

Veille technologique

Les Moteurs de Jeux Vidéo

Rapport d'octobre 2024

Maxime BRUNIN
31/10/2024

Article 1 : Epic for Indies Now on the Epic Developer Community

Lien : <https://www.unrealengine.com/fr/blog/epic-for-indies-now-on-the-epic-developer-community>

Résumé

Epic Games renforce son soutien aux développeurs indépendants via sa plateforme **Epic Developer Community**. Les nouveautés incluent :

- Un hub dédié aux **studios indés** avec ressources gratuites (assets, tutoriels).
- Des programmes de financement et visibilité (ex. promotion sur l'Epic Store).
- Accès privilégié aux **outils pro** (MetaHumans, Nanite) sans frais supplémentaires.

Analyse

- **Évolution** : Stratégie claire pour **démocratiser** Unreal Engine auprès des petits studios (ressources gratuites, simplification des licences).
- **IA** : Pas mentionnée directement, mais les outils comme **MetaHumans** reposent sur des algorithmes avancés (IA procédurale).
- **Optimisation** : Les assets optimisés (ex. packs gratuits) aident les indés à réduire les coûts techniques.

Article 2 : Catch Up on the Big News from Unreal Fest Seattle 2024

Lien : <https://www.unrealengine.com/fr/blog/catch-up-on-the-big-news-from-unreal-fest-seattle-2024>

Résumé

Retour sur les annonces phares de l'**Unreal Fest 2024** à Seattle :

- **Unreal Engine 5.4** : Améliorations majeures pour le **rendu temps réel** (Lumen, Path Tracing) et l'animation (Motion Matching).
- **Nouveaux plugins IA** : Outils pour générer des dialogues NPC et des paysages procéduraux.
- **Collaboration** : Fonctionnalités cloud pour le travail d'équipe en temps réel.

Analyse

- **Évolution** : UE5.4 ajoute des **fonctionnalités pro** (Path Tracing) tout en les rendant plus accessibles (plugins prêts à l'emploi).
- **IA : Plugins IA** pour les NPC et l'environnement marquent une intégration plus poussée de l'IA dans le workflow.
- **Optimisation** : Lumen et Path Tracing sont optimisés pour les GPU récents (meilleure scalabilité).

Article 3 : Unity 6 Features Announcement

Lien : <https://unity.com/blog/unity-6-features-announcement>

Résumé

Unity détaille les fonctionnalités de **Unity 6**, attendue fin 2024 :

- **Performance Boost** : Réduction de 20% de la charge CPU/GPU grâce au nouveau **compilateur Burst**.
- **AI Tools** : Suite **Unity Sentis** pour intégrer des modèles IA (ex. ChatGPT-like dans les jeux).
- **Multiplateforme** : Support étendu des consoles next-gen et appareils mobiles.

Analyse

- **Évolution** : Unity 6 mise sur la **performance** et l'**accessibilité** (outils IA no-code).
- **IA : Unity Sentis** permet d'embarquer des LLMs (IA conversationnelle) dans les jeux – une première.
- **Optimisation** : Gains CPU/GPU significatifs, crucial pour les jeux cross-platform.

Synthèse Comparative (Octobre 2024)

1. Évolution des moteurs :

- **Unreal** cible les indés (ressources gratuites) et les pros (UE5.4).
- **Unity** mise sur l'efficacité (Unity 6) et l'IA grand public.
- **Tendance** : Les deux moteurs tentent de concilier accessibilité et haute technicité.

2. Impact de l'IA :

- **Unreal** : IA pour le game design (NPC, environnements).
- **Unity** : IA embarquée (Unity Sentis) pour des interactions dynamiques.
- **Tendance** : L'IA devient un **standard** pour automatiser des tâches créatives.

3. Optimisation :

- **Unreal** : Rendu photoréaliste optimisé (Lumen, Path Tracing).
- **Unity** : Gains bruts de performance (compilateur Burst).
- **Tendance** : La course à l'optimisation vise à supporter des plateformes plus diverses (mobile, cloud).

Conclusion : Octobre 2024 confirme l'intégration massive de l'IA et la priorité donnée à l'optimisation, tout en élargissant l'accès aux outils professionnels.