox360.

En 2016, le studio renouvelle son partenariat avec Microsoft et annonce la sortie d'Holotour et de 2 jeux sur HoloLens : Fragments et Young Conker, dans la

Developer Edition disponible le . Il remporte également le trophée 2016 du créateur de jeux vidéo français décerné par Syntec Numérique, EY et le SNJV2.

En 2017, Asobo studio annonce A Plague Tale: Innocence, un jeu d'aventure sur consoles et PC, en partenariat avec Focus Home Interactive. Le jeu propose de suivre le voyage d'une jeune fille nommée Amicia et son petit frère Hugo dans un royaume de France médiéval pris dans la tourmente de la peste noire. Le jeu est disponible depuis le .

En 2018, Asobo studio souhaite recruter 40 personnes et atteindre ainsi 180 salariés³.

En , Focus Home Interactive annonce lors de son événement annuel "What's Next" qu'Asobo Studio a signé pour un nouveau jeu, à quelques semaines de la sortie de A Plague Tale: Innocence dont le développement venait de s'achever. Bien que le studio ne divulgue pas les chiffres, d'après l'éditeur, le jeu a fait une très bonne sortie et obtient début 2020 le "Pégase" du meilleur jeu vidéo français de l'année⁴.

En 2016, Asobo Studio est choisi par Microsoft pour développer la dernière version de Flight Simulator. Baptisé Microsoft Flight Simulator, une démo en images de synthèse est montrée lors de la conférence du constructeur américain, en marge de l'E3 2019. Le jeu sort le 18 août 2020, tout d'abord sur Windows et plus tard sur Xbox Series. La simulation obtient un score de 92 % sur le site de référence Metacritic. Le studio crée également à cette époque sa division XR HoloForge Interactive, employant aujourd'hui près de 30 personnes et développant des applications B2B notamment sur HoloLens.

En 2020, le studio obtient la récompense Best sim/strategy game lors de la cérémonie 2020 des The Game Awards pour Microsoft Flight Simulator.

En 2021, Asobo Studio ouvre son capital au fonds d'investissement Sagard (finance) NewGen. Sagard investit 20 millions d'euros pour une part d'environ 30 % du capital d'Asobo⁵.

En mars 2021, le simulateur de vol Microsoft Flight Simulator d'Asobo obtient le Pégase du meilleur jeu vidéo français de l'année⁶. C'est la deuxième année consécutive que le studio est récompensé après A Plague Tale: Innocence en 2020⁷.

Annexe IX : Wikipédia En

Asobo Studio SAS is a French video game developer based in Bordeaux and founded in 2002. The studio is most known for developing video game adaptations of several Pixar movies, A Plague Tale: Innocence, and the 2020 and 2024 versions of Microsoft Flight Simulator. To develop most of their games, they use their own game engine called Zouna, which was originally developed in the 1990s by some of their own employees who used to work at Kalisto Entertainment. It was later further developed by Asobo.[2][3] The studio's name is derived from the Japanese word "asobō" (遊ぶ) that means "let's play".

History

In 2002, a group of twelve video game developers purchased the rights to the multiplayer PlayStation 2 video game Super Farm from their previous employer, Kalisto Entertainment and founded Asobo Studio. The game was published in 2003 by Ignition Entertainment as their debut title.[4] During the following years, the studio developed several games for various platforms, until being chosen by publisher THQ to create the video game adaptation of Pixar film Ratatouille.[5] Asobo started increasing its growth-speed, recruiting about 20% new employees a year, leading to two separate production lines. Asobo was selected to develop the video game adaptation of Pixar's following films WALL-E and Up.[6][7]

During the 2008 Games Convention, the video game publisher Codemasters announced Fuel, a racing game developed by Asobo Studio. Fuel was released in 2009 for the Xbox 360, PlayStation 3 and PC.[8] The studio worked on Kinect Rush: A Disney-Pixar Adventure for Xbox 360 Kinect between 2010 and 2012. The game features a scanning process, enabling the player to create their own Pixar avatar, looking like them. It features characters from Ratatouille, The Incredibles, Cars, Up and Toy Story. The game was published by Microsoft and Disney Interactive Studios in March 2012.[9]

In 2014, Asobo Studio partnered with Ubisoft to release Monopoly Family Fun pack on PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 and Xbox One, including Monopoly Plus, My Monopoly and Monopoly Deal,[10] as well as The Crew for Xbox 360.[11] In

2016, Asobo Studio partnered with Microsoft again to release two games on HoloLens: Fragments and Young Conker.[12] Both games are available in the Development Edition, released on March 30, 2016.[13] Asobo Studio was the first independent developer in Holographic Entertainment and won the 2016 French Video Game Creator Prize awarded by Syntec Numérique EY and SNJV.[14][citation needed] In 2017, the studio announced A Plague Tale: Innocence, an adventure game,[15] released for PC and consoles in 2019 and published by Focus Home Interactive.[16] They also worked with Engine Software to develop Monopoly for Nintendo Switch, which came out later that year. On August 18, 2020, their next game, Microsoft Flight Simulator, was released for Microsoft Windows.[17]

In 2021, Sagard NewGen purchased a stake of just over 30% for €20 million, valuing the company at approximately €65 million.[18]

In March 2021, Asobo's Microsoft Flight Simulator won the Pégase for Best French video game of the year.[19] This is the second consecutive year that the studio has been awarded after A Plague Tale: Innocence in 2020.[20] The sequel of A Plague Tale: Innocence, titled A Plague Tale: Requiem, was released on October 18, 2022.[21]

Annexe X : KultureGeek.fr

Flight Simulator : le moteur d'affichage drastiquement optimisé (4k, 60 fps avec une RTX 2060 Super)

Voilà qui tombe vraiment à pic avant le lancement de la version Series X de l'incroyable Flight Simulator. Le studio français Asobo a réussi à optimiser de façon drastique le moteur d'affichage du simulateur de Microsoft. Lors d'un entretien vidéo d'une heure, Jorg Neumann, patron du Microsoft Flight Team, Sebastian Wloch, CEO d'Asobo et Martial Bossard, producteur exécutif de Flight Simulator chez Asobo, ont confirmé que le moteur graphique du jeu avait été considérablement amélioré.

Flight Simulator, qui tournait jusqu'ici à 4K et 40 fps (au mieux) sur un PC équipé d'un CPU i7-9700K et d'une NVIDIA RTX 2060 Super, monte désormais à 4K et 60 fps avec la même configuration (rappelons qu'une RTX 2060 Super grimpe à 7,8 tflops, contre 12,1 tflops pour une Series X). Mieux encore, le jeu dévore 10 à 50% de ressources processeurs en moins et passe de 27 à 17 Go de RAM occupée !

La version Xbox Series X de Flight Simulator avait initialement été annoncé avec des performances d'affichage culminant au 4K en 30 fps, mais ça, c'était AVANT la mise à jour Sim Update 5 d'Asobo. Et comme par le plus grand des hasards, la Sim Update 5 sera disponible le 27 juillet, soit le même jour que la sortie du jeu sur Xbox Series X. Du reste, Microsoft vient de confirmer que l'optimisation concernait bien à la fois les versions PC et console...

Annexe XI : Les Numériques

Voilà bientôt quatre décennies que Microsoft nous fait voler avec Flight Simulator. Le plus connu des simulateurs de vol n'avait cependant pas connu de véritable nouvelle version depuis 2006 et la sortie de Flight Simulator X — si l'on fait abstraction de la version Steam sortie en 2014 et de Flight sorti 2 ans plus tôt. C'est donc avec un certain intérêt que les pilotes du monde entier ont appris en 2019 qu'un nouvel épisode était en développement. Un Flight Simulator modernisé et utilisant le cloud pour profiter d'un gigantesque volume de données (2 pétaoctets, soit l'équivalent de 1,7 million de DVD) capable de nous faire voler sur la terre entière avec une qualité visuelle inédite.

Publicité, votre contenu continue ci-dessous

Les développeurs du studio français Asobo qui développent ce nouveau Flight Simulator ont déployé tout leur savoir-faire technologique et profité des infrastructures et des technologies de Microsoft pour faire de ce Flight Simulator un épisode qui marquera les esprits. Afin d'en savoir plus sur les technologies mises en jeu, nous nous sommes entretenus avec Jorg Neumann, responsable de Flight Simulator chez Microsoft, et Martial Bossard, ingénieur logiciel en chef et co-fondateur d'Asobo Studios.

Il y a très peu d'équipes dans le monde capables de réaliser un simulateur de vol.

Jorg Neumann, responsable de Flight Simulator chez Microsoft

Les Numériques : Pourquoi avoir choisi Asobo Studios pour développer ce nouveau Flight Simulator ? Avaient-ils des compétences particulières qui ont joué en leur faveur ?

Jorg Neumann : Asobo et Microsoft travaillent ensemble depuis environ 12 ans maintenant. Nous avons commencé avec Kinect Rush, puis nous avons continué sur HoloLens pendant quelques années. Ce n'est pas très connu, mais Asobo nous a aussi aidés sur le premier Age of Empires, puis sur Quantum Break, Recore et d'autres jeux que nous développons. Et vous devez avoir un talent très particulier pour être capable de travailler sur des moteurs de jeux qui ne sont pas les vôtres.

Nous connaissions donc à la fois les équipes d'Asobo et leurs technologies. Il y a très peu d'équipes dans le monde capables de réaliser un simulateur de vol. Il vous faut des pilotes, vous devez être très technique et très bien comprendre les avions. Ce qui est formidable avec cette équipe, c'est qu'elle se plonge réellement dans le sujet. Ils ont commencé à prendre des leçons de vol et ça a pris 4 ans avant qu'ils atteignent le niveau qu'ils ont aujourd'hui. C'est désormais une équipe exceptionnelle spécialisée en simulateur de vol.

Asobo avait aussi déjà la technologie. Vous savez sans doute qu'ils ont développé un jeu appelé Fuel en 2009. L'univers du jeu était très large et il fallait une technologie procédurale, car personne ne pouvait placer à la main tous les arbres sur le terrain. Dans le monde de Flight Simulator, nous avons 1,5 milliard de maisons et 2 000 milliards d'arbres, donc vous devez arriver avec des technologies intelligentes et du machine learning pour réussir.

Vous savez, ce projet est également très itératif. Vous démarrez avec un prototype avant d'arriver en pré-production, et ainsi de suite jusqu'au produit final.

Aviez-vous accès au code source des précédents Flight Simulator ?

Martial Bossard : Oui, Asobo a ses propres technologies, mais nous avions aussi le moteur de Flight Simulator X et à côté les cartes de Bing. La beauté de ce projet, c'est que l'on pouvait voler dès le premier jour ; tout fonctionnait comme dans FS X, mais avec un nouveau moteur graphique et de meilleures données. La première chose que nous avons faite, c'est de se débarrasser du moteur physique basé sur le centre de gravité, pour adopter un système basé sur la simulation des caractéristiques de surfaces. Après ça, vous voulez avoir une bonne gestion des masses d'air, et donc une bonne simulation des effets météo. Puis un bon rendu pour

comprendre par exemple comment les nuages se comportent. C'est donc un cycle et tout doit être amélioré dans le même temps.

La reproduction des nuages a été particulièrement soignée.

La technologie cloud est à l'évidence au cœur de ce nouveau Flight Simulator. Comment avez-vous fait la distinction entre ce qui devait être calculé dans le nuage et ce qui devait rester en local dans l'ordinateur ?

Martial Bossard : Nous utilisons le cloud pour distribuer les données. Pour certaines zones du monde, ces données se suffisent presque à elles-mêmes grâce à la technologie de photogrammétrie qui offre une résolution de 5 cm. À l'opposé, certaines zones n'ont pas de volume, nous ne pouvons nous baser que sur les photos aériennes et les cartes topographiques pour apporter des détails. C'est ici que nous utilisons la capacité de calcul des serveurs Azure de Microsoft pour faire tourner des algorithmes alimentant un programme d'apprentissage automatique, afin de recréer les bâtiments, arborer les espaces — y compris dans les zones reproduites par photogrammétrie, car le rendu des arbres n'y est pas convaincant —, uniformiser les couleurs, retirer les nuages des photos... Et une fois que tout cela est fait, nous enregistrons les résultats sous la forme d'une couche de données qui est téléchargée en même temps que les images de Bing Maps, de manière à être utilisée lors du rendu graphique sur l'ordinateur de l'utilisateur.

Avez-vous pensé à faire entièrement tourner le simulateur à distance, en utilisant la technologie de cloud gaming xCloud, par exemple ?

Jorg Neumann : Non, nous avons démarré le projet en 2017 et je ne suis pas sûr que l'on faisait ne serait-ce que parler de xCloud à cette époque. Nous y réfléchissons désormais, mais ce n'était pas une priorité pour le lancement.

Grâce à la photogrammétrie et au machine learning, des villes entières ont pu être modélisées automatiquement.

Comment Flight Simulator s'accommode-t-il des petites connexions internet, sachant qu'il doit télécharger les images satellites ?

Martial Bossard : Il y a pas de règle unique pour déterminer quel volume de données sera nécessaire. Cela dépend de la vitesse de vol et de la hauteur de l'avion par rapport au sol. Vous n'avez pas besoin de beaucoup de données pour un vol à haute altitude en comparaison d'un vol très proche du sol, même si l'avion ne vole pas vite. Nous avons un système de cache automatique et de cache manuel. Si vous souhaitez voler au-dessus de la Corse, par exemple, vous pouvez sélectionner une zone sur la carte et choisir son niveau de détails. Et même si vous n'avez pas de connexion internet, nous avons intégré au jeu une base de données locale suffisante pour permettre de voler.

Il était plutôt clair que les gens voulaient vraiment un mode VR dans Flight Simulator.

Jorg Neumann, responsable de Flight Simulator chez Microsoft

Nous avons récemment appris que vous travaillez sur un support de la réalité virtuelle pour Flight Simulator, à destination des casques compatibles Windows Mixed Reality dans un premier temps. Compte tenu de vos précédentes collaborations sur des projets de réalité augmentée pour HoloLens, aviez-vous prévu dès le départ de proposer un mode VR ou bien vous ne l'avez décidé qu'à la fin du projet ?

Nous avions à l'esprit un mode VR pour Flight Simulator dès le départ, mais il a rapidement été mis en suspens, car il y avait juste trop de travail à accomplir avant. Puis nous avons présenté Flight Simulator à l'E3 2019 et il était plutôt clair que les gens voulaient vraiment un mode VR dans Flight Simulator. Nous avons alors immédiatement décidé de mettre une équipe au travail sur cette compatibilité, qui certes n'arrive pas pour le lancement, mais qui sera là d'ici quelques mois. Nous lisons les forums et nous regardons les retours tous les jours, et quand les gens nous disent que quelque chose est important, nous le faisons.

Nous avons une plateforme évolutive et on ne peut savoir quelles nouvelles technologies nous aurons dans 5 ans

Microsoft a toujours eu cette philosophie autour des technologies immersives, consistant à ne pas seulement parler de VR, mais aussi de réalité mixte (ajoutant une composante de réalité augmentée à la réalité virtuelle). Imaginez-vous des fonctions de réalité augmentée pour le futur de Flight Simulator, qui nous permettraient par exemple d'afficher le cockpit d'un avion dans notre salon avec un casque de réalité mixte (WMR) ?

Nous en avons déjà discuté en interne. Il y a plein de fonctions très cool que nous pouvons imaginer, comme une application smartphone qui nous permettrait de viser un avion dans le ciel pour ensuite le visualiser dans Flight Simulator. Nous avons une plateforme évolutive et on ne peut savoir quelles nouvelles technologies nous aurons dans 5 ans. Il n'y avait pas de xCloud quand nous avons commencé le projet et notre compréhension du cloud lui-même a également changée depuis. Je pense donc qu'il y aura des évolutions. Asobo a un esprit technologique remarquable et ses équipes chercheront toujours de nouvelles opportunités pour améliorer Flight Simulator, comme nous le ferons également de notre côté chez Microsoft. Je pense que nous allons voir arriver beaucoup de nouvelles technologies formidables dans les années à venir et j'ai vraiment hâte de les découvrir

Annexe XII : LesEchos.fr

Le studio bordelais a récemment développé les titres A Plague Tale: Innocence et Microsoft Flight Simulator. Deux réussites encensées par la critique et la communauté de joueurs. Pour la première fois, Asobo a ouvert son capital à un investisseur extérieur. Le fonds d'investissement Sagard NewGen a pris une participation de près de 20 millions d'euros.

C'est une grande première pour Asobo, l'une des pépites françaises du jeu vidéo. Ce studio bordelais de 220 salariés est en train d'ouvrir son capital à un investisseur extérieur, en l'occurrence le fonds d'investissement Sagard NewGen, qui va monter à un peu plus de 30 % du capital du groupe. Cette prise de participation va s'élever à près de 20 millions d'euros, selon nos informations. Ce qui valorise Asobo près de 65 millions.

« Asobo est et va rester un studio indépendant. Cette opération nous permet d'augmenter nos capacités financières pour nos futurs projets et d'avoir les reins plus solides », souligne Sebastian Wloch, PDG d'Asobo. Rentable depuis ses débuts en 2002, Asobo a généré 17,8 millions d'euros de revenus l'an passé.

Lire aussi :

PS5 et Xbox Series : pourquoi les prix de certains jeux vidéo explosent

Cyberpunk 2077 : une semaine en enfer pour CD Projekt

Pourquoi ne pas avoir opté pour la Bourse, alors que de nombreux acteurs du secteur en prennent la route tant l'industrie a la cote sur les marchés financiers ? « On ne l'exclut pas un jour. Mais nous sommes un studio de créateurs avant tout et on ne voulait pas avoir à se concentrer sur une telle opération qui aurait été une forme de distraction pour nous, répond Sebastian Wloch. Cette entrée au capital était plus simple. Avoir un partenaire purement financier, avec une expertise très complémentaire à la nôtre, était la meilleure option. »

Le jeu A Plague Tale: Innocence plébiscité par les joueurs et la critique

Asobo s'est rapidement fait un nom dans l'industrie en développant des jeux pour Pixar. L'un de ses premiers grands succès est l'adaptation du film d'animation « Ratatouille » en 2007 dont le jeu vidéo s'était vendu à 2,7 millions d'unités.

Lire aussi :

Ubisoft, Quantic Dream, Dontnod, Nacon... : la France en piste pour profiter du boom du jeu vidéo

Embracer : l'autre géant européen du jeu vidéo avec Ubisoft et CD Projekt (The Witcher, Cyberpunk 2077)

En 2019, le studio est entré dans une nouvelle dimension avec son jeu A Plague Tale: Innocence édité par le français Focus Home Interactive (FHI). Encensé par la critique et la communauté de « gamers », ce titre, doté d'un budget de production d'un peu plus de 10 millions d'euros, s'est vendu à plus de 1 million d'exemplaires depuis.

Asobo a aussi développé pour Microsoft une nouvelle version de sa franchise phare Flight Simulator lancée l'été dernier. Une réussite puisque le titre a déjà réuni plus de 2 millions de joueurs. « Près de 120 salariés chez nous sont mobilisés pour continuer à soutenir techniquement et faire évoluer le jeu », détaille Grégory Carreau, directeur de l'exploitation chez Asobo, alors qu'une autre équipe planche sur un nouveau titre qui sera édité par FHI. « L'autoédition ne nous tente pas pour l'heure », précise-t-il. On ne change pas une formule gagnante.