

LE DÉVELOPPEMENT DANS LE JEU VIDÉO

- ▶ Fais intervenir beaucoup de personnes de différents domaines
- ▶ Couteux et risqué

Tableau de la composition moyenne d’une superproduction selon le rapport de TECHNOCompétence [1]	
Rôles	Nombre d’employés
Programmeurs (sans compter les équipes parallèles de soutien)	30-60
Designers	10-30
Artistes	30-60
Animateurs	10-30
Audio	2-8

LE DÉVELOPPEMENT DANS LE JEU VIDÉO

Quelques chiffres :

Tableau des coûts de développement de quelques jeux		
Titre	Coût estimé (développement + marketing)	Année de sortie
Grand Thelf Auto V	± 265M USD [2]	2013
The Witcher III : Wild Hunt	± 81M USD [3]	2015
Beyond : Two Souls	± 27M USD [4]	2013
Metal Gear Solid V : The Phantom Pain	± 80M USD [5]	2015