



LES RUDIMENTS DU GAME DESIGNER

GAME CONCEPT

LE GUIDE POUR BIEN DÉMARRER LA CRÉATION DE SON JEU VIDÉO



LA SOLUTION GRATUITE, RAPIDE ET EFFICACE QUE TOUS LES
GAMES DESIGNERS DOIVENT MAÎTRISER AVANT DE SE LANCER

VIDE GAME CREATION.FR

1. À qui est destiné le game concept ?

À l'équipe de développement

L'intégralité des personnes qui vont travailler sur le projet doit connaître tous les détails, mais surtout **la direction du jeu**. D'ailleurs, chaque individu impliqué aura une approche différente selon son rôle.

Un programmeur aura une vision technique du projet tandis qu'un graphiste aura une approche beaucoup plus artistique et visuelle. Idem pour les autres personnes : scénariste, level designer, sound designer, spécialiste marketing, spécialiste communication, etc. Le fait de partager des idées avec d'autres personnes permet d'estimer la **faisabilité du projet** en confrontant les points de vue de chaque spécialiste.

Aux futurs partenaires

Sur Internet ou lors de rencontres dans les salons vous allez présenter votre projet. Dans ce cas, vous allez indirectement résumer le game concept. Les personnes qui s'intéressent au projet auront besoin de la **vision globale du jeu**. Dans cette situation, vous pouvez même leur transmettre ce document. Il peut également être utilisé pour **recruter d'autres développeurs**.

Autre cas : vous pouvez faire la rencontre de sociétés qui souhaitent vous proposer leur service ou simplement des personnes qui veulent vous donner des conseils.

Aux éditeurs

Si vous recherchez un éditeur, vous devez **ABSOLUMENT** rédiger ce type de document. Les *publishers* sont très habitués aux game concepts. Ils savent précisément ce qu'ils vont y trouver et cela va leur donner une idée rapide du **potentiel commercial** du jeu, du **budget** et du **temps nécessaire**.

Aux aides financières (banques, fonds d'aides, financement participatif)

Le but du game concept est aussi de **convaincre des personnes**, hors de l'industrie du jeu vidéo à croire en votre projet.

Si vous cherchez de l'aide financière, le game concept va vous aider à **estimer le budget** et **le temps de développement**.

Les dossiers de demandes d'aides sont orientés « financement », mais le fond du projet doit aussi **plaire au jury**. Par exemple, vous pouvez présenter un dossier adressé au **CNC** (Centre National du Cinéma et de l'Image Animée) et inclure tout ce que vous avez écrit dans votre game concept.



À vous (surtout)

Écrire à soi-même peut paraître étrange au premier abord, mais il n'y a rien de mieux pour **figer ses idées et trouver des justifications**. J'en parlerai en détail dans la prochaine partie.

2. À quoi sert un game concept ?

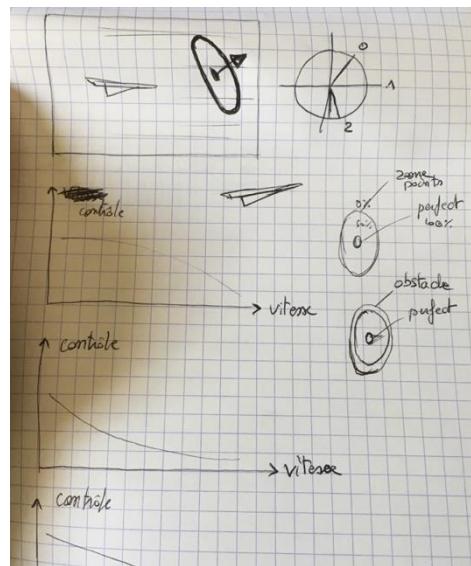
Garder une trace

Un game designer a constamment **des idées plein la tête**. Le meilleur moyen de les réaliser, c'est d'abord de **clairement les définir** et donc de les écrire noir sur blanc.

Il arrive très souvent que l'on ne se souvienne plus exactement de ce que l'on avait imaginé. Il suffit de laisser le projet en pause pendant quelques semaines pour facilement **oublier nos intentions et nos choix**.

D'ailleurs, parfois des illuminations émergent à divers instants de la journée et de la nuit (bonjour les insomnies !). Évidemment, cela tombe toujours au mauvais moment. Dans ces cas-là, il faut se débrouiller pour **garder toutes les traces** de nos pensées. Libre à vous de choisir le moyen de sauvegarder vos idées. Il existe plein d'outils accessibles autour de nous. Par exemple : un stylo et un bloc-notes, un smartphone, un dictaphone, un enregistrement vidéo, un tableau, etc.

Quelques mots ou quelques gribouillages commentés suffisent à préserver un concept de jeu. Après l'avoir fait, on se sent soulagé. Ensuite, retranscrivez ces idées dans le game concept.



Répondre à plusieurs questions essentielles

Des interrogations reviendront très fréquemment lorsque vous présenterez votre jeu à quelqu'un d'autre, que ce soit un joueur, un développeur, un professionnel ou un éditeur.

Exemple si je devais résumer le gameplay de Mario Bros. : « Le joueur incarne un petit plombier qui doit sauver une princesse emprisonnée dans un château par un méchant Lézard géant. Le héros parcourt divers environnements variés divisés en niveaux (Plaines, égouts, océans, donjons). Il doit surmonter les obstacles (fossés, plateformes) et les pièges (monstres, projectiles, pics, laves) tendus tout au long de son chemin. Le personnage peut courir, sauter et ramasser des bonus qui lui permettent de changer de taille, casser des briques avec sa tête, lancer des boules de feu et écraser des monstres ». Notez que je ne décris pas l'histoire dans l'exemple.

Figer les piliers du jeu, les *Pillars*

Le fait de déterminer ces piliers indestructibles donne une direction claire à vos objectifs de game design. C'est un peu comme si je vous demandais de décrire **l'expérience de jeu en 3 ou 4 mots seulement**. Ce ne sont pas vraiment des intentions ou des *Unique Selling Points*, mais les piliers, aussi appelés « *Pillars* » en anglais.

Les piliers représentent le cœur de votre jeu. Un concept de jeu repose sur plusieurs idées de bases et de thèmes qui vont définir votre jeu. Une fois que tout le monde s'est mis d'accord sur la direction du projet, **le game designer va figer les piliers** et les ancrer dans le marbre, à tout jamais ! Le principe est de ne pas modifier ce qui fait **l'essence même du jeu** et de toujours avoir ces idées en tête afin de ne **JAMAIS** briser le gameplay ni les intentions de départ.

Un exemple de *pillars* de **The Last of Us** : Crafting, Story, AI partners, Stealth.

Un autre exemple avec **Fortnite** : Construction, Survive, Gunfight, Loot.

Communiquer

Ce document est un formidable outil de communication, **efficace et facile à partager**.

Un document de traitement de texte classique se transforme assez facilement en **présentation de type Power Point**. Il est facile de le convertir en n'importe quel autre format étant donné que l'essentiel est déjà rédigé.

Durant mes périodes d'enseignement aux seins des différentes écoles de jeux vidéo, j'ai pu lire plus d'une centaine de game concepts rédigés par les étudiants. J'adore découvrir les idées de jeux vidéo de chacun. On s'imagine immédiatement à quoi le jeu va ressembler.

Quelquefois des clients et des développeurs avec lesquels je travaille me remercient de leur fournir un simple game concept. En fait, la plupart des autres game designers **ne prennent même pas la peine de le faire**.

Le plus drôle, c'est que beaucoup de développeurs se disent : « Ça ne sert à rien ! Personne ne va lire mon document ! » Évidemment, si vous ne le transmettez à personne, vous serez le seul lecteur de ce document. Mais c'est déjà largement suffisant. D'ailleurs, la prochaine partie fait une excellente transition.

Définir ses intentions

Pourquoi ce jeu ? Un jeu vidéo doit transmettre quelque chose au joueur, comme des **émotions**, un message, des sentiments précis, des sensations, etc. Le jeu peut avoir une **approche originale** sur la façon de jouer, l'histoire, l'aspect esthétique, etc. Le fait d'écrire de manière structurée les intentions que l'on a en tête permet de bien imaginer son concept et nous pousse à nous recentrer sur les **points essentiels du jeu**. On est alors plus précis et plus ordonné sur le descriptif de ces détails qui détermine **un jeu unique**.

Faire le tri

Quelquefois, nous avons trop d'idées en même temps, donc autant les **comparer puis les filtrer**. Gardez les meilleurs concepts et mettez de côté les autres. Il faut se concentrer sur les projets qui ont le plus de chances de réussir.

« Parfois, il faut savoir abandonner un jeu sans regret. »

J'ai passé plus de douze ans à rédiger des game concepts. J'ai commencé lorsque je travaillais dans un studio de jeux vidéo, puis j'ai continué quand je suis devenu freelance et quand j'ai créé mes jeux vidéo indépendants. Avant même de développer quoi que ce soit, je commençais automatiquement à ouvrir mon éditeur de document pour mettre mes idées noir sur blanc. Au total, j'ai dû rédiger une cinquantaine de game concepts. Certains projets ont été abandonnés, et d'autres dorment dans le coin de mon ordinateur (et mon Google Drive). Mais en fait, c'est plutôt rassurant. Imaginez si j'avais tenté de publier tous ces jeux en quelques années. J'aurais probablement subi plusieurs échecs et il m'aurait fallu trois vies pour développer tout ça.

Séduire les éditeurs / investisseurs / partenaires

Comme précisé plus haut, votre concept doit susciter **l'intérêt de toutes** les personnes qui s'intéressent au projet.

Les **éditeurs** souhaitent savoir si le projet est assez pertinent pour être rentable et combien cela va coûter à produire.

Les **investisseurs** se posent les mêmes questions et veulent avoir confiance en vous.

Les **partenaires** ou les personnes qui constitueront votre équipe veulent en savoir plus sur le projet avant **d'investir leurs ressources et leur temps**.

- Si un jeu qui n'a visiblement aucune chance de percer, **inutile de persister !** En principe, tout le monde devrait s'accorder sur ce point 😊 ;

« Trouver le bon public, sur la bonne plateforme, au bon moment. »

Délimiter le scope du projet

Il s'agit du **périmètre du projet**. En d'autres termes, les ambitions de production : tout ce qui doit être créé. Si vous souhaitez développer un MMO RPG avec un mode *Battle Royale*, le scope est définitivement trop grand et donc totalement irréalisable. Le game concept est là pour faire prendre du recul sur toute **la masse de travail à effectuer**. Choisissez donc un scope à votre hauteur.

« La première raison pour laquelle les développeurs échouent : un scope trop large. »

Estimer le temps de développement

Le scope définit également le temps de développement nécessaire. Une mauvaise estimation du temps de développement est une des **raisons principales des avortements** de projets.

« Quand est-ce que mon chef-d'œuvre va sortir ? »

Le scope du projet devrait vous permettre d'estimer **à la louche** le temps nécessaire pour terminer le développement. Avec ceci, il est possible d'évaluer une date de sortie. Tous les détails listés dans un game concept vous donnent une bonne base afin de calculer le temps total de développement nécessaire.

Ensuite, mettez en place la **roadmap** avec des différentes **milestones** : **prototype, Vertical Slice**, version **alpha**, version **beta**, version **Gold**, **date de sortie**.

Mon astuce maison : estimez le temps de développement de la manière la plus sincère possible avec une fourchette basse et une fourchette haute. Exemple : entre 6 et 8 mois. Puis **multipliez le temps de la fourchette haute par 2**. Oui par 2, car il est impossible de prédire ce qu'il peut arriver aux personnes qui travaillent sur le projet. Tout type d'imprévu est possible : famille, santé, argent, événements, etc.

Estimer le budget

Une fois le temps de développement estimé, il est l'heure de parler **d'argent**. Bien évidemment, tout dépendra de pour le projet. Même pour un jeu indépendant en autoédition, il est primordial d'estimer le coût du projet, mais aussi le budget que vous

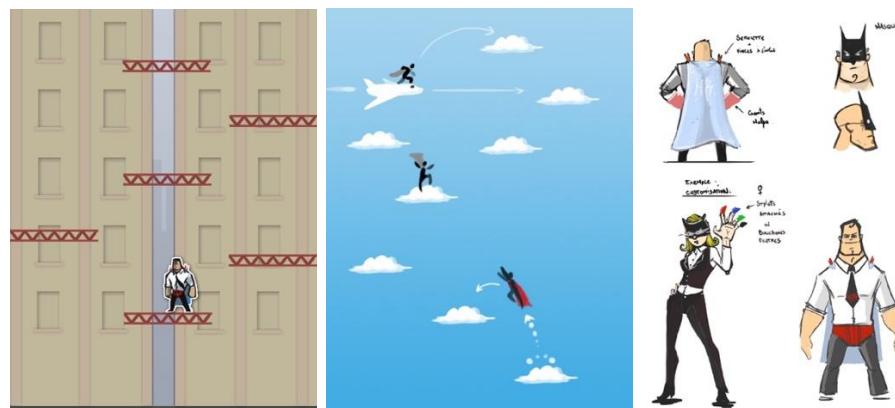
Expliquer à quoi va ressembler le jeu

Une partie du game concept est dédiée aux **intentions graphiques et sonores**. Cette partie permet de se donner une idée du **style visuel et sonore** du jeu (musiques et bruitages). Notre cerveau a besoin de relier des idées à des images référentes. Le fait de montrer des illustrations provenant d'un autre jeu ou bien de n'importe quelle œuvre permet de s'imprégner des intentions et d'imaginer l'atmosphère du jeu.

Exemples avec des images référentes à un jeu coloré, de type cartoon :



Ajouté à cela, on présente en général un écran de jeu sous forme de **maquette travaillée (mockup)**, de schéma, ou bien d'une capture de jeu existant en rajoutant des informations. Cela nous donne une idée plus précise de ce que le joueur va voir. Idéalement, une situation de jeu donne un bon aperçu du potentiel gameplay et de certaines briques de level design. Un artiste peut également produire quelques **croquis**.



Choisir la technologie adaptée

Pour vous faciliter la vie, il existe aujourd'hui différents moteurs de jeu comme **Unity3D**, **Unreal Engine**, **Game Maker**, **Construct2**, **Godot Engine**, etc. Ne cherchez pas « le meilleur » game engine mais plutôt LE MOTEUR adapté à vos besoins et vos capacités.

La technologie que vous allez utiliser pour votre jeu doit être choisie en fonction de différents critères :

- La plateforme visée ;
- Le type de jeu ;
- Vos connaissances ;
- Votre budget ;
- Votre expérience ;
- Le futur du projet ;



Par exemple, certains moteurs ne vous demandent pas de connaître un langage de programmation, grâce aux outils de **Visual Scripting**.

Dans tous les cas, avant de choisir un moteur de jeu, posez-vous ces questions : est-ce que le moteur va **durer dans le temps** ? Est-ce que tous les membres de l'équipe le **connaissent** ? Est-ce qu'il est techniquement **à la page** ? Est-il adapté à nos **intentions techniques** (2D, 3D, performances, etc.) ?

Après, libre à vous de développer votre propre moteur. Mais dans ce cas, **multipliez le temps de développement total du projet par 10**.

Gagner du crédit

Tous les détails que vous allez rentrer dans ce document vont créer de l'envie de la part des lecteurs. Si le projet est beaucoup trop ambitieux (*scope*), demande beaucoup trop de ressources et de temps, vous allez avoir du mal à séduire, surtout si c'est votre premier jeu. Soyez francs, crédibles et **montrez que vous savez ce que vous faites** et où vous voulez aller.

3. Comment rédiger un game concept ?

Que dois-je écrire précisément ?

Voici un **plan type d'un document de game concept** simple. L'ordre n'est pas une norme. Chaque game designer organise ce document comme il le sent et suivant ses interlocuteurs.

Modèle de document disponible en Annexe :

MonSuperStudio_MonSuperJeu_GameConcept_20190125.docx

Quelques astuces sur la mise en forme

- Utiliser des logiciels de traitement de texte (*Word, Open Office, Google Drive*) ;
- Utiliser les « **Styles** » via votre logiciel de traitement de texte ;
- Utiliser des **modèles** de documents existants ;
- Ajouter une **page de garde** avec votre nom, votre email, la date, la version ;
- Afficher le nombre de pages en pied de page ;
- Préférer un **texte noir sur fond blanc** ;
- Aérer les textes ;
- Justifier le texte si le rendu est correct ;
- Ajouter des **couleurs** pour les titres, les schémas sans abuser ;
- Personnaliser la mise en forme et **le design** ;
- Mettre en **gras** les mots importants ;
- Utiliser des **listes ou des tableaux** ;
- Utiliser des polices d'écriture lisibles et classiques (Arial, Verdana, Calibri) ;
- N'utiliser pas plus de 2 polices d'écriture différentes ;
- Exporter un fichier **.pdf** ;
- Donner un nom de fichier explicite et identifiable.

Exemple : **NomDuStudio_NomDuJeu_GameConcept_[version ou date].pdf**

Quelques erreurs sur le fond à éviter

- Mettre des conditions ;
- Utiliser le futur ;
- Utiliser la première ou la quatrième personne du sujet ;
- Utiliser des adjectifs possessifs ;
- Négliger l'orthographe, la grammaire et la ponctuation ;
- Ne pas mettre assez de visuels ;
- Négliger la mise en forme ;
- Utiliser un style trop littéraire ;
- Ne jamais se relire ou faire relire le document ;
- Ne pas aller à l'essentiel ;
- Ne pas modifier le document et le mettre à jour ;
- Exporter un fichier trop volumineux ;
- Séparer le document en plusieurs fichiers ;

4. FAQ

Faut-il le rédiger en anglais ?

Tout dépendra de ce que vous souhaitez faire de ce document. Si vous êtes plus à l'aise en français, alors commencez par rédiger en français puis traduisez plus tard si besoin. Si le document est à destination d'un éditeur, alors rédigez-le en anglais. S'il est uniquement pour vous ou pour une équipe francophone, alors faites comme vous le sentez.

Faut-il différentes versions du game concept en fonction du lecteur ?

Oui, de préférence. Par exemple, un éditeur sera davantage intéressé par l'aspect marketing du projet, comme par les estimations de vente, les estimations budgétaires et l'étude de marché. Dans ce cas, étoffez ces parties. Donnez certains détails en fonction des lecteurs.

5. Et après ?

Une fois que vous avez fièrement rédigé ce document, n'hésitez pas à l'envoyer à d'autres personnes, développeurs ou non, sur des forums, chats, réseaux sociaux, pour connaître leur ressenti. D'ailleurs, je serai curieux de découvrir vos concepts de jeux. **Partagez-les sur notre Discord.** Enfin, quels que soient vos objectifs avec votre jeu, vous pouvez commencer à travailler sur un prototype ensuite.

Si vous cherchez un guide pour le développement de votre jeu de A à Z, j'ai également ce qu'il vous faut.

Cliquez ici pour découvrir le livre : [Créer un jeu vidéo : le guide de A à Z](#)



100 conseils de pros pour réussir vos jeux vidéo indépendants. Disponible en Ebook et en édition papier sur Amazon.

Par ailleurs, vous pouvez vous former sérieusement à la création de jeux vidéo avec plusieurs formations que je propose : Game design, programmation, Unity3D, etc.

Cliquez sur ce lien pour voir toutes les formations :
<https://formations.videogamecreation.fr/school>

Qu'avez-vous pensé de cet eBook ?

C'est ainsi que s'achève ce guide. J'espère qu'il vous aura aidé à démarrer ou à vous perfectionner dans l'élaboration de votre jeu vidéo. Sachez qu'il s'agit simplement d'une petite phase de la création d'un jeu vidéo. **D'autres étapes indispensables viendront s'ajouter prochainement sur le blog.**

N'hésitez pas à **m'envoyer un email** pour tout commentaire, question, suggestion ou juste pour me dire merci. 😊

Ce document est gratuit et distribué gratuitement. **Partagez-le !** Mais il ne doit en aucun cas être vendu, reproduit, même partiellement. Le contenu de ce document est soumis aux droits d'auteurs conformément à la loi française.

Je tiens à remercier mon cousin Florian pour ses corrections, Aurélien Larue (Ubisoft) pour ses précisions, Cédric Hauteville (DeepMind) pour la justesse des termes techniques, Meihdi (Succubus Interactive) pour ses exemples, et toute la communauté des développeurs indépendants francophones qui m'ont aimablement apporté leurs ressources et leur soutien.



On se retrouve très vite sur <https://videogamecreation.fr>. Devenez un vrai game designer et créez enfin vos propres jeux vidéo avec des méthodes de pros de A à Z.

Bon dev et à bientôt ! -Benoît