

Arkane Studios

Présentation et environnement économique

Octobre 2024 – DUSSOL Luca, HETRU Owen, DUMAIN Mathias, DUPASQUIER
Eloi, DUFOSSEZ Oscar



Sommaire

Introduction (Oscar).....	4
1 Présentation de l'entreprise.....	5
1.1 Introduction (Owen).....	5
1.2 Quels services Arkane Studios propose-t-il ? (Owen et Luca).....	5
1.2.1 Savoir-faire et compétences (Owen et Luca).....	6
1.2.2 Une expérience de longue durée (Owen et Luca).....	7
1.2.3 Un public large (Owen et Luca).....	8
2 Composition des ressources humaines d'Arkane Studios (Mathias et Oscar).....	10
3 Environnement économique (Eloi).....	12
3.1 Indicateurs chiffrés.....	14
3.1.1 Résultat d'exploitation.....	14
3.1.2 Résultats nets.....	15
3.1.3 Perspectives.....	16
Annexes.....	VI

Introduction (Oscar)

Lors de notre première année en BUT informatique, nous avons pour projet de présenter une entreprise française du numérique par le biais de son environnement économique. Pour se faire, nous avons deux livrables à rendre : un site web codé par nos soins ainsi que le présent rapport qui regroupe toutes les informations économiques que nous avons pu trouver sur Arkane Studios.

Cette dernière est un studio de développement de jeux vidéo basé à Lyon. Nous avons choisi cette entreprise car nous sommes tous les cinq des amateurs de jeux vidéo et avons estimé que cette entreprise pourrait répondre au cahier des charges du projet.

Les participants de ce projet sont : Luca DUSSOL, Owen HETRU, Mathias DUMAIN, Eloi DUPASQUIER et Oscar DUFOSSEZ. Nous avons chacun codé une page du site web et le travail de rédaction de ce rapport a été réparti, à notre sens, équitablement afin de valoriser au mieux les points forts de chacun. En titre ou sous titre de chaque partie, sera accolé le prénom entre parenthèses de l'auteur de la section, aussi, le travail de mise en page final ainsi que la dernière relecture ont été effectués par Oscar DUFOSSEZ.

Le rapport se présente ainsi : après cette introduction, vous pourrez lire une présentation de l'entreprise, ses activités notamment, puis une brève partie sur les informations que nous avons obtenues concernant les ressources humaines. En troisième partie, nous détaillons les informations économiques collectées. En fin de rapport, vous pourrez voir toutes nos références.

1 Présentation de l'entreprise

1.1 Introduction (Owen)

Créée en 1999 par son fondateur Raphaël Colantonio, Arkane Studios est une SAS¹ et une entreprise commerciale française localisée à Lyon, au 49 Quai Rambaud, 69002. Spécialisée dans le domaine des jeux vidéo, elle se compose aujourd'hui d'environ 160 employés. La part d'hommes et de femmes dans l'entreprise n'a jamais été communiquée ; néanmoins, on constate que les trois dirigeants sont des hommes. L'entreprise affirme également que les salaires entre les hommes et les femmes sont égaux.

L'entreprise a été rachetée par ZeniMax en 2010. En 2020 Microsoft décide de racheter ZeniMax et tous les studios qui lui sont liés, dont Arkane, pour 7,5 milliards de dollars. C'est le 9 mars 2021 que la décision est officialisée. En 2023, sort le jeu Redfall, un énorme échec commercial qui remet en cause les capacités de Microsoft en tant qu'éditeur, suite à quoi Microsoft fermera, le 7 mai 2024, le studio d'Austin ainsi que d'autres studios liés à ZeniMax, tandis que le studio de Lyon travaille toujours sur un jeu basé sur le super-héros Blade de l'univers Marvel.

1.2 Quels services Arkane Studios propose-t-il ? (Owen et Luca)

Arkane Studios est une entreprise qui produit des biens et des services de type multimédia sous forme de jeux vidéo, que l'on peut acheter pour posséder ou auxquels il est possible de s'abonner pour profiter de contenu régulièrement mis à jour. Avec de nombreuses licences connues dans le monde telles que Dishonored ou encore Deathloop.

Toutes ces productions sont presque toutes réalisées en interne par Arkane Studios, ce qui leur permet de moins faire appel à d'autres entreprises ou à des collaborations, et donc de conserver une certaine autonomie sur leurs créations tout en maîtrisant les coûts.

1 Société par Actions Simplifiées

Arkane Studios a également participé à la production de nombreuses autres licences de jeux vidéo : ils apparaissent dans les crédits de Bioshock 2, Call of Duty: World at War ou encore Spec Ops: The Line.

1.2.1 Savoir-faire et compétences (Owen et Luca)

Le savoir-faire d'Arkane Studios s'étend dans plusieurs domaines, allant de la création et développement de logiciels de divertissement à la réalisation de films cinématographiques.

Le savoir-faire principal essentiel pour la création d'un jeu vidéo concerne son développement et son game design¹. Pour qu'un jeu soit bien développé, et donc de qualité, les studios recherchent une jouabilité optimale, souvent avec des mécanismes innovants, afin de maintenir l'intérêt du joueur. Le rôle du développeur est de « traduire » les fonctionnalités du jeu en langage de programmation, tout en minimisant le nombre de bugs. Un trop grand nombre de bugs nuira à la jouabilité.

Le savoir-faire cinématographique joue également un rôle dans la vente du jeu. En effet, tout bon jeu vidéo comporte désormais des cinématiques, qu'elles soient en 3D ou en 2D, de plus en plus réalistes. Ce savoir-faire est crucial pour le bon développement d'un jeu, car il est fréquent que les cinématiques introduisent l'histoire du jeu, offrant ainsi au joueur une première immersion dans l'univers.

Le savoir-faire musical, ainsi que les autres éléments sonores, représentent une plus petite partie du processus de conception, mais sont tout aussi importants. Une bande-son de qualité peut se faire connaître indépendamment du jeu, contribuant ainsi à sa popularité.

Le savoir-faire de maintenance d'un jeu est aussi un point important pour garder son jeu à jour à travers le temps.

Enfin la direction marketing est également primordiale pour le lancement de produit: concevoir des campagnes de promotion efficaces, y compris des trailers, des démonstrations, des événements communautaires, et des tests de jeu en avant-première. Il est nécessaire d'avoir un bon savoir-faire en marketing pour gérer la communication avec la presse spécialisée et les communautés de joueurs via les réseaux sociaux, point particulièrement important afin de garder de l'engouement.

Les services extérieurs demandés par Arkane Studios sont rares. Du développement à la publication, peu d'actions sont effectuées par une autre entreprise, même si l'autonomie n'est pas à cent pour cent sur toutes leurs licences. La grande majorité des jeux vidéo d'Arkane Studios ont été édités et aidés dans le marketing et la distribution par Bethesda Softworks et Microsoft . Bien que le studio ait développé son propre moteur de jeu, le Void Engine (utilisé dans Deathloop et beaucoup d'autres de leur jeux), il dépend aussi parfois de moteurs externes comme l'Unreal Engine 3 (utilisé pour Dishonored 2).

1.2.2 Une expérience de longue durée (Owen et Luca)

Arkane Studios propose à ses utilisateurs plusieurs types de produits liés à l'univers de leurs différents jeux. En effet, lorsque Arkane crée un jeu, ils ne réfléchissent pas simplement à ce que celui-ci va leur apporter en termes de vente pure, mais aussi aux différents éléments complémentaires qui pourraient permettre de tirer des bénéfices sur le long terme de la vie du jeu vidéo. Les moyens de revenus principaux proviennent des bénéfices liés à la vente du jeu, néanmoins, il est difficile d'en tirer des chiffres précis, car Arkane Studios n'est pas une entreprise indépendante ; elle est actuellement sous les directions de ZeniMax et de Microsoft. Le studio profite du succès rencontré par leurs jeux pour créer des produits dérivés, comme par exemple des figurines à l'effigie des personnages, qui attireront les fans du jeu et les collectionneurs.

Arkane Studios utilise donc des stratégies pour maximiser les bénéfices de leurs jeux en augmentant leur popularité et leur durée de vie grâce à un système de DLC² payants, un procédé devenu commun dans le monde du jeu vidéo. Les joueurs qui aiment déjà le jeu achètent alors le DLC, tandis que certaines personnes qui n'étaient pas attirées par le jeu peuvent désormais être intéressées et l'acheter dans une offre comprenant à la fois le jeu de base et le DLC pour faire des économies. Enfin, les DLC peuvent aussi parfois corriger des erreurs ou améliorer certains aspects qui rebutent certains joueurs.

Arkane Studios est une entreprise numérique qui propose plusieurs services une fois leur jeu vendu, les services les plus réguliers étant la mise en place de mises à jour. Bien que celles-ci ne soient jamais payantes, elles permettent tout de même d'améliorer la qualité du jeu, attirant ainsi de nouveaux joueurs et prouvant aux joueurs déjà présents

2 Downloadable Content : Contenu Téléchargeable Additionnel (CTA)

que les développeurs sont à l'écoute. Là encore, les mises à jour sont très utiles pour augmenter la durée de vie des jeux.

Un autre service proposé est celui lié au système d'abonnement mensuel. Microsoft profite des studios qu'il possède, dont Arkane Studios, pour intégrer leurs jeux dans un catalogue payant, comme le Xbox Game Pass : un catalogue où les jeux sont payants pour tous les utilisateurs sans le Pass, qui nécessite un abonnement mensuel. Les utilisateurs abonnés peuvent alors profiter de nombreux jeux, dont ceux d'Arkane Studios, sans avoir à acheter directement le jeu.

1.2.3 Un public large (Owen et Luca)

Arkane Studios ne cible pas une catégorie de joueurs définie, tant en âge qu'en style de jeu bien que la majorité de leurs licences concernent des jeux qui se joue seul. Une tentative de multijoueur en 2024 a échoué en raison du faible nombre de ventes de la licence et de sa popularité. Le public d'Arkane varie et s'étend au-delà des frontières nationales. Leur force réside également dans la publication de leurs jeux sur toutes les plateformes (ordinateur et consoles), ainsi que leur disponibilité sur de nombreuses plateformes de vente comme Steam ou via l'abonnement Game Pass. La catégorie de jeu reste souvent la même après chaque sortie : immersive sims³ et action-aventure.

Arkane Studios n'a pas eu de nombreux clients en dehors de collaborations, notamment avec Mikros Image, spécialisée dans la création d'effets visuels et d'animations. La publication de Deathloop a été initialement exclusive à la PlayStation 5 à la demande du groupe PlayStation, avant d'être disponible sur d'autres plateformes.

Le concept de fournisseur pour une entreprise numérique est assez particulier, car dans la grande majorité des cas, ceux-ci n'apportent rien de réellement physique. On retrouve dans cette catégorie leur principal éditeur, Bethesda Softworks, ainsi que les différents sites d'achat de jeux en ligne comme Steam, Microsoft Store ou le PlayStation Network. Ces plateformes fournissent à Arkane Studios un moyen de vendre leurs jeux et d'augmenter leurs bénéfices via une boutique en ligne populaire auprès des joueurs. Elles permettent également, grâce à un système d'évaluation, de repérer les points positifs des jeux qu'ils ont sortis. Par exemple, les jeux Dishonored et Prey ont reçu de très bonnes critiques, tandis que Redfall a reçu des critiques plus négatives sur Steam.

3 Simulations

Leurs concurrents sont également présents dans le domaine du jeu vidéo, qu'il s'agisse de studios étrangers ou français. La concurrence est d'autant plus rude si le type de jeu proposé est similaire, comme c'est le cas avec des studios français comme Ubisoft ou Square Enix. Ces studios cherchent alors à rivaliser entre eux à travers la qualité et l'originalité de leurs jeux. Cette concurrence les pousse à s'améliorer, à être plus réguliers, et surtout à proposer des prix plus avantageux que ceux des concurrents.

2 Composition des ressources humaines d'Arkane Studios (Mathias et Oscar)

La conception de jeux vidéo requièrent de nombreuses compétences indissociables les unes des autres. Ainsi, on retrouve :

- les *game designers* ou concepteurs de gameplay. Ils s'occupent de l'univers méta du jeu : les règles, le nombre de niveaux, les mécaniques (manière de progresser, gestion de l'expérience, des compétences etc...) mais aussi, l'histoire, les personnages et les environnements dans lesquels le jeu va se dérouler.
- les développeurs, qui codent le jeu. Ils vont programmer les fonctionnalités que les game designers ont prévu. Ils utilisent des outils de programmations de types IDE et/ou des moteurs de jeu tels que Unity ou Unreal Engine qui hébergent des fonctionnalités régulièrement utilisées dans les jeux vidéo et ainsi de réduire la quantité de "code pur" à rédiger.
- les animateurs vont produire tout l'environnement visuel du jeu. Les textures, les rendus, sont codés par eux. Ils appliquent aussi les règles de l'environnement : les interactions avec et entre les objets, les surfaces praticables, dangereuses...
- Parfois déléguée à d'autres entreprises spécialisées, l'environnement sonore et la musique sont ajoutés pour rendre vivant et immersif le contenu.

Cette hétérogénéité dans les compétences obligent à travailler nécessairement à plusieurs. En termes de rattachement hiérarchique pur, les concepteurs sont sous la responsabilités du *lead conceptor*, s'il n'y en a pas, le chef de projet est responsable de ses équipes.

Il est difficile de savoir s'il est possible de se former au sein même de l'entreprise car aucune offre de stage ou d'alternance n'est visible sur internet. En revanche, de nombreuses offres d'emplois sont actuellement disponibles, ce qui peut laisser à penser qu'ils pourraient embaucher des apprentis pour leur offrir un CDI à la fin de leur contrat. Parmi ces offres on retrouve :

- Designer de monde (design)
- Technicien d'animation (art)

- Artiste des niveaux (art)
- Programmeur graphique (programmation)
- Animateur (art)
- Ingénieur en programmation (programmation)

Nous n'avons malheureusement pas pu avoir de détails sur les horaires de travail au sein d'Arkane Studios. Cependant, les offres d'emplois indiquant des CDI à 35h il est aisé d'imaginer une base salariale classique incluant potentiellement des heures supplémentaires très courantes dans le secteur du jeu vidéo.

3 Environnement économique (Eloi)

Depuis 2015, le chiffre d'affaires a très fortement augmenté et a presque doublé, il a subi une augmentation de 90.91%. Il a subi plusieurs variations jusqu'à maintenant, il a d'abord diminué de 18.18% de 2015 à 2017 puis il a plus que doublé entre 2017 et 2021 puisqu'il augmente de 122.22%. A noter que la hausse est d'autant plus forte autour de 2019, début de la crise COVID. C'est également une période où le studio a eu beaucoup de sorties et des jeux qui ont très bien marché notamment certains de leurs titres phares comme Prey ou encore le 3^e titre de leur licence principale : Dishonored. Le studio a ensuite eu une légère diminution de 5% entre 2021 et 2022, période où le studio a été racheté par Microsoft et durant laquelle le studio n'a sorti aucun jeu avant la fin d'année, moment auquel sortira Deathloop, titre qui a très bien marché. Le chiffre d'affaire a donc augmenté à la suite de ce succès commercial puisqu'entre 2022 et 2023 on remarque une augmentation de 10.53%.

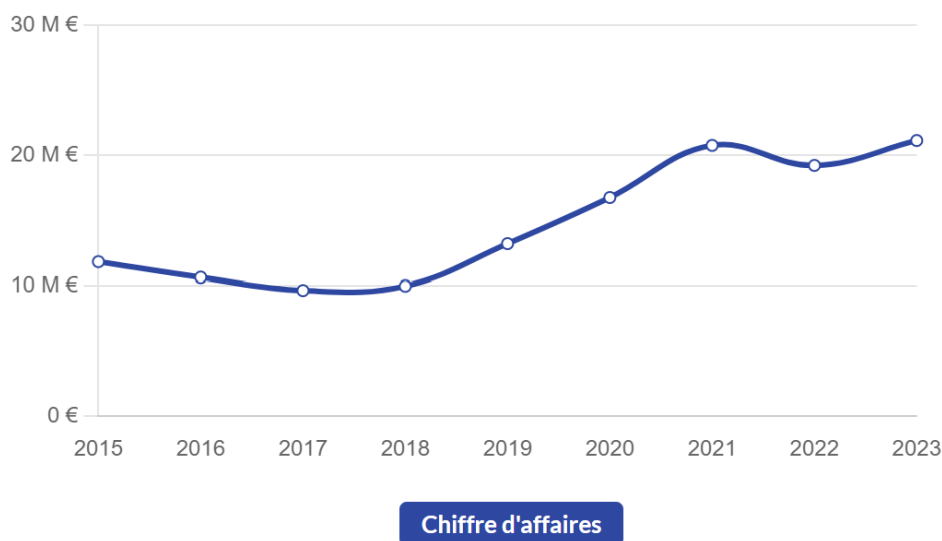


Figure 1: Evolution du chiffre d'affaire entre 2015 et 2023

Sur le marché Français, en 2020, en pleine crise COVID, Arkane Studio est classé 60^e Sur 4 052 sociétés de production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale sur base de leur résultat d'exploitation annuel. Le résultat d'exploitation ou REX⁴ est un indicateur de la performance économique des entreprises et donc de leur valorisation. Sur l'année 2021 on remarque que l'entreprise a réussi à s'adapter à la crise et a bien maintenu son classement, elle s'est même améliorée puisque cette année là, toujours selon le résultat d'exploitation, elle était cette fois classée 55^e Sur 3 501 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale. On remarque également que environ 13.6% des entreprises ont disparu en 2021. Mais en 2022, leur classement a chuté puisqu'ils se retrouvaient cette fois 70^e sur 2 801 sociétés de production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale. On remarque encore une fois que 19.99% des entreprises de ce secteur ont fermé cette année-là.

Le classement de Arkane Studios dans le secteur de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale cette fois en fonction de leur chiffre d'affaire annuel, nous pouvons constater une évolution dans le classement assez similaire, ce classement montrant qu'Arkane s'est plutôt mieux porté que ses concurrents. En 2020 Arkane studios était classé 74^e sur 4052 dans cette catégorie, puis a gagné plusieurs places dans ce classement en 2021 en passant 67^e sur 3501. Puis, comme son chiffre d'affaires a diminué en 2022, Arkane a perdu plusieurs places au classement pour se retrouver 80^e sur 2801.

4 REX :Le Résultat d'Exploitation (REX) mesure la capacité de l'entreprise à générer des ressources avec son activité principale, c'est-à-dire les gains ou pertes de l'entreprise avant déduction des intérêts et taxes. ([Source](#))

3.1 Indicateurs chiffrés

3.1.1 Résultat d'exploitation

Le résultat d'exploitation de Arkane studios a subi des variations plutôt constantes depuis 2020 et les données reflètent assez bien le classement de Arkane pour le classement en fonction du résultat d'exploitation. en 2020, il était de 1.17M€ puis en 2021 il a augmenté de 53% puisqu'il est passé à 1.8M€ il a ensuite légèrement baisser puisqu'il est passé à 1.4M€ en 2022, il a donc subit une baisse de 11.11% et pour finir, en 2023, il est remonté à 1.53M€ une très légère hausse pour cette année, une hausse de 9.29%.

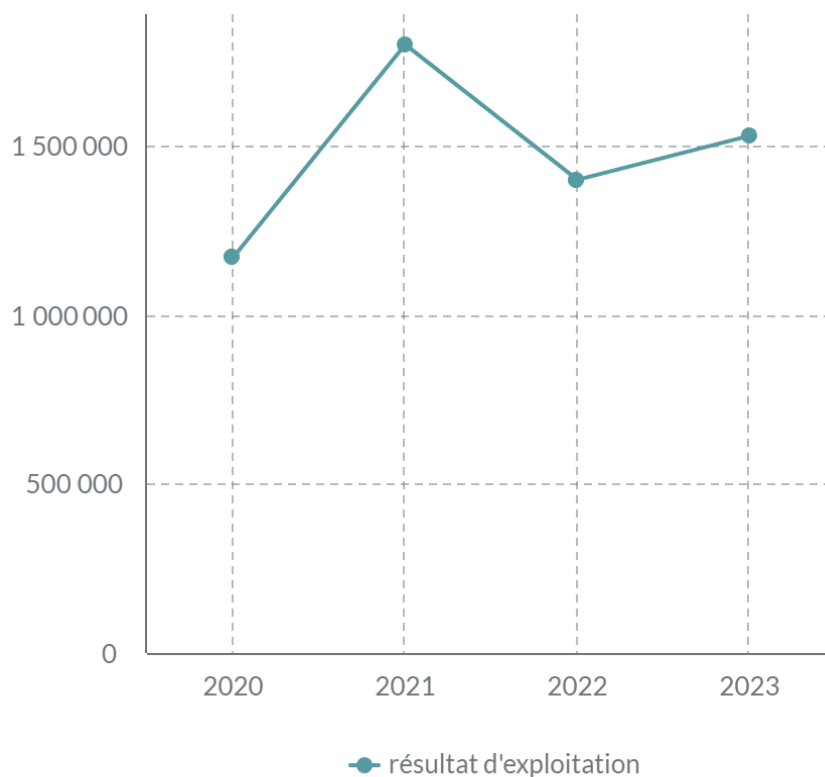


Figure 2: Evolution du REX entre 2020 et 2023

3.1.2 Résultats nets

Pour ce qui est des résultats nets de Arkane studios, ils ont une évolution assez similaire à celle du résultat d'exploitation, on pourra seulement voir une très forte baisse en 2022 par rapport aux années précédentes. En 2020, les résultats nets de l'entreprise étaient de 4 467 933€ et ils ont augmenté jusqu'en 2021 où ils ont atteint 5 741 291 € avant de chuter brutalement jusqu'à 1 253 077€ en 2022. On remarque que cette chute des résultats qui étaient en constante augmentation depuis 2018 où ils étaient descendus à 1 022 474€, arrive autour du moment du rachat de l'entreprise par Microsoft. En 2023, les résultats nets de l'entreprise sont tout de même remontés à 1 538 836€.

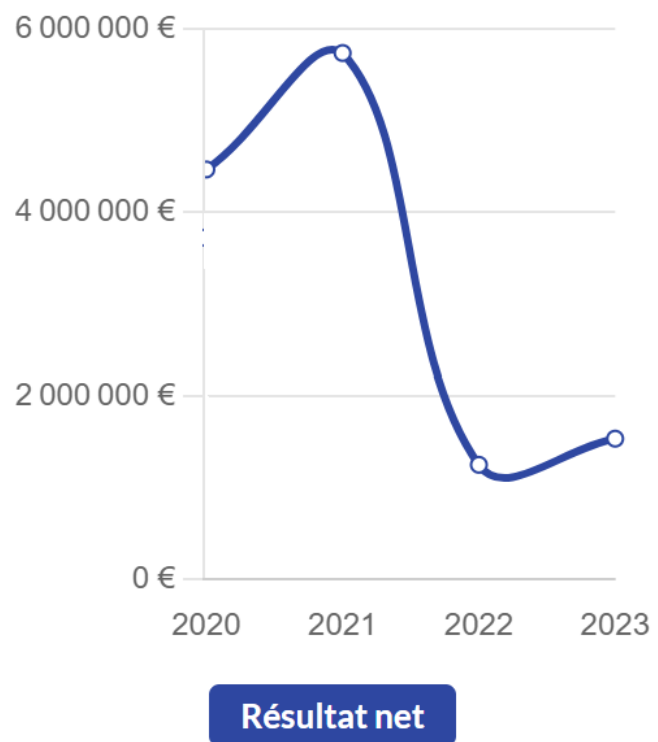


Figure 3: Evolution du résultat net entre 2020 et 2023

3.1.3 Perspectives

Les perspectives pour Arkane sont plutôt bonnes pour les années à venir, en 2023 les résultats de l'entreprise ont légèrement augmentés par rapport à 2022, et cela malgré les résultats de leur dernier jeu Redfall qui a été un échec total et a même entraîné la fermeture de leur studio à Austin par Microsoft après le rachat. Malgré cela leur prochain jeu en préparation annonce de beaux résultats et est attendu par la communauté.

Sommaire des index

Sitographie..... II

 Sources de Mathias..... II

 Sources de Luca et Owen..... II

 Sources d'Oscar..... III

 Source d'Eloi..... IV

Sitographie

Sources de Mathias

- Indeed : [Lien ici](#)
 - J'ai choisis cette source car c'est un endroit où nous pouvons trouver les horaires des employés
- ONISEP : [Lien ici](#)
 - **Date** : 19 septembre 2023
 - **Grand titre** : La production de jeux vidéo est l'activité dominante / Découvrez des métiers du jeu vidéo
 - J'ai choisi cette source car ce site est réputé pour les métiers et donc est une bonne source pour trouver les informations sur comment travaille t-on dans les jeux-vidéos

Sources de Luca et Owen

- jeuxvideo.com : [lien ici](#)
 - **Autrice** : Jiikaa – journaliste jeuxvidéo.com
 - **Date** : 28/05/2020 à 16:00
 - **Titre de l'article** : Arkane a 20 ans : retour sur deux décennies de grands jeux, avec leurs créateurs
 - Nous avons choisi ce site web car il retrace avec précision l'histoire, les succès et les périodes difficiles d'Arkane. Il était parfait pour compléter certaines informations. On y trouve des détails sur de nombreux jeux d'Arkane et sur leurs collaborateurs, mais surtout sur certains projets qui n'ont pas abouti. Ce site nous a permis de nous faire une idée bien plus précise de la manière dont les choses ont évolué pour Arkane.

- Wikipédia : [lien ici](#)
 - **Auteur** : anonyme
 - **Date** : à jour
 - **Titre de l'article** : Arkane Studios
 - Nous avons choisi ce site web car il contient un nombre important d'informations, qui sont fiables grâce au nombre impressionnant de modifications par minute. Il nous a permis de confirmer l'histoire d'Arkane, mais aussi de tirer certaines informations à propos des différents rachats d'Arkane, ainsi que sur leurs studios et leur hiérarchie.

Sources d'Oscar

- **Site** : [Gaming Campus](#)
 - **Auteur** : Romain Charbonnier, journaliste indépendant
 - **Date** : 3 octobre 2024
 - Ce site présente une fiche métier des différents postes qui existent au sein de la conception des jeux vidéo. Il est très à jour et est explicite sur les conditions d'accès, les horaires et le salaire. Il m'est apparu intéressant afin de croiser ces informations avec les différentes propositions d'emplois d'Arkane Studios.
- **Site** : <https://www.arkane-studios.com/fr/lyon>
 - **Auteur** : Arkane Studios
 - **Date** : Inconnue, maximum 2023 (copyright de l'image de Marvel)
 - Ce site met en avant les postes disponibles à Lyon chez Arkane Studios. Il m'a permis de poser une hypothèse de temps de travail. Aussi, ce site m'a permis d'envisager la possibilité de se former au sein de cette entreprise en m'appuyant sur mon expérience personnelle d'ancien apprenti, spéculant ainsi qu'il est possible que des stages soient possibles s'ils ont pour projet d'embaucher par la suite.

Source d'Eloi

- **Site** : <https://www.pappers.fr/entreprise/arkane-studios-424606176>
 - **Date** : 10/10/2024
 - **Auteur** : anonyme
 - Ce site est très complet sur tout l'aspect économique de l'entreprise. De plus, les liens étant fait avec des organisations liées à l'administration au niveau de l'État Français (comme l'INSEE) en font une source très fiable.

Index des figures

Figure 1: Evolution du chiffre d'affaire entre 2015 et 2023.....	12
Figure 2: Evolution du REX entre 2020 et 2023.....	14
Figure 3: Evolution du résultat net entre 2020 et 2023.....	15
Figure 4: Fiche entreprise sur le site Pappers.....	VI

Annexes

Source : <https://www.pappers.fr/entreprise/arkane-studios-424606176>

Activité de ARKANE STUDIOS

Activité principale déclarée :	Production, création, éditions et diffusion de logiciels de divertissement ou de logiciels éducatifs - Animation 3D et 2D - Graphisme production sonore
Code NAF ou APE :	59.11B (Production de films institutionnels et publicitaires)
Domaine d'activité :	Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision ; enregistrement sonore et édition musicale
Forme d'exercice :	Commerciale
Convention collective :	Production de films d'animation - IDCC 2412
Date de clôture d'exercice comptable :	31/12/2024

Figure 4: Fiche entreprise sur le site Pappers

Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Arkane_Studios

Arkane Studios est une société française de développement de jeux vidéo créée en France en 1999 dont le studio est établi à Lyon. L'entreprise se fait dans les années 2000 et 2010 un nom dans le genre des *immersive sims*, des jeux d'aventure à la narration particulièrement immersive. Elle est rachetée par l'éditeur américain **ZeniMax Media** en 2010, puis par la multinationale informatique **Microsoft** en 2022.

Le premier studio d'Arkane, fondé à Lyon en 1999, se fait connaître avec le jeu d'aventure *Arx Fatalis* (2002), qui lui vaut l'attention de l'industrie. Après diverses collaborations pour des studios externes, l'équipe lyonnaise s'illustre en particulier dans trois productions prenant place dans un même univers *steampunk*, qui deviendra la franchise *Dishonored* : les sorties du premier opus (2012), puis de *Dishonored 2* (2016) et *Dishonored : La Mort de l'Outsider* (2017) sont à chaque fois des succès critiques, bien que leurs résultats commerciaux soient décevants. En 2021, le studio lyonnais s'écarte de

cette licence en publiant *Deathloop*, jeu d'action-aventure qui remporte plusieurs récompenses dont des *Game Awards* et des *Pégases*.

En 2006, l'équipe de fondateurs ouvre un second studio aux États-Unis, à Austin, qui après avoir collaboré aux projets de l'équipe lyonnaise, développe en son nom propre le thriller dans une station spatiale *Prey* (2017) et le jeu de tir coopératif *Redfall* (2023). Si le premier est très bien reçu par la critique et semble confirmer la qualité de la marque Arkane à l'étranger, le second est un échec critique et commercial, dont la couverture médiatique révèle notamment une très importante rotation de l'emploi dans le studio texan et soulève des doutes sur la stratégie de Microsoft en tant qu'éditeur de jeux vidéo. Microsoft finit par annoncer la fermeture d'Arkane Austin en mai 2024, tandis qu'Arkane Lyon œuvre sur un jeu basé sur le super-héros *Blade*.

[...]

En novembre 2008, Arkane Lyon est en cours de collaboration avec l'éditeur américain *Electronic Arts* quand celui-ci leur annonce du jour au lendemain mettre fin à leur partenariat, à la suite de plans de licenciement et de réductions de projets. À l'époque, les effectifs de production du studio comptent entre 30⁷ et 45 personnes⁸.

Arkane travaille également avec plusieurs éditeurs en se joignant au développement d'autres jeux. Ainsi, en 2009, le studio participe au développement de contenu solo (animations, *level design*) pour le jeu *BioShock 2*, en renfort du studio principal 2K Marin⁹.

[...]

Redfall se veut être un jeu de tir coopératif dans un monde de vampires sombre²⁶. Le développement du jeu est entamé en 2018. À l'époque, le groupe *ZeniMax Media*, alors propriétaire d'Arkane Austin, encourage tous ses studios à explorer la voie des jeux en tant que service, et notamment d'y incorporer des microtransactions. Après l'échec commercial de *Prey* l'année précédente, Arkane Austin reçoit le mandat de créer un jeu capable d'attirer un plus large public, et finit par s'établir sur le concept d'un jeu multijoueurs reposant sur la chasse aux vampires²⁷.

De nombreux problèmes viennent émailler la phase de développement du jeu. L'inadéquation apparente entre cette proposition multijoueurs et l'expérience d'Arkane, dont la réputation se fonde sur des jeux solo de type *immersive sim*, induit au sein de l'équipe de développeurs de la confusion que sa propre équipe de direction ne parvient

pas à clarifier. L'équipe se révèle également trop restreinte : si une centaine de personnes avait suffi pour développer *Prey*, une aventure solo aux contours bien délimités, les jeux multijoueurs concurrents auxquels se réfèrent les développeurs sont capables de se reposer sur des équipes de plusieurs centaines personnes. Malgré l'appel à un autre studio de ZeniMax, RoundHouse, et à des partenaires externes, le manque de ressources se fait sentir²⁷.

Arkane Austin a par ailleurs du mal à recruter : étant basé au Texas, un état américain aux politiques conservatrices, il lui est difficile d'y attirer des développeurs plus modérés ou progressistes, d'autant que le salaire est bas pour l'industrie, et que ceux qui postulent chez Arkane le font en général pour y travailler sur des projets de type *immersive sim*, et non sur des expériences multijoueurs²⁷.

[...]

Rachats par ZeniMax Media puis Microsoft^[modifier | modifier le code]

En août 2010, après une décennie de fonctionnement en tant que studios indépendants, Arkane Lyon et Arkane Austin sont achetés par l'entreprise ZeniMax Media, maison-mère de l'éditeur Bethesda Softworks avec qui Arkane collabore alors sur un projet de jeu^{33,34}. L'annonce en est faite lors de la *QuakeCon*, dont Bethesda est l'organisateur³⁵. Rétrospectivement, le fondateur Raphaël Colantonio estime cet achat avoir été très profitable à Arkane, en faisant bénéficier le studio d'une relation avec un éditeur qu'il juge plus attentif à l'avis des développeurs qu'à des considérations de marketing³⁶.

[...]

L'achat du catalogue de marques et des ressources des studios possédés par Zenimax permet à Microsoft de marquer un coup notable dans le marché du jeu vidéo, en alimentant en jeux prestigieux son offre du *Game Pass* et en tentant d'étouffer la concurrence⁴⁰. Dans le même temps, la multinationale américaine assure ne pas prévoir d'influencer le contenu éditorial de ses nouveaux studios, en laissant la main libre aux développeurs dont elle ambitionne de faciliter les recherches de financement⁴⁰. Le cas d'Arkane fait émerger une incongruité parmi les critères de l'acquisition : le rachat ne doit pas compromettre l'engagement déjà conclu avec Sony, rival de Microsoft, de livrer son prochain jeu, *Deathloop*, à la plateforme PlayStation 5 (PS5) en exclusivité temporaire⁴¹ ; à la sortie du jeu en septembre 2022, il est ainsi uniquement disponible sur PS5, pour une durée d'un an⁴².

Jeux développés [\[modifier\]](#) | [modifier le code](#)

Titre	Date de sortie	Plates-formes
<i>Arx Fatalis</i>	2002	Windows, Xbox
<i>Dark Messiah of Might and Magic</i>	2006	Windows, Xbox 360
<i>The Crossing</i>	-	(annulé)
<i>BioShock 2</i> (level design uniquement)	2010	Windows, OS X, PlayStation 3, Xbox 360
<i>Dishonored</i>	2012	Windows, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One
<i>Dishonored 2</i>	2016	Windows, PlayStation 4, Xbox One
<i>Prey</i>	2017	Windows, PlayStation 4, Xbox One
<i>Dishonored : La Mort de l'Outsider</i>	2017	Windows, PlayStation 4, Xbox One
<i>Wolfenstein:</i>	2019	Windows, PlayStation 4, Xbox

Youngblood		One, Nintendo Switch
Wolfenstein: Cyberpilot	2019	Windows, PlayStation 4
Deathloop	2021	Windows, PlayStation 5, Xbox Series
Redfall	2023	Windows, Xbox Series
Marvel's Blade	À venir	À venir

Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Void_Engine

Développé par	Arkane Studios
Écrit en	C++
Environnement	Windows, Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series
Type	Moteur de jeu
Licence	Propriétaire
Site web	Site web d'Arkane Studios

Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine

Montrer les différents moteur de recherches sur la partie, service extérieur.

Pour optimiser les vitesses de calcul et d'affichage, Epic a décidé de baser ses objets 3D sur deux modèles : l'un de qualité moyenne — et donc rapide à afficher, et l'autre d'une qualité maximale. C'est le modèle de qualité moyenne qui est affiché, le modèle de qualité supérieure étant utilisée pour appliquer un relief très détaillé sur le modèle moyen sous forme de normal map, ce qui permet d'obtenir des modèles légers mais très détaillés.

Unreal Engine 3 est destiné aux consoles de la génération [PlayStation 3](#), [Xbox 360](#), ainsi qu'aux [PC](#) jusqu'à la fin des années 2000-début 2010.

Depuis novembre 2009, il est possible de télécharger Unreal Engine 3 sur le site d'Epic Games et de l'utiliser sans limitation et gratuitement pour une utilisation non-commerciale/promotionnelle. Il est toutefois possible de commercialiser un jeu réalisé avec le moteur contre l'acquisition d'une licence de 99 \$ et le reversement de 25 % du chiffre de vente après les premiers 50 000 \$ engrangés²³ (5 000 \$ avant le 23 février 2011).

Jeux utilisant l'Unreal Engine 3 :[[modifier](#) | [modifier le code](#)]

- [A Hat in Time](#) (2017 - Gears for Breakfast)
- [Alice : Retour au pays de la folie](#) (2011 - Spicy Horse)
- [Alliance of Valiant Arms](#) (2007 - REDDUCK/Neowizz Games)
- [America's Army](#) (version 3) (2009 - US Army)
- [A.V.A](#) (2009 - Neowiz Corp.)
- [Batman: Arkham Asylum](#) (2009 - Rocksteady Studios)
- [Batman: Arkham City](#) (2011 - Rocksteady Studios)
- [Batman: Arkham Origins](#) (2013 - Warner Bros. Games Montréal)
- [Batman: Arkham Knight](#) (2015 - Rocksteady Studios)
- [BioShock](#) (2007 - 2K Boston/2K Australia)
- [BioShock 2](#) (2010 - 2K Boston/2K Australia)
- [BioShock Infinite](#) (2013 - Irrational Games)
- [BlackSite](#) (2007 - Midway)
- [Borderlands](#) (2009 - Gearbox Software)
- [Borderlands 2](#) (2012 - Gearbox Software)
- [Borderlands: The Pre-Sequel!](#) (2014 - Gearbox Software)
- [Brothers in Arms: Hell's Highway](#) ([2008](#) - Gearbox Software)
- [Bulletstorm](#) (2011 - Electronic Arts)

- *Chivalry: Medieval Warfare* (2012 - Torn Banner Studios)
- *Dirty Bomb* (2015 - Splash Damage)
- *Dishonored* (2012 - Arkane Studios)
- *DmC: Devil May Cry* (2013 - Ninja Theory)

Source :

Créateur de Dishonored et Prey, Arkane Studios n'est pas né d'hier. Fondé à la toute fin des années 90, le studio lyonnais a traversé les années 2000 et affronté maintes tempêtes, avant de rejoindre le navire Bethesda en 2010. Nous revenons sur 20 ans de créativité, avec trois membres clés du studio.

[...]

Au travail, mais pour les autres

Ravenholm, The Crossing, LMNO : trois jeux, trois projets très différents, qui ont malgré tout apporté de l'expérience à Arkane, que ce soit sur le moteur Source ou sur différents procédés créatifs issus du cinéma. Mais rester pendant plusieurs années sans sortir de jeux, pour un studio, c'est une véritable épreuve. Heureusement, Arkane a rapidement eu l'occasion de participer aux projets des autres. Durant toute cette seconde moitié des années 2000, on les retrouve aux crédits de Bioshock 2 , Call of Duty : World at War ou encore Spec Ops : The Line . Une façon pour le studio de garder la tête hors de l'eau :

"Tout le challenge quand tu es indépendant, c'est de payer tes employés, mais tu es fragile", explique Romuald Capron. "La plupart des studios indépendants sont fragiles, ils n'ont pas trois ans de trésorerie devant eux. Du coup, tu fais de la prestation. On essayait en revanche ne pas accepter des projets trop éloignés de notre ligne directrice. On n'a pas fait des jeux sur les Schtroumpfs ou des jeux de course, par exemple. On est restés sur des projets qui étaient proches de notre ADN ou qui nous amenaient de l'expérience et qui pouvaient enrichir notre équipe concernant nos propres jeux. Bioshock 2, c'est évident quand on en parle, mais on s'est parfois un peu éloignés quand même. Sur Specs Ops The Line, par exemple, on s'occupait du multijoueur, mais ça nous a formés sur l'Unreal Engine. Aucun choix n'était anodin. Mais Call of Duty, par exemple, c'était anecdotique : on a un gars qui a bossé dessus pendant 6 mois. Mais à l'époque c'était vraiment nécessaire. À un moment, quand tu es en difficulté, tu essaies de sauver ton équipe, car ton équipe c'est ton studio. Garder tes talents, c'est garder ton studio."

Arkane a notamment travaillé sur le design et l'animation de Bioshock 2

[...]

2010 : un nouvel envol avec Bethesda

Bon gré, mal gré, au fil des contrats de prestation et des projets annulés, Arkane survit aux années 2000. 2010 marque une étape cruciale pour le studio : il est racheté par Bethesda. C'est

en effet une époque où l'éditeur de The Elder Scrolls et Fallout cherche à se faire un portfolio de studios à la forte identité. Il va ainsi s'offrir coup sur coup id Software (Doom), MachineGames (Wolfenstein), Tango Gameworks (The Evil Within) et bien entendu Arkane. Une acquisition qui s'est faite en douceur pour les Lyonnais, qui travaillaient avec Bethesda sur Dishonored depuis déjà plusieurs mois :

“L'annonce a été super bien reçue”, confirme Romuald Capron.

[...]

Source : [Gaming Campus](#)

[...]

Concepteur jeux vidéo, un métier qui fait sens

Trouver du sens dans son métier n'est pas réservé seulement à des métiers engagés (environnement, social...), tous sont concernés. Cette notion de sens est celle qui permet à chacun de s'épanouir dans son quotidien en occupant un métier qui lui correspond aussi bien sur le plan des valeurs que des missions. Il est donc tout à fait possible en tant que concepteur de trouver ce sens recherché. Pour cela, il est nécessaire de travailler sur des projets innovants, ambitieux, motivants. De prendre en compte l'entreprise et les conditions de travail proposées comme la flexibilité par exemple. Des facteurs fondateurs du sens au travail.

Le game design, c'est quoi ?

On l'appelle aussi la conception du jeu. Le game design est le processus de création de ce dernier qui repose sur le développement de plusieurs aspects :

- Les mécaniques de jeu : cela comprend les règles, les interactions des joueurs, l'environnement, les progressions, les récompenses, etc.
- Les niveaux : autrement dit les difficultés ou étapes dans le jeu à définir.
- L'équilibrage : plus précisément pour permettre de créer un jeu à l'expérience équilibrée et plaisante.
- L'esthétique : le game design, c'est aussi les aspects visuels du jeu.
- L'expérience utilisateur : s'assurer que le jeu offre une expérience de jeu agréable et engageante.

[...]

Les horaires

En moyenne, le concepteur réalise 35 heures par semaine, soit un temps plein. Toutefois, il faut savoir que dans le jeu vidéo, il y a des périodes intenses de production

avec une charge de travail plus importante (appelée crunch), si bien que le volume horaire dépasse le rythme classique.

Rattachement hiérarchique

Le concepteur travaille sous la responsabilité du lead concepteur (ou lead game designer) s'il y en a un dans le studio. Sinon, il peut s'agir du producer ou directeur de production.

[...]

Source : <https://www.pappers.fr/entreprise/arkane-studios-424606176>

Performance	2023	2022	2021	2020
Chiffre d'affaires (€)	21,1M	19,2M	20,8M	16,8M
Marge brute (€)	21,1M	19,5M	21M	17,1M
EBITDA - EBE (€)	2,48M	2,07M	2,51M	1,5M
Résultat d'exploitation (€)	1,53M	1,4M	1,8M	1,17M
Résultat net (€)	1,54M	1,25M	5,74M	4,47M
Croissance	2023	2022	2021	2020
Taux de croissance du CA (%)	10	-7,4	23,9	26,9
Taux de marge brute (%)	100	102	101	102
Taux de marge d'EBITDA (%)	11,7	10,8	12,1	8,9

Source : https://www.societe.com/societe/arkane-studios-424606176.html#__ratios

Chiffre d'affaires (CA) : 16 760 100 €

2020 ▼

CLASSEMENT (CA) SUR SON SECTEUR D'ACTIVITÉ

🇫🇷 CA médian en France : 53 500 €

74^{ème}



↑Hausse
VS.2019

* Sur 4 051 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

CA médian en Auvergne-Rhône-Alpes : 60 600 €

2^{ème}



Stable

* Sur 206 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

Chiffre d'affaires (CA) : 20 768 800 €

2021 ▼

CLASSEMENT (CA) SUR SON SECTEUR D'ACTIVITÉ

CA médian en France : 68 900 €

67^{ème}



↑Hausse
VS.2020

* Sur 3 500 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

CA médian en Auvergne-Rhône-Alpes : 78 500 €

2^{ème}



Stable

* Sur 194 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

Chiffre d'affaires (CA) : 19 229 600 €

2022 ▼

CLASSEMENT (CA) SUR SON SECTEUR D'ACTIVITÉ

CA médian en France : 97 000 €

80^{ème}



↓Baisse
VS.2021

* Sur 2 800 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

CA médian en Auvergne-Rhône-Alpes : 110 100 €

2^{ème}



Stable

* Sur 155 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

Résultat d'exploitation (REX) : 1 172 500 €

2020 ▼

CLASSEMENT (REX) SUR SON SECTEUR D'ACTIVITÉ

REX médian en France : -400 €

60^{ème}



↑Hausse
VS.2019

* Sur 4 051 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

REX médian en Auvergne-Rhône-Alpes : 0 €

1^{er}



Leader

* Sur 206 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

Résultat d'exploitation (REX) : 1 796 400 €

2021 ▼

CLASSEMENT (REX) SUR SON SECTEUR D'ACTIVITÉ

REX médian en France : 1 900 €

55^{ème}



↑Hausse
VS.2020

* Sur 3 500 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

REX médian en Auvergne-Rhône-Alpes : 5 200 €

1^{er}



Leader

* Sur 194 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

Résultat d'exploitation (REX) : 1 398 400 €

2022 ▼

CLASSEMENT (REX) SUR SON SECTEUR D'ACTIVITÉ

REX médian en France : 0 €

75^{ème}

//



↓ Baisse
VS. 2021

* Sur 2 800 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

REX médian en Auvergne-Rhône-Alpes : 1 600 €

1^{er}

//



Leader

* Sur 155 sociétés de Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale

Source : [Lien](#)

Microsoft ferme Arkane Austin, Tango Gameworks, Alpha Dog Games et Roundhouse Studios

Microsoft perd son seul studio japonais

Par [Jarod \(@_steeve_\)](#) , le 7 mai 2024 à 16h55

Partager

Commenter (389)

Pas de jaloux chez Microsoft. Si Activision Blizzard semblait être la principale victime des 1 900 licenciements annoncés en janvier dernier, il s'avère que Bethesda va également souffrir du passage en revue des opérations du groupe. La sentence est irrévocable : quatre studios vont fermer leurs portes, dont deux chers au cœur de nombreux joueurs.

Déjà malchanceux avec [Prey](#), titre acclamé mais aux ventes insuffisantes, Arkane Austin n'aura donc pas survécu au catastrophique [Redfall](#), qui lui s'était raté autant sur le plan critique que commercial lors de sa sortie en mai 2023. Le studio du directeur créatif [Harvey Smith](#) va donc fermer ses portes et laisser orphelin son grand frère de Lyon, où le directeur créatif Dinga Bakaba, forcément très remonté, pilote toujours le développement de [Marvel's Blade](#) avec les autres membres de l'équipe de [Dishonored](#) et [Deathloop](#). Notons que les deux personnages additionnels promis aux possesseurs du passe de héros de **Redfall** ne verront jamais le jour, mais que les possesseurs du passe en question seront dédommagés.

[...]

Source : Indeed

X

Environment Artist

ZeniMax Media Inc. [🔗](#) (appartenant à Microsoft) • 3.8 ★
69002 Lyon
Temps plein
Créez un compte Indeed avant de continuer sur le site web de l'entreprise.

Continuer pour postuler [🔗](#)

Détails de l'emploi

Correspondance entre ce poste et votre [profil](#) [🔗](#).

Type de poste

Temps plein

Lieu

69002 Lyon

Description du poste

Overview:

XX

Onisep :

La production de jeux vidéo est l'activité dominante

La création de contenus domine au sein des entreprises du secteur : 77 % des studios ont une activité de production de jeux vidéo indépendante. On recense plus de 700 studios de développement de toutes tailles. La majorité d'entre eux sont de petits studios. Avec l'essor des plateformes de téléchargement de jeux en ligne, certains studios n'hésitent plus à s'auto-éditer mais la majorité a recours à un éditeur.

Parmi les **métiers recherchés** : les programmeurs et développeurs informatiques, ainsi que les professionnels du marketing-communication, comme les community managers ou les analystes de données. Des emplois existent pour les créatifs, notamment en animation 3D, concept art et **technical art**, mais on recherche surtout des profils seniors capables d'encadrer une équipe. Beaucoup de graphistes et designers exercent en free-lance en début de carrière.

Découvrez des métiers du jeu vidéo

- [**Animateur/Animatrice 2D et 3D**](#)
- [Chef/Cheffe de projet multimédia](#)
- [Concepteur/Conceptrice de jeux vidéo](#)
- [Community manager](#)
- [Designer sonore](#)
- [Directeur/Directrice artistique](#)
- [Designer graphiste](#)
- [Testeur/Testeuse](#)