

UNIVERSITÉ DE
FRANCHE-COMTÉ

IUT Belfort-Montbéliard 



Aslan Semih – Balta Ibrahim – Barthod-Malat – Voëlin Mattéo – Vuillin Thomas

Année Universitaire 2023/2024

Semestre 1

SOMMAIRE

Table des matières

| | |
|--|----|
| Introduction(Thomas Vuillin)..... | 1 |
| 1 Présentation Quantic Dream (Semih Aslan)..... | 2 |
| 1.1 Présentation général :..... | 2 |
| 1.2 Des dates clefs :..... | 3 |
| 2 Produits et ventes de Quantic Dream (Ibrahim Balta)..... | 4 |
| 2.1 Produits de Quantic Dream..... | 4 |
| 2.2 L'influence de Detroit : Become Human | 5 |
| 3. Le développement, et la diversification de Quantic Dream (Mattéo Voëlin)..... | 6 |
| 3.1 Développement de Quantic Dream :..... | 6 |
| 3.2 Diversification de Quantic Dream :..... | 6 |
| 4. Écologie (Thomas Vuillin)..... | 8 |
| 4.1 L'écologie au cœur d'un projet :..... | 8 |
| 4.2 Partenariats écologiques :..... | 8 |
| 5. Accords et partenariats (Esteban Barthod-Malat)..... | 10 |
| 5.1 Partenariats et accords :..... | 10 |
| 5.2 Ambiance dans l'entreprise :..... | 10 |

Introduction

Notre projet consiste en la création d'un site web pour le studio Quantic Dream.

Notre groupe est composé de cinq membres, chacun apportant ses compétences au projet. (ASLAN Semih, BALTA Ibrahim, BARTHOD-MALAT Esteban, VOELIN Matteo, VUILLIN Thomas)

Nous avons décidé de focaliser notre étude sur l'entreprise Quantic Dream en raison de son impact significatif dans l'industrie du jeu vidéo, ainsi que pour mettre en avant ses jeux interactifs novateurs, auxquels la plupart d'entre nous ont déjà joué. Notre site se veut une vitrine virtuelle, visant à exposer l'histoire de l'entreprise, ses produits, ainsi que son modèle économique.

Ce rapport examinera l'entreprise sous un angle économique et écologique. Pour ce faire, nous commencerons par une présentation globale de l'entreprise afin d'en donner une vision complète. Ensuite, nous explorerons les produits offerts par l'entreprise. Dans une troisième section, nous aborderons le développement et la diversification de l'entreprise, puis nous examinerons son engagement environnemental. Enfin, dans la dernière partie, nous détaillerons les accords et partenariats conclus par l'entreprise.

1 Présentation Quantic Dream

1.1 Présentation général :

Quantic Dream, fondé par David Cage en **1997**, est un studio de développement de jeux vidéo indépendant ayant des bureaux à Paris, en France, ainsi qu'à Montréal, au Canada. En **2019**, Quantic Dream a pris la décision de devenir un éditeur indépendant afin de soutenir la création de jeux vidéo et les créateurs indépendants porteurs de visions uniques et originales. Ils mettent à disposition leur expertise, leurs ressources de production, le financement nécessaire, ainsi que l'accès aux marchés internationaux et à leurs publics.

En **janvier 2021**, une étape significative a été franchie avec la création d'une nouvelle branche à **Montréal**. Cette expansion de Quantic Dream a permis de recruter des talents internationaux dédiés à la création d'univers originaux, venant ainsi renforcer les équipes historiques basées à Paris. Actuellement, Quantic Dream emploie des professionnels du monde entier dans ses locaux parisiens, qui comprennent l'un des plus grands studios de capture de mouvements en Europe ainsi qu'un **studio d'enregistrement** sonore de pointe, s'étalant sur une superficie de **4 200 m²**. Les locaux de Quantic Dream à Montréal, quant à eux, ont ouvert leurs portes au printemps 2021.



1.2 Des dates clefs :

- En 2005, "**Fahrenheit**" est sorti sur PS2, XBOX et PC, obtenant rapidement la première place des charts dans de nombreux pays européens le mois de sa sortie.
- En 2010, "**Heavy Rain**" a été publié sur PS3, rencontrant à la fois un succès critique et commercial avec plus de 2,3 millions d'exemplaires vendus.
- L'année 2011, a vu la présentation de la démo technique d'actrice virtuelle "**KARA**", qui a connu un immense succès critique et a reçu le prix "Best Experimental" lors du prestigieux festival de courts-métrages LA SHORTS FEST à Los Angeles.
- En 2018, "**Detroit : Become Human**" voit le jour.
- En 2019, NetEase Games entre au capital de Quantic Dream, transformant ainsi le studio en éditeur de jeux vidéo indépendant.

2 Produits et ventes de Quantic Dream

2.1 Produits de Quantic Dream

Quantic Dream se distingue en tant que studio de développement de jeux vidéo qui se spécialise dans la création de titres narratifs centrés sur les choix du joueur, offrant des expériences interactives immersives. Voici une liste de certains de leurs jeux :

- Omikron : The Normand Soul – 1999 ;
- Fahrenheit – 2005 ;
- Heavy Rain – 2010 ;
- Beyond Two Souls – 2013 ;
- Detroit : Become Human – 2018 ;
- Sea of Solitude – 2019 ;
- Lysfanga : 2021 ;
- Under The Waves – 2023 ;
- Star Wars Eclipse - en cours de développement ;

Quantic Dream élargit son univers au-delà des jeux vidéo en proposant une gamme de **produits vestimentaires**. Parmi ceux-ci, on trouve des t-shirts, des casquettes et divers accessoires, tous ornés de logos et de motifs inspirés de leurs jeux emblématiques. Ces articles permettent aux fans de montrer leur attachement aux univers narratifs captivants créés par le studio.

Pour les passionnés et collectionneurs, Quantic Dream offre des figurines mettant en scène les personnages emblématiques de leurs jeux. Ces pièces soigneusement conçues captent l'esthétique et l'essence des personnages, offrant ainsi aux amateurs l'occasion

de posséder physiquement une part de l'univers narratif immersif du studio. Ces figurines sont non seulement des objets de collection, mais aussi des moyens pour les fans de vivre leur passion de manière tangible.

De manière notable, un manga dérivé de "Detroit : Become Human" a même été publié en **2022**, élargissant ainsi leur présence au-delà du monde du jeu vidéo. Un jeu très attendu est actuellement en phase de développement : il s'agit de "**Star Wars Éclipse**", dont la sortie est prévue dans les années à venir.

2.2 L'influence de Detroit : Become Human

La meilleure performance en termes de ventes pour Quantic Dream est incontestablement "Detroit : Become Human", publié en **2018**, qui a récemment dépassé la barre des **2,5 millions** d'unités vendues sur PC, portant le total des ventes à plus de **8 millions en 2023**.

D'autres titres de Quantic Dream ont également enregistré des ventes importantes, notamment "Heavy Rain", sorti en 2010, qui a cumulé plus de **4,5 millions** d'exemplaires vendus, et "Beyond Two Souls", publié en 2013, ayant trouvé plus de **2,8 millions d'acheteurs**.

La montée en puissance de "Detroit : Become Human" a aussi engendré des **effets positifs** sur les ventes d'autres jeux du studio.



3. Le développement, et la diversification de Quantic Dream

3.1 Développement de Quantic Dream :

En mars 2019, Quantic Dream signe un accord avec Epic Games, mettant ainsi fin à sa collaboration continue avec Sony qui durait depuis 2007. En juillet 2019, le studio devient son propre éditeur, diversifiant ses activités en commercialisant d'autres jeux. En 2020, Quantic Dream rejoint le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs. À cette époque, le géant chinois NetEase Games investit dans les actions de Quantic Dream. Plus récemment, le **31 août 2022**, NetEase Games acquiert le studio français pour une somme estimée à **100 millions d'euros**.

Cette acquisition permet à NetEase Games, concurrent de Tencent, d'entrer sur le marché européen. Selon leur communication, NetEase a assuré que le studio "continuera d'opérer de manière indépendante". Quantic Dream, sur son site, explique que des **investissements** plus importants sont nécessaires "pour poursuivre notre développement (...) et devenir un éditeur international, financer d'autres studios."

De plus, Quantic Dream est actuellement en bonne période. C'est ce que l'on peut voir à son chiffre d'affaires de 14 433 474 € (2019), en augmentation comparé à 2017 : 10 595 314 €. Et ce malgré un effectif bien plus faible qu'un studio comme Ubisoft par exemple : 180 employés contre 20 665 pour Ubisoft.

Cela amène donc Quantic Dream à un résultat net positif, de plusieurs millions (+ 5 000 000 €).

Enfin, il est possible de conclure avec la dette financière du studio qui s'élève à 710 366 € (2017), ce qui reste correct pour un studio de cette taille.

3.2 Diversification de Quantic Dream :

En 2000, Quantic Dream établit un plateau de tournage interne, offrant à son équipe la possibilité de capturer chaque détail et émotion des acteurs. Cette approche permet de restituer avec une fidélité absolue toute la gamme d'émotions, élargissant ainsi l'audience de leurs jeux.



Historiquement connu pour leurs jeux narratifs et interactifs, Quantic Dream cherche également à diversifier son catalogue en développant des jeux qui pourraient attirer un public plus large. Cela pourrait inclure des genres de jeux différents et des expériences de jeu innovantes.

La diversité des jeux Quantic Dream réside dans sa capacité à explorer différents genres et à créer des expériences narratives unique tout en maintenant une base de narration interactive distinctive.

4. Écologie

4.1 L'écologie au cœur d'un projet :

Le secteur du jeu vidéo, marqué par une évolution technologique rapide, se trouve au carrefour du problème climatique. La poursuite des améliorations graphiques, visant des rendus toujours plus attrayants et réalistes, génère un impact non-négligeable sur l'environnement. À travers des jeux comme *Detroit Become Human* ou *Heavy Rain*, Quantic Dream n'échappe pas à cette règle.

L'engagement écologique de Quantic Dream est insuffisamment documenté, et demeure peu clair. Cependant, depuis **2023**, un nouvel élément nous permet de quantifier cet engagement, montrant une réelle volonté de changement de l'entreprise.

Il s'agit du lancement du jeu « **Under The Waves** », mettant explicitement la thématique écologique au cœur du projet. Proposé à un prix de **30 €** (prix variable selon les territoires), et comptabilisant environ **10 000** joueurs rien que sur la plateforme Steam (octobre 2023).

« *Under The Waves* » propose une expérience immersive où le joueur se glisse dans la peau d'un plongeur explorant les profondeurs à bord d'un sous-marin. Cette aventure vise avant tout à sensibiliser le public aux problématiques cruciales liées à la pollution de l'eau et aux répercussions des forages offshore. L'entreprise met en avant des enjeux souvent méconnus du grand public.

4.2 Partenariats écologiques :

Quantic Dream se démarque aussi par la mise en place d'un **partenariat** avec l'association Surfrider Foundation, dédiée à la préservation des points d'eaux. Cette **collaboration** s'est également concrétisée par un don (d'un montant inconnu) du studio à l'association.

Des partenariats similaires ont déjà été mis en place dans le **passé**. Comme entre Ubisoft et la World Wildlife Fund, notamment pour la saga Assassin's Creed. Même situation pour Niantic et la campagne Earth Day Cleanup, incitant les joueurs à participer activement au nettoyage des rues. Dans tous les cas, l'objectif reste le même : **sensibiliser** le joueur aux enjeux environnementaux.

5. Accords et partenariats

5.1 Partenariats et accords :

Les premiers **partenariats** avec trois studios indépendants, Jo-Mei et Red Thread Games, ont déjà été dévoilés, avec un accompagnement respectif sur leurs projets, à Sea Of Solitude: The Director's Cut et Dustborn, ainsi qu'avec Parallèle Studios pour un jeu vidéo qui n'a pas encore été annoncé.

Des stars mondiales de l'industrie du cinéma et de la musique ont par ailleurs collaboré à leurs œuvres, telles que David Bowie, Elliot Page, Willem Dafoe, Jesse Williams, Lance Henriksen, Clancy Brown, Angelo Badalamenti et Hans Zimmer.

Critique et réception ;

Quantic Dream est fier d'annoncer aujourd'hui le succès durable de son jeu vidéo Detroit : Become Human, qui vient de franchir le cap des **2,5 millions d'unités** vendues sur PC, cumulant ainsi plus de **8 millions de copies** vendues dans le monde, toutes plateformes confondues.

5.2 Ambiance dans l'entreprise :

Pour rappel, des **préoccupations antérieures** avaient été exprimées concernant un environnement de travail oppressant, des cas de discrimination, des incidents homophobes et sexistes, ainsi que des situations de harcèlement. Ces problèmes avaient été largement médiatisés en France, entachant la réputation du studio et de son fondateur, David Cage. Cependant, il est important de noter que cela fait désormais partie du passé.

David Cage, en tant que fondateur et directeur de Quantic Dream, avait été la cible de critiques liées à la **gestion** du personnel et aux relations professionnelles, ce qui avait suscité des enquêtes sur la culture d'entreprise du studio. Des allégations de conditions de travail inadéquates et de discrimination avaient été soulevées, bien que Quantic Dream ait nié ces allégations.

Aujourd'hui, Quantic Dream redouble d'efforts pour restaurer sa réputation et créer un environnement de travail harmonieux. Ils ont mis en place des consultations, des partenariats et des mesures préventives pour garantir un espace de travail aussi sain que possible, ce qui est une évolution positive. En prévision de son 25e anniversaire, l'entreprise partage également un blog-post détaillant les mesures prises :

L'entreprise a récemment annoncé le lancement d'un partenariat avec une association LGBTQIA+ en vue de promouvoir la diversité et l'inclusion au sein de la société.

L'entreprise a accueilli un responsable DEI (Diversité, Équité et Inclusion) dans son équipe pour mettre en œuvre des initiatives visant à favoriser un environnement de travail plus équitable et accueillant.

Ils dévoilent une statistique intéressante à noter qui montre que plus de 50 % des cadres de l'entreprise sont des femmes, ce qui témoigne de leur engagement en faveur de l'égalité des sexes.

Certains joueurs apprécient le style narratif unique de Quantic Dream, tandis que d'autres sont plus critiques envers le studio en raison des controverses qui l'entourent.

SITOGRAFIE

Site 1 :

Consultable à l'adresse : <https://www.quanticroam.com/fr>

J'ai consulté le site officiel de Quantic Dream, où sont répertoriés tous leurs jeux avec leurs dates de sortie, ainsi que l'ensemble des produits qu'ils proposent. Cette source directe provenant du studio garantit la précision des informations concernant les jeux et les articles dérivés disponibles.

Site 2 :

Consultable à l'adresse : https://www.afjv.com/news/11073_quanticroam-nombre-ventes-detroit-become-human.htm

Article publié le 19 janvier 2023 par Emmanuel Forsans

J'ai choisi cet article pour sa récence, fournissant ainsi des données à jour, et également pour son éclairage sur le succès d'autres jeux vidéo de Quantic Dream.

Site 3 :

Consultable à l'adresse : <https://leclaireur.fnac.com/article/111115-detroit-become-human-fait-son-retour-avec-un-spin-off-en-manga/>

Article publié le 21 juillet 2022 par Alexandre Manceau

J'ai opté pour cet article récemment publié qui met en lumière le succès de Detroit: Become Human. Il présente également le produit dérivé associé, à savoir le spin-off en manga du jeu. L'article propose un résumé concis permettant aux lecteurs de se familiariser avec l'histoire du manga et du jeu.

Site 4 :

Consultable à l'adresse : <https://www.gamekult.com/actualite/quanticroam-a-venu-2-8-millions-de-beyond-two-souls-3050807459.html>

Article publié le 16 juillet 2018 par Jarod

J'ai sélectionné cet article afin de discuter des chiffres de ventes des deux autres jeux majeurs de Quantic Dream, à savoir Heavy Rain et Beyond: Two Souls.

Site 5 :

Consultable à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Quantic_Dream

Nous avons choisi de prendre Wikipédia pour expliquer le développement de Quantic Dream et avoir des chiffres sûrs et vérifiés. Cela permet d'avoir plusieurs sources puisque Wikipédia est un site libre qui permet à n'importe qui de modifier et de vérifier les informations écrites. De plus les chiffres sont très intéressants et ne sont trouvable parfois que sur Wikipédia.

Site 6 :

"Quantic Dream (informations sur la société)", AFJV. Consultable à l'adresse:

<https://www.afjv.com/societe/426-quantic-dream.htm>

Cette source a particulièrement retenu notre attention en raison du fait que nous y avons trouvé une multitude d'informations, notamment sur l'histoire de l'entreprise, ainsi que des dates clés qui nous ont été utiles pour rédiger le contenu de notre page de présentation de l'entreprise.

Site 7 :

Quantic Dream, "Notre expertise à votre service", Site officiel de Quantic Dream.

Consultable à cette adresse suivante : <https://www.quanticroam.com/fr/publishing>

J'ai choisi cette source en raison de sa provenance directe du site officiel de Quantic Dream. Donc ça fiabilité. Cet article donne un aperçu des partenariats établis par Quantic Dream avec d'autres studios. De plus, cette source aborde également les jeux auxquels Quantic Dream a participé.

Site 8 :

Quantic Dream, "Notre expertise à votre service", Site officiel de Quantic Dream.

Consultable à cette adresse suivante :

<https://www.quanticroam.com/fr/nos-studios>

J'ai sélectionné cette source car elle m'a permis de trouver des célébrités mondiales de l'industrie du cinéma et de la musique qui ont collaboré à la création de certaines œuvres de Quantic Dream.

Site 9 :

Kikitoès, "Quantic Dream: après les scandales, le studio fait de gros efforts", les news sur l'univers du jeu video en live, 03 Mai 2022. Consultable à l'adresse suivante :

<https://www.jeuxvideo-live.com/news/quantic-dream-apres-les-scandales-le-studio-fait-de-gros-efforts-198944.html>

J'ai opté pour cette source car elle offre une bonne quantité d'informations pertinentes concernant les relations entre les employés et le PDG, tout en mettant en lumière leur réputation au sein de la communauté des jeux vidéo.

Site 10 :

Site consultable à cette adresse : <https://www.journaldugeek.com/dossier/under-the-waves-un-jeu-touchant-sur-lecologie-et-la-solitude/>

Rédigé par Elisa Rahouadj, le 09 juin 2023

Nous avons choisi cette source car c'est le site qui a le mieux documenté la sortie du nouveau jeu « Under The Waves ». En plus, l'article aborde aussi le partenariat écologique et donne aussi des données chiffrées utiles pour la rédaction de notre texte.