



CHECKLIST DE CHOIX IMPRIMABLE

Choisir votre moteur sans code et lancer un premier jeu jouable

Transformez votre idée en un premier prototype réaliste, plutôt qu'en projet trop ambitieux. Cette checklist vous aide à choisir un moteur de jeu sans programmation selon votre jeu, votre plateforme et votre rythme de création.

Au sommaire

1. Cadrer un premier jeu terminable
2. Repère rapide : quel moteur pour quel premier projet ?
3. Vérifier que le moteur sert votre jeu
4. Les quatre notions à maîtriser
5. Votre plan de démarrage en cinq étapes

1. Cadrer un premier jeu terminable

Écrire une phrase qui décrit l'action principale du joueur

Exemple de structure : « Le joueur doit faire quoi, pendant combien de minutes et sur quel écran ? »

Choisir une boucle de jeu courte

Déplacer un personnage, éviter un obstacle, atteindre une sortie, puis recommencer.

Limiter le projet à une mécanique centrale

Ajoutez des idées seulement après avoir obtenu une version jouable.

Prévoir un objectif clair et une condition de fin

Un premier jeu doit pouvoir être terminé, testé et amélioré.

Préférer la 2D pour un premier prototype

La 3D ajoute notamment caméra, éclairage, animations, collisions spatiales et contraintes de performance.

CHOISIR UN MOTEUR SELON LE PREMIER PROTOTYPE

TROIS MOTEURS ACCESSIBLES POUR DONNER VIE À VOTRE PREMIER JEU



OBJECTIF

Créer rapidement un premier prototype jouable.



PRIORITÉ

Simplicité, rapidité de production et itération.



CRITÈRES CLÉS

Facilité d'utilisation, force du workflow, limites à anticiper.



CONSEIL

Choisissez le moteur qui vous permet d'atteindre la jouabilité le plus vite.

RANG	MOTEUR	USAGE IDÉAL	ATOUT PRINCIPAL	LIMITE À ANTICIPER	RECOMMANDÉ POUR
1	 GDEVELOP	 Jeu 2D ou prototype simple	 Événements visuels et accès navigateur	 Organisation nécessaire dans les grands projets	 Premier jeu jouable
2	 CONSTRUCT 3	 Jeu 2D rapide	 Workflow visuel orienté prototype	 Tarifs et export à contrôler	 Puzzle, arcade, démo web
3	 GameMaker™	 Jeu 2D évolutif	 Outils visuels et personnalisation progressive	 Apprentissage supplémentaire si le projet s'étend	 Créateur prêt à progresser



RÈGLE D'OR : CHOISISSEZ LE MOTEUR QUI VOUS PERMET D'ATTEINDRE LA JOUABILITÉ LE PLUS VITE.



UN PROTOTYPE JOUABLE AUJOURD'HUI VAUT MIEUX QU'UNE IDÉE PARFAITE DEMAIN.

INFOGRAPHIE Comparatif des moteurs de jeu sans programmation pour choisir un outil de création 2D

2. Repère rapide : quel moteur pour quel premier projet ?

Moteur	À privilégier si vous voulez...	Point d'attention
GDevelop	Créer rapidement un prototype, un jeu web, un puzzle, une plateforme ou un petit jeu mobile.	Organiser soigneusement événements, scènes et assets lorsque le projet grandit.
Construct 3	Prototyper vite un jeu en deux dimensions avec une approche visuelle.	Vérifier que son workflow correspond bien à votre projet et à votre export visé.
GameMaker	Démarrer avec une logique visuelle tout en gardant une transition progressive vers plus de personnalisation.	Prévoir du temps pour apprendre à structurer une logique de jeu plus avancée.
Unity, Unreal Engine ou Godot	Explorer des besoins techniques ou des projets plus ambitieux à terme.	Le démarrage demande généralement davantage de réglages pour un premier jeu.

CHOISIR UN MOTEUR SELON LE PREMIER PROTOTYPE

**OBJECTIF**
Sélectionner le moteur qui vous permettra d'aller le plus vite jusqu'au premier test jouable.

 MOTEUR	 USAGE	 ATOUT	 LIMITE
 GDevelop	 Prototype 2D rapide	 Événements visuels	 Organisation des événements
 Construct 3	 Jeux 2D visuels	 Prototype rapide	 Conditions commerciales à vérifier
 GameMaker	 Jeux 2D	 Personnalisation progressive	 Apprentissage supplémentaire
 Godot	 Projet évolutif	 Moteur open source	 Plugin visuel requis

 **CONSEIL** | Commencer par l'outil qui réduit le temps jusqu'au premier test jouable

INFOGRAPHIE Comparer les moteurs selon le type de projet envisagé.

3. Vérifier que le moteur sert votre jeu

Lister les interactions indispensables

Par exemple : collisions, collecte, score, dialogue, tir, inventaire ou changement de scène.

Vérifier la logique visuelle

Vous devez pouvoir relier facilement une condition à une action.

Prévoir les éléments à produire

Images, animations, sons, polices, décors et interface restent à créer ou à importer.

Choisir la plateforme de test dès le départ

Le web est souvent adapté à un premier partage rapide ; les boutiques ajoutent leurs propres étapes.

Tester un mini-prototype avant de construire le jeu complet

Créez une scène avec une seule règle essentielle pour valider le moteur.

4. Les quatre notions à maîtriser

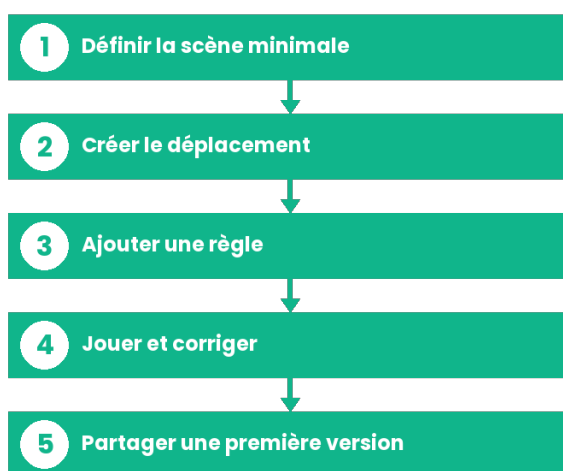
Événement : une règle qui répond à une situation, par exemple lorsque le joueur touche une pièce.

Variable : une valeur qui change pendant la partie, telle que le score, le nombre de vies ou une clé.

Action : l'effet produit par la règle, comme ajouter un point, supprimer un objet ou jouer un son.

Asset : tout élément utilisé dans le jeu : image, animation, son, police ou décor.

5. Votre plan de démarrage en cinq étapes



1 Définir la scène minimale

Placez un joueur, un obstacle et une sortie ou un objectif.

2 Créer le déplacement

Faites fonctionner le contrôle du personnage avant d'ajouter du contenu.

3 Ajouter une règle

Exemple : toucher un obstacle fait recommencer la scène ; atteindre la sortie déclenche la victoire.

4 Jouer et corriger

Testez une règle à la fois afin d'identifier clairement les bugs et les problèmes de lisibilité.

5 Partager une première version

Recueillez des retours sur la compréhension de l'objectif, les contrôles et la difficulté.

! Le no-code ne remplace pas la conception

Un moteur visuel retire la barrière de la syntaxe, mais les règles, collisions, interface, équilibrage, tests et corrections restent à concevoir. Pour un premier jeu, la simplicité est un avantage de production.

Les tarifs, licences, options d'export et conditions de publication évoluent : consultez toujours les pages officielles des moteurs et des plateformes avant une commercialisation.