



Tout ce à quoi il faut penser: Conseils utiles pour le développement de jeux vidéo par Olivier Stuker

• DÉVELOPPEMENT

Commence par esquisser ton idée de jeu sur papier. Si tu y parviens, il te sera d'autant plus facile de programmer ton jeu.

• RÈGLES DU JEU

Imaginez que vous deviez expliquer à votre grand-mère comment jouer à votre jeu : cette explication devrait alors être disponible dans le jeu (par exemple sous forme d'option dans le menu).

• DESIGN

Pour qu'un jeu semble « complet », il doit comporter ces trois éléments :

Menu - Jeu - Écran Game Over

• PROGRESSION

Idéalement, ton jeu devrait être facile au début et devenir de plus en plus difficile. Ainsi, beaucoup de gens auront envie d'y jouer longtemps.

• TESTING

Les autres trouveront toujours ton jeu plus difficile que toi (après tout, c'est toi qui l'as développé). Fais donc tester ton jeu de manière approfondie par des personnes qui ne le connaissent pas encore

ENCORE PLUS DE CONSEILS

- Les jeux de puzzle dans lesquels les joueurs peuvent prendre tout leur temps conviennent à la grande majorité des gens
- Si possible, créez un classement. Cela motivera les gens à rejouer à votre jeu encore et encore.
- Si vous devez souvent déplacer votre main sur tout le clavier pendant le jeu, celui-ci est probablement trop compliqué
- Vous ne pouvez utiliser les images et les sons d'autres personnes qu'avec leur accord ! Pour plus de sécurité, faites tout vous-même.
- Lorsque d'autres personnes testent votre jeu, elles cliquent sur des éléments que vous n'aviez pas prévus. Assurez-vous que cela n'ait aucune conséquence.
- Les touches W, A, S, D et les touches fléchées sont couramment utilisées pour se déplacer dans les jeux. Il vaut mieux ne pas utiliser le pavé numérique, car les ordinateurs portables n'en sont souvent pas équipés
- Si votre jeu se joue à l'aide de la souris, le menu doit également pouvoir être utilisé avec la souris
- Si votre jeu se joue avec le clavier, le menu doit également pouvoir être utilisé avec le clavier.
- Vous n'arrivez pas à résoudre un problème ? Expliquez votre programme étape par étape à une peluche (oui, cela fonctionne et il existe même un terme technique pour cela : « rubber duck debugging »).
- Plus un jeu est expliqué rapidement, plus il reste de temps pour jouer
- Si tu intègres une intro, fais en sorte qu'elle puisse être ignorée. Sinon, les joueurs devront la regarder à chaque fois qu'ils voudront rejouer à ton jeu.

Bonne chance !

Nous attendons ta contribution avec impatience !

Date limite d'envoi : 12 octobre 2025 Télécharger sur : www.itch.io

Envoyer le lien et les informations sur le jeu à : kindergamepreis@playbern.ch