

L'IMPACT DES JEUX VIDÉOS LES PLUS VENDUS SUR L'INDUSTRIE

IMRANE CHAIB

START

TETRIS

TETRIS - 100M

A POPULARISÉ LE
JEU CASUAL ET
L'ACCESSIBILITÉ

1985

SUPER MARIO
BROS - 58M

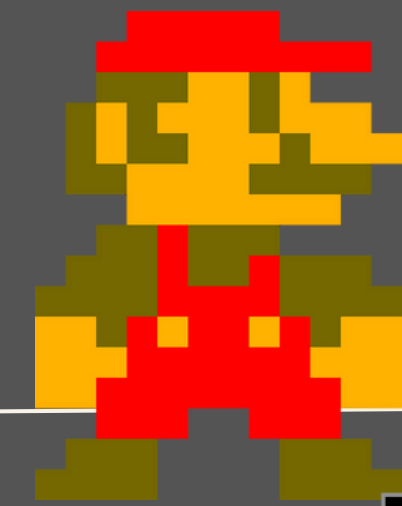
A POSÉ LES
BASES DES JEUX
DE PLATEFORME

1984



MINECRAFT - 300M

A OUVERT LA VOIE À LA
CRÉATIVITÉ DANS LES JEUX
SAND BOX



2011

GTA V - 175M

A REDÉFINI LE
GAMEPLAY EN MONDE
OUVERT ET LA
PROFONDEUR NARRATIVE



2014

2018

FORTNITE - 250M DE
JOUEURS

A POPULARISÉ LE JEU DE BATTLE
ROYALE EN LIGNE

FORTNITE

