

	Unity	Unreal Engine
Date de parution	2005	1998
Développé	Epic Games	Unity Technologies
Interfaces	Facile à apprendre avec une interface intuitive	Difficile à apprendre
Langage de programmation	C#, JavaScript, UnityScript ou Boo	C++
Performances	Moins puissant et plus lent	Puissance de rendu et performances plus élevé
Ressources nécessaires	Il est moins gourmand pour notre ordinateur	Demandes plus de ressources que son concurrent
Graphismes	Bon graphisme dans l'ensemble, moins raffinés qu'Unreal	Graphismes photoréalistes utilisés dans les jeux AAA
Fonctionnalités	Orienté jeux 2D	Favorisé pour l'élaboration de jeux 3D
Code source	Pas open-source	Open source

Interfaces : Unity dispose d'une interface facile à utiliser qui peut être apprise rapidement par les développeurs. De plus, il est muni d'outil puissant permettant de créer des scènes et des animations. Unreal Engine quant à lui utilise une interface plus complexe pouvant déstabiliser les nouveaux développeurs encore débutant. Il offre beaucoup d'outil mais qui nécessite des connaissances plus approfondies.

Performances et graphismes : Les deux moteurs offrent de très bonne performance de jeu, mais Unreal Engine est plus considéré comme adapté aux jeux en 3D. Il permet de prendre part à des projets de grande envergure comme des jeux AAA. Unity permet mieux de visualiser et programmer des jeux 2D.

Open source : Ce facteur joue sur le fait que Unity permet d'avoir un contrôle plus étendue sur le programme et cela rend possible de personnaliser au mieux pour répondre aux besoins. Unreal Engine n'est pas en open-source et donc restreint les développeurs sont limités aux fonctionnalités fournies.

Ressources nécessaires : Unity peut se retrouver être plus lent que son concurrent en possédant une architecture de moteur moins complexe. En revanche, Unreal Engine est connu pour sa puissance et ses performances. Il permet ainsi de plus grande structure de projet mais peut-être vu comme un inconvénient car gourmand en ressources.

En somme, concernant le projet que je compte réaliser Unity se voit être le moteur de jeu le plus adapté pour un jeu en 2D ne nécessitant pas de grande ressource. De plus, n'étant pas un adepte de création de jeu vidéo son interface sera d'autant plus facile à manipuler. Enfin, le langage que je souhaite utiliser à savoir le C# possède des similitudes avec le langage JAVA que j'ai déjà beaucoup travaillé et donc sera plus aisé pour moi alors que je n'ai aucune connaissance en C++.