**Veille technologique**

**Moteurs de recherche**

**Polymeta :**

Il est apparu clairement que l'une des principales préoccupations des joueurs était de disposer d'un PC suffisamment performant pour faire face aux jeux vidéo très exigeants d'aujourd'hui. Alors que les jeux continuent d'évoluer en termes de graphisme, de durée et de consommation de mémoire globale, les jeux vidéo devient de plus en plus un investissement financier.

**Startpage :**

Les titres AAA semblent perdre de leur superbe. Ces dernières années, de nombreux titres comme Concord, Forspoken ou Atomic Heart ont connu une baisse de performance considérable. Et bien que l'industrie du jeu ne soit pas étrangère aux échecs, avec des géants modernes comme Nintendo et Square Enix qui en ont connu beaucoup, la situation est différente aujourd'hui. Les titres AAA, dont le développement est plus coûteux et qui peuvent prendre des dizaines d'années à produire, sont évidemment plus durement touchés lorsqu'ils ne parviennent pas à attirer l'attention du public. Ce phénomène devient de plus en plus courant et nombreux sont ceux qui doutent de la longévité de l'industrie.

**Mamma :**

L'IA générative est l'un des principaux éléments à prendre en compte. Les entreprises expérimentent principalement des PNJ programmés avec la technologie GPT. Toutefois, les développeurs ne sont pas unis sur ce front. Si certains y voient une nouvelle avancée, d'autres, comme Jon Ingold d'Inkle, y voient un moyen détourné et sous-optimal de concevoir un jeu dans le seul but d'utiliser l'IA.

**Google Alerts**

**Plusieurs articles publiés le 15 déc. 24 sur le développement IA**

**(Mot clé : gaming AI)**

Les jeux vidéo sont utilisés pour développer l'intelligence artificielle. Des chercheurs de l'université technologique de Vienne et de l'université libre de Berlin ont mis au point un modèle d'intelligence artificielle hybride quantique-classique qui rivalise avec les approches classiques d'apprentissage profond en jouant aux célèbres jeux Atari, Pong et Breakout.

**Vidéo publiée le 15 déc. 24 sur des nouveaux avancements dans la technologie VR**

**(Mot clé : gaming trends)**

Le moteur FlexaPhysics de Banter est à un nouveau ciel pour la liberté de mouvement et d’expression dans les jeux VR.

<https://youtu.be/g1iRmsSjZXo>

**Article publié le 15 déc. 24 sur Minecraft et Roblox et le fait qu’ils inspirent les jeunes à devenir des programmeurs**

**(Mot clé : game developer)**

<https://www.thehindu.com/children/minecraft-and-roblox-the-digital-playground-of-todays-gen/article68950488.ece>

**Flux RSS**

**Kotaku :** L'accent a été mis sur la récente cérémonie des « Game Awards », qui influencera très probablement la popularité de certains jeux et leurs ventes au cours des prochains mois.

**GameDev.net**: Il semble se concentrer davantage sur la fourniture de tutoriels de base (Unity et autre) pour les concepteurs de jeux en herbe.

**Unity :** L'accent est mis de plus en plus sur la manière de gérer les jeux mobiles, en termes d'opportunités et de public cible. Les développeurs de jeux sont désormais incités à apprendre à coder des jeux mobiles.

**Agent de surveillance Wachete**

Gamedev.tv : Rabas affiché sur les lots de logiciels de développement de jeux

LazyFoo.net : Aucun changement depuis 19 septembre

CodeCombat.com : Aucun changement important

Udacity : Changement de l’affichage de cours. Mise en avant de Data Engineering with AWS dans les cours les plus populaires

GameInstitute.com : Aucun changement important

**Réseaux sociaux**  
**Bluesky : @dinusty.bsky.social**

Développeur de jeux en Unreal Engine

Mise en avant d’un cours d’introduction à Unreal Engine 5

<https://bsky.app/profile/dinusty.bsky.social/post/3lb5qxakb622i>

**Twitter/X : @johanpeitz**

Développeur du jeu picoCAD, sorti le 28 novembre. Permet au utilisateurs d’experimenter avec le pixel art. Ceci pourrait devenir un outil important pour futurs développeurs.

<https://x.com/johanpeitz/status/1862063904542630165>

**Twitter/X : @pikuma**

Professeur d'université. Il utilise principalement Twitter pour signaler les conversations récentes sur les langages de programmation qui sont surestimés ou négligés et sur les mauvaises habitudes à éviter en programmation.

**Contact avec un professionnel**

J’ai contacté un ami et programmeur de jeu qui a travaillé sur des « rom hacks » et plusieurs autres projets.

Je leur ai demandé quatre questions  
1- Ce qu’ils aiment/n’aiment pas dans la programmation

2- Leur inspiration

3- Leur méthode de travail

4- Si certains avancements technologiques ont impacté leur travail

Pour eux, le développement d'un jeu suit un processus itératif : la planification, où ils ébauchent et modulent des idées avec des fonctions factices ; le codage, où ils donnent vie aux fonctionnalités ; puis le polissage, où ils testent et affinent le jeu. Ils apprécient particulièrement la planification et le codage pour leur créativité et leur capacité à résoudre des problèmes, tandis que le polissage est moins stimulant mais reste essentiel.

C'est leur passion pour les jeux qui est le moteur de leur travail : ils analysent les jeux au fur et à mesure qu'ils y jouent et en tirent des enseignements qui leur permettent de créer leurs propres jeux.

Les progrès technologiques récents, tels que les améliorations apportées aux moteurs de jeu comme Unity, Unreal et surtout Defold, ont rendu le développement de jeux plus accessible, permettant même à ceux qui disposent d'un matériel modeste de créer et d'innover.

<https://drive.google.com/drive/folders/1A2vwHOz7F2-YTrLIb71qJNDn6bCji-Uv>

<https://feuniverse.us/t/fe8-fire-emblem-souls-of-the-forest/4300>

Voici quelques travaux qu’ils ont accompli ou participé à la complétion.