

## **Jeu vidéo : passer au niveau supérieur**

Titre(s): Jeu vidéo : passer au niveau supérieur [[périodique] ]

Ensemble : Courrier international 1774

Editeur, producteur : 31/10/24

Description matérielle : pp.44-49

ISSN : 1154-516X

Note(s): Dossier de 2 articles.

Note sur la description matérielle : 6

Résumé ou extrait : 2024 pourrait être une année charnière pour l'industrie des jeux vidéo. Celle où la frénésie apparue lors de l'épidémie de Covid-19 s'est tarie, provoquant des vagues de licenciements et la fermeture de petits studios. Mais aussi celle où des pistes pour sortir de la crise commencent à s'esquisser. En attendant des jours plus heureux, les studios indépendants n'ont d'autre choix que de serrer les dents. En conclusion de l'analyse, un article intitulé "Le roi-singe réveille la Chine".

Sujet - Collectivité : Game Science

Sujet - Nom commun : Joueurs de jeux vidéo -- Chine

Planification stratégique

Jeux vidéo