

Rapport Mensuel - Veille Technologique (Moteurs de Jeux Vidéo)

1. Unity 6 - Lancement et Fonctionnalités

Unity 6 marque un tournant majeur dans l'amélioration de la plateforme en matière de performances et de facilité de développement. Les améliorations du rendu graphique et des outils d'interface utilisateur permettent aux développeurs de créer des jeux plus optimisés et mieux adaptés à des plateformes multiples, avec une gestion plus fluide des ressources. L'introduction d'outils mieux intégrés pour la gestion de l'interface utilisateur et les animations simplifie les processus de création, permettant une réduction des coûts de développement et un gain de temps. Ces fonctionnalités sont particulièrement adaptées aux studios de taille petite à moyenne, qui cherchent à maximiser leur efficacité dans un environnement concurrentiel.

<https://unity.com/blog/introducing-unity-6-launch>

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

2. Annulation des Frais d'Exécution Unity

Après une vive controverse suite à l'annonce des frais d'exécution (runtime fees), Unity a pris la décision de revenir sur cette politique. Cette mesure a été accueillie positivement par la communauté de développeurs, qui s'inquiétaient de l'impact potentiel sur la rentabilité de leurs projets. La décision de revenir en arrière montre la flexibilité d'Unity dans sa gestion des relations avec ses utilisateurs. Cette annulation, couplée à des engagements sur des politiques tarifaires plus transparentes, renforce la confiance des développeurs envers Unity, qui continue d'être un acteur clé pour les projets de jeux indépendants et de grande envergure.

<https://unity.com/blog/terms-update-runtime-fee-cancellation>

3. Unreal Engine 5.5 et Unreal Fest 2024

La version 5.5 d'Unreal Engine apporte plusieurs améliorations notables dans la gestion des mondes ouverts, en particulier dans l'optimisation des performances. La gestion de la mémoire a été affinée pour offrir des performances plus fluides, même sur les matériels plus anciens. L'introduction de nouvelles fonctionnalités de rendu et d'animation permet aux développeurs de créer des univers de plus en plus réalistes, avec un meilleur contrôle des effets visuels. Lors de l'Unreal Fest 2024, Epic Games a également annoncé la baisse des redevances pour les jeux publiés sur l'Epic Games Store, ce qui est un geste stratégique pour attirer davantage de développeurs sur cette plateforme. L'événement a également vu

l'annonce de mises à jour pour Fortnite, visant à améliorer l'engagement des joueurs et à maintenir la compétitivité du jeu.

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

4. Fab - Nouveau Marché Unifié d'Epic

Avec le lancement de Fab, Epic Games entend transformer la manière dont les développeurs accèdent aux ressources numériques. Fab offre une plateforme unifiée qui permet l'achat et la vente de ressources compatibles avec plusieurs moteurs de jeux, dont Unreal Engine et Unity. Cela facilite l'intégration de ressources externes et la réduction des coûts liés à la création d'actifs graphiques et sonores. Fab s'accompagne d'une politique de licences plus souple et propose même des ressources gratuites jusqu'à fin 2024. Cette initiative pourrait bouleverser l'écosystème actuel des places de marché et renforcer la position d'Epic Games dans le domaine de la création de contenus numériques.

<https://www.unrealengine.com/fr/blog/fab-epics-new-unified-content-marketplace-launches-today>

Conclusion et Analyse

L'année 2024 est marquée par des changements notables dans les deux moteurs de jeu phares : Unity et Unreal Engine. Unity continue de mettre l'accent sur la simplification des processus de développement avec des outils mieux adaptés aux besoins des créateurs, notamment avec les améliorations du UI Toolkit et des optimisations graphiques. Le retour sur les frais d'exécution montre également la volonté de l'entreprise de maintenir une relation de confiance avec sa communauté, après des critiques sévères de la part des développeurs.

De son côté, Unreal Engine se positionne comme une plateforme robuste pour des projets de grande envergure. L'optimisation de la gestion des mondes ouverts dans la version 5.5 et la mise à jour des outils d'animation et de rendu renforcent l'attractivité du moteur pour des titres nécessitant des ressources visuelles et techniques de pointe. De plus, avec le lancement de Fab, Epic Games prépare un terrain favorable à l'intégration de ressources provenant de créateurs tiers, ce qui pourrait dynamiser l'écosystème Unreal Engine tout en complétant son offre.

Dans l'ensemble, ces évolutions témoignent d'une forte concurrence entre les deux géants du secteur. Les développeurs ont désormais à leur disposition des outils plus performants et plus accessibles pour créer des jeux innovants. Les deux moteurs, en intégrant des solutions multiplateformes et des ressources accessibles, permettent de réduire les barrières à l'entrée pour les studios de développement.