

Les derniers jours de Leikir Studio

Quatre ans après le rachat, la liquidation judiciaire est prononcée.

von_yaourt le 26 mars 2026

Un an après la révélation du licenciement d'un tiers des effectifs de Leikir Studio dans [nos colonnes](#), le développeur parisien a définitivement mis la clé sous la porte. La nouvelle a encore une fois fait l'objet du strict minimum de communication publique, puisqu'elle est tombée le 15 janvier dernier dans un [communiqué financier](#) du groupe PulluP Entertainment, actionnaire majoritaire du studio.

Quelles sont les raisons de la discrète liquidation de Leikir Studio ? Pour comprendre, nous avons pu nous entretenir avec trois anciens employés, qui ont travaillé sur plusieurs des dernières productions du studio. Ils s'accordent à dire que les méthodes de travail de son fondateur et directeur, Aurélien Loos, ont une grande responsabilité dans la fin précipitée de l'entreprise. Les employés nous ont confié leurs critiques sur ses choix et sa manière de diriger les projets de joux vers ce qu'ils considèrent comme des impasses créatives. *« Le point qui revenait souvent dans les discussions entre employés était qu'Aurélien s'approprie des rôles dont il n'a pas les compétences »*, nous affirme Bernard*, un de ces anciens salariés qui ont accepté de témoigner sous pseudonyme, par crainte de répercussions sur leur carrière.

Éric*, ayant fait partie de l'équipe de production du projet avorté nommé *Bosco*, nous confie que *« des décisions étaient prises semaine par semaine sans aucun recul sur l'homogénéité du projet. Cela donnait un ajout constant de nouvelles fonctionnalités, plein de features sans aucune réflexion sur le scope ou la compatibilité avec les fondations techniques du projet. C'était le terrain de jeu d'Aurélien, et on se retrouvait à exécuter les décisions prises alors que beaucoup de choses étaient hors sol avec le projet ou ses ambitions. »* Ainsi, d'après lui, l'action-RPG en 2D *Bosco* prévoyait 700 nœuds dans ses arbres de compétences, sept régions et cinq personnages jouables au système de progression différent pour chacun : *« Comme si on était en train de faire un scope de compétences de Path of Exile, pour un jeu qui aurait mérité tout au plus celui d'Hades. »* Particulièrement impliqué dans la production du projet avorté *Bosco*, Aurélien Loos ne s'était pas autant imposé dans le développement du city-builder *Synergy*, qui a pu aller jusqu'à son terme, mais en souffrant des mêmes contraintes. René, qui était membre de cette équipe de développement, raconte : *« On espérait faire un jeu au niveau des gros city-builders du marché, mais avec une fraction du budget. Le temps de production total de Synergy était inférieur au temps que passent la plupart des jeux du genre en accès anticipé. »*

* Les prénoms ont été changés.

Des projets démoralisants pour les équipes

Nos témoins évoquent également le manque de considération de la direction pour l'avis des équipes en place. Ainsi, d'après Éric : *« Après le départ du producer originel sur Bosco, Aurélien se chargeait de faire la gestion de projet avec une fatigante réunion hebdomadaire d'une demi-journée. On était censé y parler en équipe des besoins, mais en pratique, c'était surtout une occasion pour lui de donner son avis sur l'avancement de nos tâches. Il n'avait pas confiance en notre expertise sur ces sujets. »* Même après le recrutement d'un producteur, la délégation n'était pas à l'ordre du jour, selon lui : *« Il a continué à avoir ce comportement lorsque le nouveau producer est arrivé, de manière plus subtile d'abord, puis en le rangeant à son avis. Il y avait tout de même du mieux sur le suivi de projet puisque ce dernier a commencé à faire un inventaire de l'état du jeu par rapport aux demandes de l'éditeur DotEmu. Un travail qui n'avait pas été fait alors qu'Aurélien nous annonçait une deadline qui déciderait de l'avenir du projet à l'échéance de quelques mois. Après deux ans de pré-production, l'état de non-gestion du projet était choquant. »*

Une brève histoire de Leikir Studio

2020 : lancement de la production de [Metal Slug Tactics](#)

2021 : lancement de la production de [Synergy](#)

Février 2022 : rachat de Leikir Studio à 70 % par Focus, devenu PulluP Entertainment

Début 2023 : lancement de la production de [Bosco](#)

Mai 2024 : [Synergy](#) sort en accès anticipé

5 novembre 2024 : sortie de [Metal Slug Tactics](#)

12 décembre 2024 : fin de production et renvoi de l'équipe de [Bosco](#)

16 avril 2025 : sortie de la version 1.0 de [Synergy](#)

Juin 2025 : début de la production d'[Altérité](#)

Septembre 2025 : suivant l'arrêt de la production d'[Altérité](#), le CSE contacte PulluP Entertainment, qui diligente deux enquêtes jusqu'à novembre 2025

7 janvier 2026 : annonce de la fermeture du studio aux employés

8 janvier 2026 : démission d'Aurélien Loos de toutes ses fonctions

21 janvier 2026 : le tribunal de commerce prononce la liquidation de Leikir Studio

« C'était vraiment frustrant de voir des gens compétents sonner l'alarme pendant des mois. »

Cette gestion très personnelle des projets a conduit, d'après nos témoins, à une démoralisation dans les équipes, lassées de travailler en sachant que leurs points de vue resteraient ignorés. *« C'était vraiment frustrant de voir des gens compétents sonner l'alarme pendant des mois, sachant que s'ils soulignaient que des chantiers de fond étaient à reprendre, ils risquaient de se fâcher avec Aurélien. L'attitude la plus simple à adopter était la résignation. Cela m'a frappé quand des collègues m'ont dit : de toute façon, ce projet c'est de la merde et jamais on en sort quelque chose de bien. »* Éric regrette à cette occasion que les *leads* créatifs n'aient pas pu s'emparer des décisions, et pense même qu'en peu de temps, *Bosco* aurait pu être remis sur de bons rails.

Metal Slug Tactics (2024)

Des relations compliquées avec les éditeurs

Le patron du studio aurait limité les rapports des employés avec les éditeurs de façon contre-productive. Nos témoins précisent que les employés auraient aimé avoir des retours directs des différents éditeurs, plutôt que de passer par Aurélien Loos. Selon Éric, *« c'était particulièrement difficile d'avoir des informations suite à nos livraisons. Lors de l'annulation, Aurélien nous a dit que le publisher nous reprochait certaines features. Pourtant, ce n'était pas ce qu'il y avait marqué dans leur document de retours. »* Après la fin du versement des *milestones* (nom des étapes contractuelles d'un projet) de *Bosco* par l'éditeur DotEmu, Aurélien Loos avait annoncé aux équipes de Leikir que l'annulation du projet était due à un manque de trésorerie de la part de l'éditeur. Une affirmation difficilement vérifiable, mais qui omettait surtout la part de responsabilité de Leikir Studio, le jeu n'étant simplement pas assez viable pour continuer le développement jusqu'à sa commercialisation, selon nos témoins. Toute la communication du directeur aurait consisté à rejeter la faute sur des forces extérieures : les éditeurs ou les autres salariés. Malgré l'annulation du jeu, Eric nous affirme que l'équipe de développement a été contrainte de travailler encore sur le projet pendant deux mois en produisant une démo sur la base du travail effectué, *« avec des objectifs improbables, en sachant très bien que, le projet étant lié à une licence, la possibilité qu'il soit repris par un autre éditeur était quasi nulle »*.

Des tâches théoriquement simples prenaient des allures de parcours du combattant à cause d'une dette technique qui s'accumulait.

Des outils inadéquats imposés par la direction

Écueil additionnel selon les salariés interrogés, les outils et logiciels imposés par la direction compliquaient sévèrement la production des jeux. Bernard nous confie : *« L'équipe de Bosco demandait à changer d'outils, mais Aurélien imposait de rester sur ceux qu'il connaissait. »* Éric confirme : *« Il n'était pas rare qu'Aurélien impose des outils non prévus par la prod. Les programmeurs, peu nombreux, devaient assurer le maintien d'outils non choisis tout en avançant très vite sur le gameplay ou l'artistique. Le principal outil imposé sur Bosco était un outil d'intégration de la narration (Articy), beaucoup trop complexe pour l'usage qu'on en faisait. Il était censé arranger le narrative designer (qui n'en avait pas exprimé le besoin), mais causait constamment des problèmes d'intégration et des bugs. »* Résultat selon lui, des tâches théoriquement simples prenaient des allures de parcours du combattant à cause d'une dette technique qui s'accumulait : *« À la fin du développement de Bosco, pour changer une attaque il fallait ouvrir six fenêtres différentes. Pour changer une valeur pour la première fois au lancement de son PC, il fallait lancer Unity, puis fermer Unity, restaurer un fichier dans Git, puis relancer Unity. »* Au-delà des problèmes d'outils, c'est surtout la communication du directeur que les salariés lui reprochent.

Une communication interne nuisible

Les employés évoquent des méthodes managériales faites pour créer la confusion par la communication, en laissant volontairement les salariés dans le flou. Bernard affirme : *« Il avait l'habitude de prendre les informations en tête-à-tête quand il fallait discuter d'un problème et il était notoire que lui faire changer d'avis était presque impossible. »* René témoigne également : *« Aurélien souhaitait tout contrôler, et choisissait soigneusement les informations qu'il partageait ou pas aux équipes. Ce sont des choses qu'on réalise a posteriori, en échangeant avec des collègues. Il ne s'entretenait avec les employés que un par un pour contrôler un maximum ce qu'il partageait. »* Ces méthodes se seraient particulièrement fait jour sur un cas de harcèlement qui nous a été raconté. Peu de temps avant la fin de la production de *Bosco*, un membre de l'équipe a tenu des propos relevant du harcèlement sexuel et de la menace physique envers un autre salarié. Ces messages ont été remontés à la direction, qui a immédiatement pris des mesures pour stopper les échanges entre les employés concernés et mené une enquête, demeurée secrète pour les autres membres du personnel et même le reste de l'équipe de production de *Bosco*. C'est la manière de présenter cette affaire à une partie des équipes qui a constitué un problème aux yeux de nos témoins.

Des employés qui se sentent manipulés

Quelques jours après les faits, Aurélien Loos a convoqué une réunion de crise pour tout le studio. Bernard raconte : *« Il a pris la parole en disant que la direction lançait une enquête pour harcèlement, que les faits étaient graves, et que l'équipe de Bosco devait passer en télétravail immédiat jusqu'à la fin de leur contrat. »* Éric nous fait part de sa surprise *« quand ils se sont rendu compte que l'enquête ne portait pas sur le harcèlement sexuel »,* mais sur le harcèlement moral de deux membres de l'équipe envers le salarié accusé de harcèlement sexuel. D'après Éric, cette enquête aurait également servi à accuser les salariés de sabotage : *« Les questions étaient des accusations comme : vous êtes-vous organisés pour arriver tous en retard à cette réunion, ou pour ralentir la production ? »* Auprès des autres équipes du studio, Aurélien Loos aurait évoqué les faits de harcèlement, mais également une volonté de la part de l'équipe de *Bosco* de saboter activement le projet, alors à quelques jours de l'annulation après presque deux années de production. Extérieur à cette histoire, Bernard témoigne : *« Au cours d'une deuxième réunion, il nous a même dit qu'un groupe Discord s'était monté pour nuire à l'entreprise et qu'il y aurait eu des bugs introduits dans le code pour saboter le projet. La dernière fois qu'on a entendu parler de cette situation de la part d'Aurélien, son discours était de nature : ce n'était pas si grave, mais un peu quand même. Bref, un flou complet sur une situation qui semblait pourtant importante pour l'entreprise. »*

D'où la perception partagée entre nos témoins d'une forme de manipulation du directeur envers les équipes restantes, comme nous le raconte Bernard : *« Après discussion avec les membres de l'équipe de ce projet, il semblait plutôt que les accusations de sabotage étaient fausses. Avec le recul, ces réunions exceptionnelles ont un goût de manipulation de la part d'Aurélien. »* Éric témoigne : *« Il en a profité pour antagoniser l'équipe en disant que ces affaires de harcèlement étaient des règlements de comptes, que globalement toute l'équipe de Bosco était vérolée de gens à qui il n'aurait pas dû donner sa confiance, et qu'en sous-texte c'est la raison de l'échec du jeu. »*

Une perception partagée entre nos témoins d'une forme de manipulation du directeur envers les équipes.

La reprise en main de l'équipe de Synergy

Lorsque l'équipe de *Bosco* est licenciée après la fin prématurée de la production, fin 2024, il ne reste alors au sein du studio qu'une quinzaine de salariés, essentiellement l'équipe de production de *Synergy*. La décision est prise en juin de produire un nouveau titre réunissant toutes les forces restantes de Leikir. Sous le nom de code *Altérité*, ce jeu était prévu pour être directement édité par la maison mère Focus/PulluP, mais n'aura eu le temps que de réunir [quelques fonds du CNC](#). René nous affirme : *« Aurélien s'est imposé en tant que directeur créatif et producteur. Le projet est complexe, et le scope ne correspond pas au budget. Personne n'est là pour ramener Aurélien à la réalité. Les erreurs ont été répétées de projet en projet, sans que rien ne change. Pourtant, beaucoup de choses lui ont été remontées. »* Très vite, l'équipe qui, sur *Synergy*, avait été plutôt épargnée par les méthodes de production d'Aurélien Loos, déçante. Bernard témoigne : *« Sur Altérité, les réunions étaient menées par Aurélien et se passaient dans un silence de mort, là où toutes les réunions Synergy avaient une énergie et un partage entre tous les membres à voix égales. »*

En plus de décisions créatives contestées, le patron du studio gère son entreprise d'une manière que les employés désapprouvent. René témoigne : *« Il a pris beaucoup de décisions impopulaires, en particulier le fait de supprimer un jour de télétravail par semaine. Il le justifiait en disant que les réunions étaient plus simples en présentiel. Que ce soit pour les designers, les développeurs ou les artistes, c'est pourtant beaucoup plus simple de se partager un écran à distance à deux, plutôt que de faire une réunion physique où Aurélien s'immisce et souhaite diriger. »* Résultat, les salariés s'organisent pour officialiser leur désaccord. *« Nous avons monté un CSE en 2025, qui réunissait tous les employés de production de Leikir sauf un »,* se souvient René. Bernard nous confie : *« Après Bosco, il devenait clair qu'il fallait une représentation des employés à Leikir. Aurélien a accueilli l'annonce avec étonnement, car selon lui, ce n'était pas nécessaire. »*

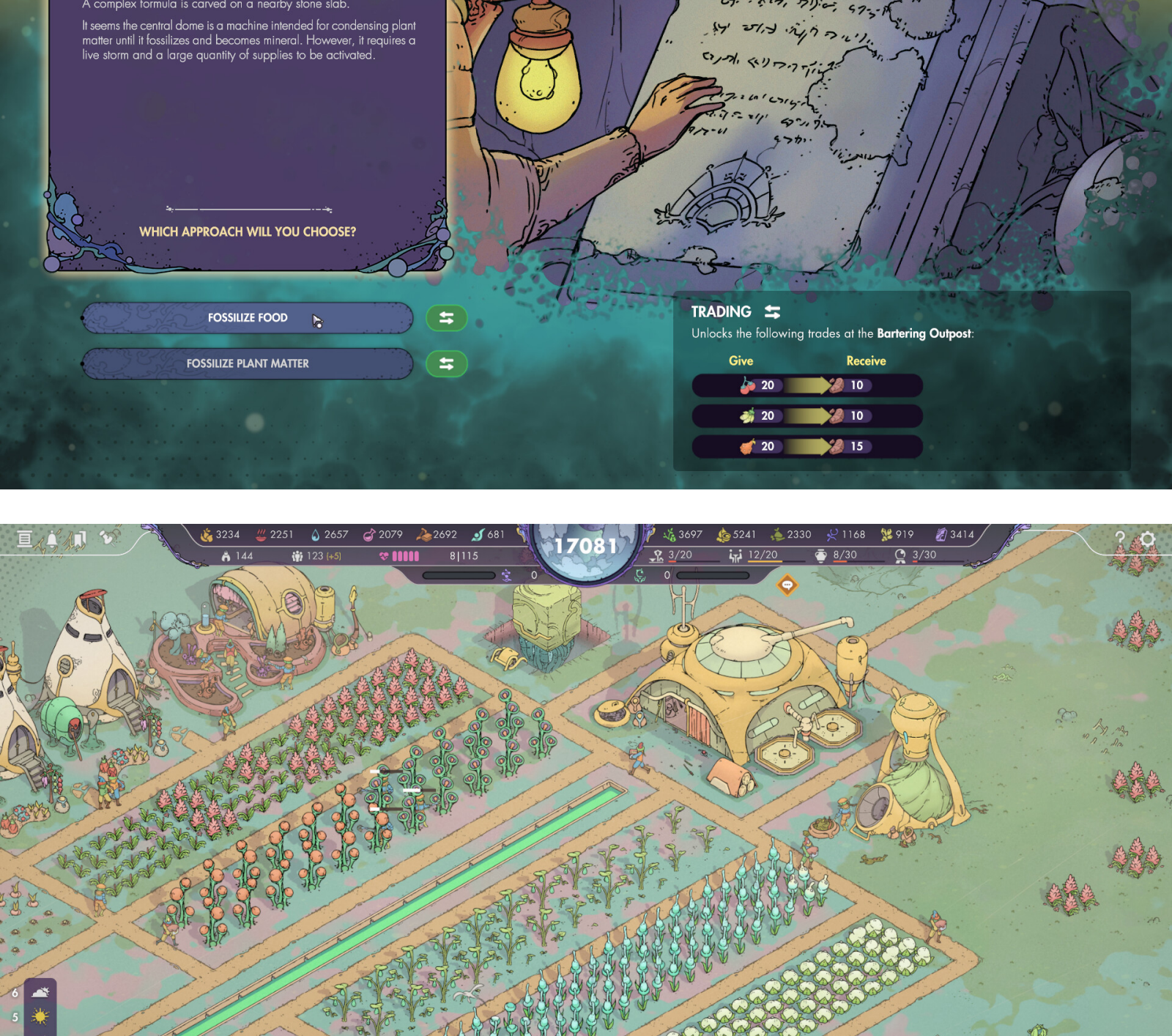
L'implication de PulluP Entertainment

Devant une production qui s'embourbe en seulement trois mois, le CSE contacte directement la maison-mère PulluP Entertainment en septembre 2025. René affirme : *« PulluP a très vite réagi, en prenant les problèmes sérieusement. Ils ont diligenté une enquête des ressources humaines par un prestataire externe, et une enquête sur la production dirigée par des cadres de PulluP. Elles concernaient tout le monde, de septembre jusqu'à début novembre. Ce n'est qu'en janvier 2026 que l'on a su que la décision avait été prise de fermer le studio. »* L'annonce est faite le 7 janvier par quatre cadres de la maison-mère, qui se sont déplacés dans les locaux de Leikir pour l'annoncer aux équipes. Le lendemain, Aurélien Loos démissionne de toutes ses fonctions chez Leikir Studio et PulluP. D'après René, *« les employés sont globalement plutôt contents de la façon dont PulluP a géré les choses. Les gens extérieurs ont réagi aux nouvelles des licenciements et de la fin du studio en pensant qu'ils en étaient les responsables, mais ce n'est pas le cas. »*

Reste parmi les employés un sentiment de gâchis et d'injustice : *« La plupart des gens licenciés l'an passé n'ont pas retrouvé de travail dans l'industrie du jeu vidéo »,* confie René. Il ne s'attend pas à ce que ce soit différent pour les derniers salariés du studio. La maison-mère a fait savoir que les employés étaient libres de postuler aux offres internes des autres entités du groupe, sans que toutefois aucun plan ne soit prévu pour recaser les licenciés. Alors que PulluP Entertainment affiche encore de très beaux résultats financiers cette année, la fermeture de Leikir Studio sert à limiter les pertes engendrées par son rachat. Aurélien Loos, pour sa part, perd son double emploi de directeur de Leikir Studio et de consultant au sein de PulluP. Pour autant, ses anciens employés ne semblent pas disposés à le plaindre financièrement : après le rachat du studio à 70 % en 2022, en plus d'un double salaire, il a empêché une belle somme en revendant ses parts. Les comptes

publics révèlent que sur les 3,2 millions d'euros déboursés par Focus à l'époque, Aurélien Loos et un autre actionnaire se sont versé 2,5 millions d'euros de dividendes. Moins de quatre ans plus tard, le studio qui a compté jusqu'à une trentaine de salariés ferme définitivement. René nous résume les choses ainsi : « *Nous on perd notre emploi, lui s'en tire riche.* »

Contactés par Canard PC, PulluP Entertainment et Aurélien Loos n'ont pas répondu à nos questions.



Article rendu gratuit par le vote des abonnés

Cet article vous a plu ?

ABONNEZ-VOUS

Nos classiques

Dossier Je vis des hauts et des bas

Dans le chaos des écoles françaises de jeu vidéo Une histoire personnelle des romances lesbiennes dans les RPG

Le cursus entre deux chaises Ou ce que Dragon Age : Origins et Stardew Valley m'ont appris de l'amour

Dans la même catégorie

Dossier Dossier

Notre sélection de deckbuilders qui rebattent les cartes Comment Hytale est devenu Hytale

Retour en bas des blocs

Canard PC

Kiosque numérique

Boutique

CANARDPC

Mentions légales, CGU, ROPD Préférences cookies

Copyright 2000-2080 (au moins on est poignards), Canard PC, Editeur Presse Non-Stop. Tous droits réservés.

