

Veille technologique

Les Moteurs de Jeux Vidéo

Rapport de janvier 2025

Maxime BRUNIN
31/01/2025

Article 1 : 2025 Mobile Gaming Trends - Unity Perspectives

Lien : <https://unity.com/blog/2025-mobile-gaming-trends-unity-perspectives>

Résumé

Unity partage ses perspectives sur les tendances du **mobile gaming en 2025** :

- **Hyper-casual et hybrid-casual** : Popularité croissante des jeux simples mais addictifs.
- **Monétisation** : Modèles innovants comme les **NFTs légers** et abonnements.
- **Technologie** : Adoption accrue de **Unity 6** pour le rendu haute performance sur mobile.

Analyse

- **Évolution** : Unity mise sur l'accessibilité (hyper-casual) et la **monétisation flexible**, attirant les petits studios.
- **IA** : Non mentionnée explicitement, mais cruciale pour le ciblage des joueurs (ex. personnalisation via IA).
- **Optimisation** : Unity 6 permet des jeux mobiles plus riches graphiquement sans sacrifier les performances.

Article 2 : 2025 Mobile Gaming Trends - Industry Perspectives

Lien : <https://unity.com/blog/2025-mobile-gaming-trends-industry-perspectives>

Résumé

Synthèse des tendances mobiles selon des **experts externes** :

- **Cloud Gaming Mobile** : Services comme Xbox Cloud Gaming gagnent du terrain.
- **Social Features** : Intégration de réseaux sociaux et de **live streaming**.
- **Cross-Platform** : Jeux jouables sur mobile, PC, et console sans friction.

Analyse

- **Évolution** : Le mobile devient un **hub central** pour le gaming, avec des attentes multiplateformes.
- **IA** : Potentiel pour des **avatars IA** ou des chatbots en jeu (ex. NPC dynamiques).
- **Optimisation** : Le cloud gaming réduit les contraintes hardware, mais nécessite des solutions réseau optimisées.

Article 3 : Introducing PLAVE - The Unreal Engine-Powered Animated Korean Boy Band

Lien : <https://www.unrealengine.com/fr/spotlights/introducing-plave-the-unreal-engine-powered-animated-korean-boy-band>

Résumé

PLAVE est un **groupe de K-pop virtuel** créé avec Unreal Engine :

- **Animation temps réel** : Utilisation de **MetaHumans** et **motion capture**.
- **Interactivité** : Concerts virtuels avec interactions en direct via IA.
- **Technologie** : Rendus cinématiques en temps réel pour des streams haute qualité.

Analyse

- **Évolution** : Unreal Engine s'étend au-delà des jeux, dans le **divertissement interactif**.
- **IA** : **IA vocale** et **animation faciale** pour des performances réalistes.
- **Optimisation** : Flux vidéo et animations temps réel nécessitent une gestion rigoureuse des ressources.

Synthèse Comparative (Janvier 2025)

1. Évolution des moteurs :

- **Unity** : Se concentre sur le **mobile** (hyper-casual, cross-platform).
- **Unreal** : Explore des **nouveaux médias** (musique virtuelle, divertissement).
- **Tendance** : Les moteurs diversifient leurs applications, du gaming pur à des usages culturels.

2. Impact de l'IA :

- **Unity** : En arrière-plan (analyse des joueurs, personnalisation).
- **Unreal** : Au premier plan pour des **expériences immersives** (PLAVE).
- **Tendance** : L'IA devient un pont entre gaming et autres industries (musique, social).

3. Optimisation :

- **Unity** : Doit gérer la **diversité hardware mobile** (anciens vs. nouveaux appareils).
- **Unreal** : Pousse les limites du **temps réel** pour des spectacles virtuels.
- **Tendance** : Les besoins divergent selon les usages (mobile léger vs. rendus cinématiques).

Conclusion : Janvier 2025 révèle une **dichotomie** entre Unity (mobile, accessibilité) et Unreal (médias premium, IA créative). L'industrie s'étend bien au-delà des jeux traditionnels.