**Acteurs historiques** (présent depuis très longtemps)

**Majeurs** :

* **Développeur** (France : 200/250 studios de dév ; Lyon : encore bcp de boite de JV là-bas)- quantic dream, amplitude :
  + Société qui développe de JV
  + Employées :
    - Game designer
    - Game artist
    - Programmeurs
    - Sound designer
    - Producers
    - …
  + Obj :
    - Créer des jeux de qualité (pas de bug, plait au grand nbr,…)
    - Etre rentable
  + Ex : Amplitude (2011) avec une plateforme communautaire très forte et gamifier (vote des joueurs pour des features, monte l’exp et les niveaux sur la plateforme 🡪 voie qui compte plus ; acheter des jeux de cette marque fait des réducs sur le prochain jeux achetés🡪 plateforme Game Together)
* **Editeur** (publisher) (cela peut-être un développeur) - Gameloft, focus, Ubisoft, ankama:
  + Publie et diffuse JV
  + Financement total ou partiel d’un développement (pouvoir qui parfois dépend du financement)
  + Communicat° autour du jeu
  + Fabrication des jeux (physique)
  + Distribution des jeux aux retailers (magasins)
  + Autres rôles :
    - Finance localisation du jeu (traduction)
    - Finance ou fournit une éventuelle licence
    - Se charge du QC (quality control, font de la création de bug) se fait par l’équipe QA (quality assurance), les playtests s’ont fait par des consommateurs
  + Obj :
    - Créer des marques
    - Rentable (satisfaire ses actionnaires)
      * Etre en bourse permet de se développer
  + Ubisoft (1986) -> assassin’s creed, tom’s clancy, might & magic (clash of heroes)
* **Constructeur** (peut également être éditeur et développeur -> Sony avec playstation):
  + Société quiconstruit les consoles -> décide de tout :
    - Qui a le droit de développer dessus (demande de certification)
    - Règles de conformité (compliance) : lotcheck (nintendo), TRC, TCR)
    - Validation des concepts
  + Autres rôles :
    - Support technique au développeur
    - Fournit les kits de développement (location ou vente)
  + Obj :
    - Créer une communauté de joueurs
    - Rentable (satisfaire ses actionnaires)

* **Revendeur** (neuf et occas°-> source de conflit avec les éditeurs) :
  + Société qui vend des JV, consoles, accessoires
  + =/= types :
    - Petits magasins spé
    - Chaines nationales
    - Grande distribution
  + Obj :
    - Fidéliser ses clients
    - Rentable
  + Répartition des revenus : règles des 3 tiers :
    - Editeur/dév
    - Constructeur
    - revendeur
  + Micromania (1983, appartient à gamestop)

**Nouveaux acteurs (là depuis environ 5 ans) :**

* **Les petits nouveaux (Nexon (coréen), netEase(chinois), google, apple, Tencent(réseaux social chinois car Fb interdit + achat de dév (riot games, les clash….))**
  + Plateformes en ligne
    - Site web/ portail avec des jeux souvent gratuits
    - « constructeurs » virtuels
    - Plateforme lié le + svt à un réseau social (Fb, QQ)
    - P-ê éditeurs et développeurs
  + « stores » en ligne : steam (n é en 2003)
    - Portail d’achats de jeux en ligne
    - Constructeurs + revendeurs virtuels
    - P-ê éditeurs et développeurs
  + Crowdfunding
    - Financement communautaire
    - Min les risques
    - Petit projet qui peuvent communiquer sur leurs jeux