



GUIDE DE DÉCISION IMPRIMABLE

Unity ou Unreal Engine : le choix rapide pour lancer votre premier prototype

Choisissez le moteur qui vous aidera à terminer et tester une première boucle jouable, pas seulement à produire une belle image. Utilisez cette fiche pour relier votre idée, votre matériel et votre façon d'apprendre au bon outil.

Au sommaire

1. Définissez votre projet avant de choisir
2. Repères de choix : quel moteur correspond le mieux ?
3. Le test qui tranche : construisez la même micro-boucle
4. Les pièges à éviter dès le premier prototype

1. Définissez votre projet avant de choisir

Écrivez votre boucle de jeu en une phrase

Ex. se déplacer, interagir, atteindre un objectif, recommencer.

Identifiez la dimension dominante du jeu

2D, 3D simple ou 3D centrée sur l'ambiance et le rendu.

Notez votre première plateforme cible

Mobile, ordinateur ou plusieurs plateformes.

Évaluez honnêtement votre ordinateur

Prévoyez une marge si votre projet utilise des scènes 3D détaillées.

Choisissez ce que vous acceptez d'apprendre en premier

Scripts C# ou logique visuelle avec Blueprints.

Fixez une version testable très courte

Une scène, des contrôles simples et une condition de fin suffisent.

Unity ou Unreal Engine : le choix par projet

Deux moteurs puissants. Deux philosophies. Un seul bon choix pour votre projet.



2D, mobile et multiplateforme

Idéal pour les jeux 2D, mobiles et les expériences déployées sur de nombreuses plateformes.



Scripts C# pour la logique

Langage C# moderne, lisible et très utilisé dans l'industrie.



Workflow souvent plus léger

Prise en main rapide, itérations fluides et déploiements facilités.

VS



UNREAL
ENGINE



3D et ambition visuelle

Conçu pour les projets 3D exigeants avec des rendus de très haute qualité.



Blueprints ou C++

Système Blueprint accessible aux designers et option C++ pour un contrôle avancé.



Matériel plus exigeant

Profite de configurations puissantes pour des scènes complexes et détaillées.



Prototype court d'abord, moteur ensuite

Validez rapidement votre idée avec un prototype minimal, puis choisissez le moteur qui répond le mieux aux besoins réels de votre projet.



COMMUNAUTÉ

Unity et Unreal disposent tous deux de communautés actives et de ressources abondantes.



MODÈLE ÉCONOMIQUE

Unity : modèle basé sur le chiffre d'affaires.
Unreal : redevance sur les gains au-delà d'un seuil.



ÉCOSYSTÈME

Des Asset Stores, des plugins et des outils pour accélérer votre production.



APPRENTISSAGE

Unity pour aller vite.
Unreal pour aller loin sur le plan visuel.

INFOGRAPHIE Infographie comparant Unity et Unreal Engine selon le type de jeu, la programmation et le matériel

2. Repères de choix : quel moteur correspond le mieux ?

Si votre priorité est...	Orientation la plus cohérente	Pourquoi
Un premier jeu en 2D	Unity	Son workflow convient bien aux sprites, tuiles, collisions et interfaces.
Un jeu mobile ou multiplateforme	Unity	Il est adapté aux projets légers et aux tests sur plusieurs cibles.
Apprendre avec des scripts structurés	Unity	La programmation s'appuie principalement sur C#.
Une expérience 3D très visuelle	Unreal Engine	Ses outils de rendu temps réel servent les décors détaillés et la mise en scène.
Visualiser la logique sans écrire immédiatement du code traditionnel	Unreal Engine	Blueprints permet de construire des comportements avec des nœuds.
Une machine modeste ou un rythme d'itération léger	Unity	Unreal Engine est généralement plus exigeant en ressources et en stockage.

UNITY vs UNREAL ENGINE

COMPARAISON SUR 5 CRITÈRES CLÉS

CRITÈRE	 UNITY	 UNREAL ENGINE
 PROGRAMMATION	C# principalement	C++ et Blueprints
 DEUX DIMENSIONS	Workflow couramment utilisé pour les sprites et tuiles	Possible, mais rarement le chemin le plus simple
 TROIS DIMENSIONS	Flexible avec URP ou HDRP	Très orienté rendu 3D temps réel
 MOBILE	Souvent choisi pour les projets mobiles	Pris en charge, mais plus exigeant à optimiser
 MATÉRIEL	Plus léger dans de nombreux workflows	Plus gourmand selon les fonctionnalités activées
 COÛT DE LICENCE	Personal gratuit sous conditions ; offres professionnelles payantes	Redevance de 5 % au-delà de 1 million de dollars pour les jeux concernés

INFOGRAPHIE Repères visuels pour comparer programmation, 2D, 3D, mobile, matériel et coût.

3. Le test qui tranche : construisez la même micro-boucle



1 Choisissez une idée minuscule

Prenez une seule mécanique : plateforme courte, puzzle tactile, interaction narrative ou tir expérimental.

2 Créez une scène minimale

Ajoutez uniquement un personnage ou objet contrôlable, un décor simple et un objectif identifiable.

3 Implémentez les actions essentielles

Prévoyez un déplacement, une interaction et une règle claire de réussite ou d'échec.

4 Ajoutez un écran de fin

Affichez un résultat, même très simple, afin de valider la boucle complète.

5 Exportez et testez sur votre machine

Observez la fluidité, les temps de travail et votre capacité à corriger un problème.

6 Comparez votre expérience, pas seulement le rendu

Gardez le moteur dans lequel vous avancez le plus vite sans fragiliser votre projet.

4. Les pièges à éviter dès le premier prototype

Ne choisissez pas un moteur uniquement parce qu'une démo ou une capture d'écran est spectaculaire.

Ne confondez pas Blueprints avec l'absence de logique de programmation : événements, variables, conditions et débogage restent nécessaires.

Ne reportez pas les tests sur l'appareil visé, surtout pour un projet mobile ou multiplateforme.

N'accumulez pas d'assets, de plugins ou de packages avant d'avoir validé la boucle principale.

Ne considérez pas le C# comme un raccourci magique : commencez par quelques scripts courts et ciblés.

Ne sous-estimez pas l'optimisation : un beau décor doit aussi rester lisible, fluide et jouable.

✓ Décision express

Partez plutôt sur Unity si votre premier objectif est un jeu 2D, mobile, multiplateforme ou une boucle modeste à itérer rapidement. Orientez-vous plutôt vers Unreal Engine si votre idée dépend réellement d'une 3D ambitieuse, d'une atmosphère visuelle travaillée et que votre matériel peut suivre.

! Avant de publier ou d'acheter

Vérifiez les conditions de licence, de revenus et d'utilisation des assets directement auprès de Unity, d'Epic Games et des créateurs concernés. Les offres et conditions peuvent évoluer.

Le meilleur premier moteur est celui qui vous permet de produire une boucle jouable, de la tester et de la terminer.