

Veille technologique

Les Moteurs de Jeux vidéo

Rapport de mars 2025

Maxime BRUNIN
31/03/2025

Article 1 : Unity Moving to In-App Bidding

Lien : <https://unity.com/blog/unity-moving-to-in-app-bidding>

Résumé

Unity annonce une transition majeure vers **l'enchère in-app (In-App Bidding)** pour la monétisation des jeux mobiles :

- **Fin des waterfall ads** : Remplacement par un système d'enchères en temps réel pour maximiser les revenus.
- **Intégration simplifiée** : SDK unique pour Unity Ads, IronSource et d'autres réseaux publicitaires.
- **Avantages** : Meilleurs taux de remplissage et revenus accrus pour les développeurs.

Analyse

- **Évolution** : Unity renforce son écosystème **économique** pour les développeurs, en phase avec les tendances du mobile.
- **IA** : Non mentionnée explicitement, mais les systèmes de bidding utilisent souvent l'IA pour optimiser les enchères.
- **Optimisation** : Focus sur l'efficacité **économique** plutôt que technique, cruciale pour les studios indépendants.

Article 2 : Unity Engine 2025 Roadmap

Lien : <https://unity.com/blog/unity-engine-2025-roadmap>

Résumé

Unity dévoile sa **feuille de route 2025**, avec :

- **Unity 6.1** : Sortie prévue en Q3, avec des améliorations pour le **XR** et l'**IA générative**.
- **Muse 2.0** : Assistant IA étendu pour la génération de terrains et de dialogues.
- **Multiplateforme** : Support accru des consoles next-gen et appareils AR/VR low-cost.

Analyse

- **Évolution** : Unity mise sur **l'IA et le XR** pour se différencier, tout en gardant un focus multiplateforme.
- **IA : Muse 2.0** et l'IA générative pour les assets montrent une intégration plus poussée.
- **Optimisation** : Les annonces XR low-cost suggèrent des efforts pour réduire les coûts hardware.

Article 3 : Geely Galaxy E8 Smart Cockpit Inspired by the Stars, Powered by Unreal Engine

Lien : <https://www.unrealengine.com/fr/tech-blog/geely-galaxy-e8-smart-cockpit-inspired-by-the-stars-powered-by-unreal-engine>

Résumé

Unreal Engine équipe le **cockpit intelligent** de la Geely Galaxy E8 :

- **Interface 3D temps réel** : Affichages personnalisables (tableau de bord, navigation, divertissement).
- **Éclairage dynamique** : Effets visuels inspirés des constellations, pilotés par **Lumen**.
- **Performances** : Optimisé pour les puces automobiles haut de gamme (ex. Snapdragon).

Analyse

- **Évolution** : Unreal s'impose dans l'**automobile**, un secteur exigeant en termes de rendu et réactivité.
- **IA** : Non mentionnée ici, mais potentielle pour des interfaces vocales ou des recommandations contextuelles.
- **Optimisation** : Adapté aux **contraintes matérielles** des véhicules (puces embarquées, temps réel).

Synthèse Comparative (Mars 2025)

1. Évolution des moteurs :

- **Unity** : Se concentre sur **l'écosystème développeur** (monétisation, IA, XR).
- **Unreal** : Continue son expansion dans **l'industrie automobile**, avec des interfaces premium.
- **Tendance** : Les moteurs deviennent des **plateformes transverses**, bien au-delà du jeu vidéo.

2. Impact de l'IA :

- **Unity** : **Muse 2.0** et l'IA générative pour les assets/outils.
- **Unreal** : En retrait ce mois-ci, mais reste clé pour des applications futures (ex. assistants vocaux).
- **Tendance** : L'IA est désormais **indispensable** pour les outils de développement.

3. Optimisation :

- **Unity** : Optimisation **économique** (bidding) et **technique** (XR low-cost).
- **Unreal** : Optimisation **hardware-specific** (automobile, puces embarquées).
- **Tendance** : Les besoins divergent selon les secteurs (jeux vs. industrie).

Conclusion : Mars 2025 montre que Unity et Unreal **consolident leurs niches** : Unity pour les développeurs (IA, monétisation), Unreal pour les applications industrielles haut de gamme. L'IA reste un axe majeur, mais son usage se spécialise.