

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 dévoile sa vision stratégique pour le **mobile gaming en 2025**, mettant en lumière trois axes majeurs :

#### 1. Émergence des hybrid-casual :

- Fusion des mécaniques hyper-casual avec des éléments progressionnels (meta-game)
- Exemples : Jeux de puzzle avec systèmes d'équipement légers

#### 2. Révolution des modèles économiques :

- NFTs légers pour la personnalisation cosmétique sans blockchain lourde
- Abonnements cross-platform unifiés (mobile/PC/cloud)

#### 3. Avancées technologiques :

- Unity 6 comme standard pour les jeux AAA sur mobile
- Support natif des puces Snapdragon 8 Gen 4 et Dimensity 9300

### Analyse

- **Évolution** : Unity adopte une **approche biface** :
  - Simplification extrême (hyper-casual) pour les petits studios
  - Puissance technique (Unity 6) pour concurrencer les natifs
- **IA** : Omniprésente mais invisible :
  - Algorithmes de matching pour les NFTs
  - Personnalisation dynamique des expériences
- **Optimisation** : Les gains de Unity 6 permettent :
  - Jeux 3D premium sur devices mid-range
  - 60 FPS stables sur 90% du parc Android

## Article 2 : 2025 Mobile Gaming Trends - Industry Perspectives

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

### Résumé

Analyse transverse des **megatrends** 2025 par les leaders du secteur :

- **Cloud Gaming 2.0 :**
  - Streaming 1440p/120Hz sur mobile (technologie Snapdragon Game Super Resolution)
  - Catalogues unifiés Xbox/GeForce Now
- **Social Gaming :**
  - Intégration native TikTok (live commerce in-game)
  - Systèmes de co-op asymétrique mobile/PC
- **Cross-Platform Radical :**
  - Sauvegardes instantanées entre devices
  - Contrôles adaptatifs (écran tactile → manette)

### Analyse

- **Évolution :** Le mobile devient le **hub central** du gaming :
  - 68% des revenus totaux du secteur
  - Point d'entrée vers le cloud/console
- **IA :** Rôle pivot mais discret :
  - Upscaling vidéo temps réel
  - Modération vocale automatisée
- **Optimisation :** Le cloud change la donne :
  - Accès aux jeux AAA sur smartphones basse gamme
  - Nouveaux défis de latence (<40ms requis)

### 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 révolutionne l'industrie du divertissement avec :

- **Digital Humans 2.0 :**
  - MetaHumans couplés à du full-face tracking IA
  - Rendus 4K/60FPS en temps réel
- **Interactivité inédite :**
  - Système de votes live influençant les performances
  - IA conversationnelle pour du fan service personnalisé
- **Infrastructure technique :**
  - Unreal Engine 5.5 + NVIDIA Omniverse
  - Latence <100ms pour les streams mondiaux

#### Analyse

- **Évolution :** Unreal dépasse le jeu vidéo :
  - Nouveau standard pour le live entertainment
  - Convergence gaming/musique/streaming
- **IA :** Au cœur de l'expérience :
  - Synthèse vocale émotionnelle
  - Animation faciale par reinforcement learning
- **Optimisation :** Défis uniques :
  - Synchronisation parfaite audio/vidéo
  - Scaling pour des millions de viewers

Synthèse Stratégique (Janvier 2025)

1. Évolution des Moteurs : Spécialisation Extrême

Unity	Unreal Engine
Roi du mobile (hyper-casual → AAA)	Leader des médias immersifs
Optimisation "from the ground up"	Poussée technologique "from the top"
<b>Cible</b> : 95% des smartphones	<b>Cible</b> : Expériences premium

2. Impact de l'IA : La Grande Invisible

- **Unity** :
  - Automatisation des workflows
  - Analyse prédictive des joueurs
- **Unreal** :
  - Création de contenus dynamiques
  - Interactions émotionnelles
- **Tendance** : L'IA devient l'infrastructure, pas la feature

3. Optimisation : Deux Mondes, Deux Approches

- **Mobile First (Unity)** :
  - Compression extrême des assets
  - Rendus adaptatifs dynamiques
- **Quality First (Unreal)** :
  - Pipeline temps réel unifié
  - Latence ultra-faible

**Conclusion : La Grande Dichotomie**

Janvier 2025 consacre :

1. La **division claire** des territoires entre Unity (mobile mass market) et Unreal (expériences premium)
2. L'**ubiquité silencieuse** de l'IA comme colonne vertébrale
3. L'émergence du **mobile comme plateforme dominante** mais non exclusive

**Perspective** : Cette spécialisation accrue pourrait mener à une nouvelle ère de partenariats cross-engine, où les studios puiseront dans les deux écosystèmes pour des projets hybrides.