

Comment créer un début de jeu vidéo Ou plutôt un MMORPG



L'organisation d'un projet

Au départ, on ne se lance pas dans la réalisation d'un jeu n'importe comment. Il faut être organisé, car gérer un projet, ce n'est pas rien. Certaines personnes sont faites pour, d'autres non. Ça demande tout un tas de compétences et de qualités pour mener un groupe, gérer tous les conflits.

L'idée

Tout projet commence par une idée. Mais avoir une idée ne suffit pas : les développements de jeux qui ne se basent que sur une idée stupide sombrent tous.

Cette idée doit donc être recherchée. Ça peut se faire simplement, en se posant des questions :

- Est-ce que mon idée est originale ? Que va-t-elle apporter de plus ?

Question élémentaire, il est tout à fait inutile de créer une copie d'un jeu déjà existant, ou d'utiliser des principes connus par beaucoup de monde. Le succès se trouve dans l'originalité et la nouveauté.

Si l'idée a été reprise cent fois, plutôt ne pas commencer de la copier ça ne servirait à rien.

- Est-ce que mon idée est réalisable techniquement

Question qui souvent, peut modifier l'idée. Nous vivons dans un monde où les PC, bien que d'une puissance phénoménale, se trouvent bien souvent trop peu puissants. Ce sont souvent les idées les plus simples qui s'avèrent être redoutables, qui sont techniquement irréalisables.

- Est-ce que mon idée peut poser des problèmes d'ordre

Moral/Religieux/Légal ?

Une question importante. Faire un jeu où l'on incarne un CRS qui tape sur des jeunes d'origines diverses dans des cités, c'est peut-être une idée originale, c'est peut-être réalisable techniquement, mais ça reste très gênant. Éviter aussi les jeux copie jeux/films/séries/livres/BDs existants. Ca pose un tas de problèmes de licence, de copyright, de droits d'auteurs, et de beaucoup d'autres trucs. Ne volez pas un projet créée par un autre de vos collègues ou autre ça pourrait mal tourner et engagera certainement des poursuites judiciaires. On ne fait pas ce qu'on veut de ce qui ne nous appartient pas !

- Est-ce mon budget suffira

Il faut savoir que le développement d'un jeu vidéo coûte vraiment très chère, prenons l'exemple de Call of

duty modern warfare 2 qui a coûté plus de 125 millions d'euros.

-Ai-je les capacités pour mener à bien ce projet ?

Il faut savoir qu'un bon jeu est impossible à faire tout seul, on compte en moyenne dans les 100 personnes

Il ne vous reste plus que de trouver un logiciel pour mener votre projet à terme



Jost Bryan.