

Intelligence économique

L'avenir des jeux vidéo

Maxime Dréau
Yann Soliman
Vincent Meunier
Josselin Fatou
Olivier Catry

Plan

- I. Introduction
- II. Quelles seront les évolutions technologiques ?
- III. Quelle sera la viabilité de l'équilibre économique dans ce domaine ?
- IV. Quel sera l'impact sur l'évolution sociale
- V. Conclusion
- VI. Réalisation
- VII. Bilan

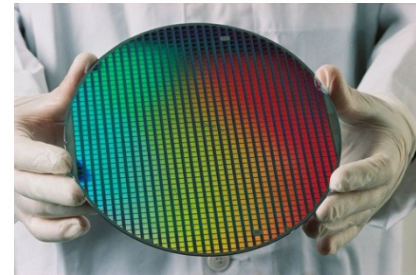
I - Introduction

II – Quelles seront les évolutions technologiques ?

Au niveau des composants

Au niveau des composants Éléments chimiques

- Puces en silicium
 - Diamant ?
 - Ordinateur quantique ?



« Nous avons beaucoup investi dans le silicium
et nous ne sommes pas près d'abandonner cela. »

Soumyanath, Directeur Recherche d'Intel

Au niveau des composants

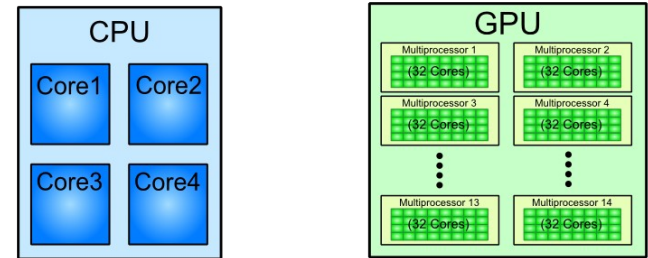
Architecture générale

- Constante hausse des performances

- 3 acteurs CPU et GPU :

- AMD, Intel, nVidia

CPU/GPU Architecture Comparison



- Le futur

- Vers une fusion CPU/GPU
- Cloud Gaming (OnLive) ?



Au niveau des composants

Périphériques

- Écrans
 - LCD
 - 3D (ex. nVidia 3D Vision)
 - Vers OLED? (brevet...)



- Interfaces utilisateurs
 - Caméras
 - Détecteurs de mouvement
 - Écrans tactiles
 - Contrôle mental ?



II – Quelles seront les évolutions technologiques ?

Au niveau des graphismes

Au niveau des graphismes

- Une évolution phénoménale.
- Mais qui en est à l'origine ?
 - Les développeurs ?
 - Les constructeurs de cartes graphiques ?
 - Les chercheurs en mathématiques ?
- Attention ...

Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes



Au niveau des graphismes

- L'avenir :
 - Continuité de cette évolution ?
 - Révolution :
 - La réalité augmentée
 - La vision 3D



II – Quelles seront les évolutions technologiques ?

Au niveau des consoles

Au niveau des consoles

Evolutions technologiques : les consoles.

Deux secteurs :

- Les consoles de salon



PS3



Wii



Xbox 360

- Les consoles portables



Au niveau des consoles

Evolutions technologiques : les consoles.

- Les constructeurs misent sur l'immersion :
 - Sony mise sur la 3D avec la Playstation 3 et les écrans de nouvelle génération.
 - Microsoft améliore son Kinect qui est un grand succès.
 - Nintendo vers une Wii HD ?



Au niveau des consoles

Evolutions technologiques : les consoles.

- Marché des consoles portables en pleine ébullition :

- Nintendo vers la 3DS.



- Sony et son Playstation phone.



- Nouveau venu : Les SmartPhones



III – Quelle sera la viabilité de l'équilibre économique dans ce domaine ?

Avec le piratage grandissant, quel est le devenir des entreprises du secteur du jeu vidéo ?

Avec le piratage grandissant, quel est le devenir des entreprises du secteur du jeu vidéo ?

- *Pourquoi le piratage ?*
 - Format numérique
 - Facile à copier et échanger



- *Réaction des éditeurs*
 - Hausse du prix des jeux de 30 à 40 %
 - Mise en place de DRM



Avec le piratage grandissant, quel est le devenir des entreprises du secteur du jeu vidéo ?

- *Pourtant pas si dangereux*

- Nintendo : « **Le piratage n'explique pas les contre-performances du marché du jeu vidéo** »
- Le piratage : un problème mais pas une menace
- Record de vente de certains jeux comme Call of Duty Black Ops



Avec le piratage grandissant, quel est le devenir des entreprises du secteur du jeu vidéo ?

- *Le futur*

- Ne pas s'enfermer comme l'industrie musicale et cinématographie
- Offre dématérialisée
- Si l'offre est de qualité les consommateurs achèteront



III – Quelle sera la viabilité de
l'équilibre économique dans ce
domaine ?

Quelle est la menace des « indés » ?

La menace des jeux indépendants.

- Qu'est-ce qu'un jeu indépendant ?
 - « Un jeu vidéo indépendant est un jeu vidéo créé indépendamment du support financier d'une entreprise d'édition. »



La menace des jeux indépendants.

- Les jeux indépendants apportent un souffle nouveau sur l'industrie du jeu vidéo.



- Jeux originaux

- Prix attractif

Amnesia: The Dark Descent	14,99€
STEAMPLAY Action, Aventure, Indépendant - Sortie: 8 Sep...	
Votre dernier souvenir s'efface et disparaît dans les abysses. Il vous reste une impression : celle d'être traqué. Il faut fuir. Réveill... Amnesia: The Dark Descent un jeu d'horreur et de survie à la première personne. Une expérience qui va vous donner des sueurs froide	
Monday Night Combat	-10% 11,49€ 10,34€
Action, Stratégie, Indépendant, Sport - Disponible: 17 Jan 2011	
Monday Night Combat is a class-based, third-person shooter... and the most popular lethal sport of the future! It blends intense combat, finishing moves, and gameshow-like challenges and rewards to produce an action experience unlike any other. Why fight for "honor" or	
Garry's Mod	9,99€
STEAMPLAY Indépendant - Sortie: 23 Sep 2010	
Le Garry's Mod est une boîte à outils graphique. A l'inverse des jeux normaux, aucun but ni objectif n'est prédéfini. Nous vous donnons les outils et vous faites le reste. Prenez des objets et faites-en ce que vous voulez pour créer tout ce qui vous passe par la tête :	
Super Meat Boy	13,99€
Petits jeux, Indépendant - Sortie: 30 Nov 2010	
Super Meat Boy est un jeu de plateforme où vous incarnez un cube de viande animé qui tente de sauver sa petite amie (qui est en fait constituée de pansements) d'un foetus maléfique qui est dans un bocal qui porte un smoking. Notre héros de viande sautera depuis des	

La menace des jeux indépendants.

- Des exemples de réussite :
 - MineCraft : 640 000 exemplaires en quelques semaines.



- World of Goo : Un des meilleurs jeux de l'année 2008

Game List		
	Wii World of Goo 2D Boy, 2008	94.00% 22 Reviews
	PC World of Goo 2D Boy/Brighter Minds, 2008	92.27% 22 Reviews

La menace des jeux indépendants.

- Mais ...
 - Rares sont les jeux qui concurrencent la qualité vidéo-ludique des grosses productions.
 - Les développeurs indépendants ne sont pas épargnés par les difficultés financières.
 - La distribution des jeux est le souci majeur pour les « indie »



III – Quelle sera la viabilité de
l'équilibre économique dans ce
domaine ?

Quelle sera l'impact des jeux à abonnement ?

Les jeux à abonnement

- Définition



- Les principaux :

- World of WarCraft
- Aion



Les jeux à abonnement

- Quelques chiffres sur le marché des JV (2010):
 - Plusieurs milliards de dollars,
 - Marché du jeu vidéo est positif (bénéfice),
 - Consoles => 25% de perte,
 - Jeux à abonnement => 27% de croissance.

Les jeux à abonnement

- Pour les consoles :
 - Actuellement : abonnement pour Microsoft (Xbox)
 - Et... Sony avec PlayStation 3 ?

Les jeux à abonnement

- Menaces pour les jeux à abonnement :
 - F2P (Free To Play).
 - F2P = MMORPG sans abonnement.
 - Exemple : Guild Wars.



Les jeux à abonnement

- Conclusion :
 - Part de marché certaine,
 - Difficile de savoir si cela restera ainsi,
 - Les jeux sociaux prennent de plus en plus d'espace dans le marché des jeux-vidéo.

IV – Quel sera l'impact sur l'évolution sociale?

Comment vont évoluer les communautés existantes ?

Evolution des communautés

- La révolution Internet : jeux en ligne
 - Plus social (WoW ?)
- Communautés attractives
- Tendance à renforcer l'aspect communautaire des jeux
 - Steam-like
 - eSport



IV – Quel sera l'impact sur l'évolution sociale?

Comment vont évoluer les problèmes d'isolement liés aux jeux vidéo ?

Comment vont évoluer les problèmes d'isolement liés aux jeux vidéo ?

- *Une addiction ?*
 - Comparaison aux drogues
 - Jeunes de sexe masculin principalement
- *Violences*
 - Suicide
 - Mort de fatigue
 - Banalisation de la violence chez les enfants



Comment vont évoluer les problèmes d'isolement liés aux jeux vidéo ?

- *Le futur*
 - Les améliorations des graphismes et du réalisme amènent à plus d'immersion
- *Multi-joueurs*
 - Les jeux en ligne permettent la socialisation
- Pas de tendance nette dans le futur



IV – Quel sera l'impact sur l'évolution sociale?

Y a-t-il une place pour un 10ème art ?

Y a-t-il une place pour un 10ème art ?

- Arguments
 - Émotions
 - Beauté
 - Ambiance







Game saved

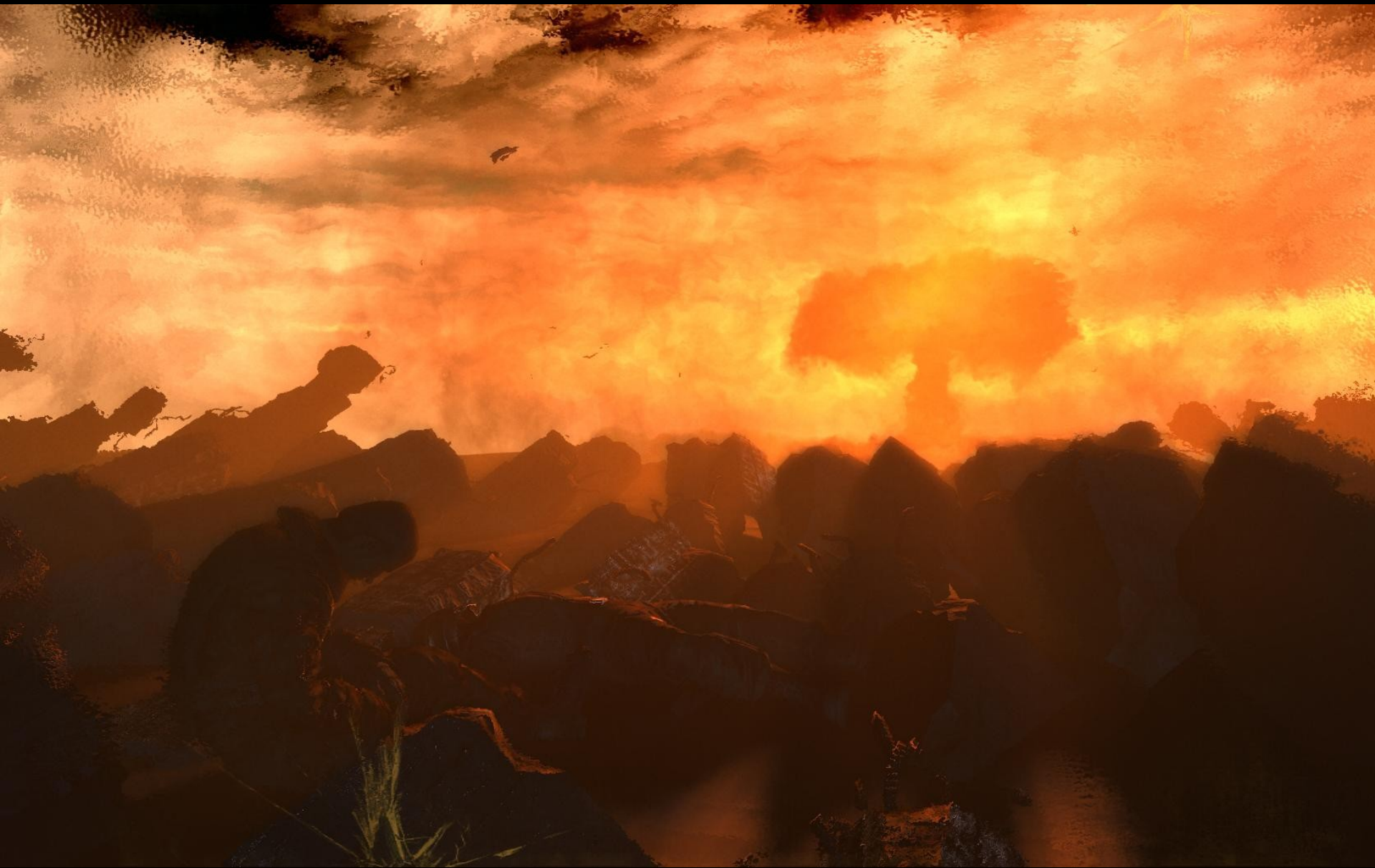
00280 ☆



00000

104
000

098 ✕
044 ✨





Minecraft Alpha v1.1.2_01



Health: 10 hearts

										15	19	40
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	----	----

FROGGY
Marn
Nann
Nonok
Olipro



[CPC] Nonok

Y a-t-il une place pour un 10ème art ?

- Contre-arguments
 - La génération procédurale
 - L'intelligence artificielle n'a pas une âme d'artiste



V - Conclusion

VI - Réalisation

VII - Bilan