

DOSSIER DE PRESSE

« Créez vos propres jeux 3D comme les pros » - Sortie : Mai 2014



Grégory Gosselin De Bénécourt

Créez vos propres Jeux 3D

Comme les pros
Avec le Blender Game Engine

Editions
Graziel



Collection "Faire & Comprendre"

Éditions Graziel

RCS: Castres B 801 370 800

Courriel : editions@graziel.com / Site : www.graziel.com

Directrice de publication: Graziella Haution

DOSSIER DE PRESSE

« Créez vos propres jeux 3D comme les pros » - Sortie : Mai 2014

Tous les textes de ce dossier, ainsi que les images du chapitre IV sont librement réutilisables dans vos articles de presse sans avoir à demander notre autorisation. Bien entendu, il ne s'agit ici que de propositions qui vous permettent de préparer votre article. Si vous souhaitez de plus amples informations, vous pouvez obtenir un entretien avec l'auteur du livre ou avec l'éditrice en nous contactant par courriel, tel ou fax.

Sommaire

I. Communiqué de Presse.....	3
II. Dossiers Thématiques.....	4
A. Addiction aux jeux vidéo :une approche pour la transformer en un loisir créatif et enrichissant.....	4
B. Créer est plus amusant que Jouer.....	7
C. Les chiffres clés du secteur du jeux vidéo.....	10
III. Le Livre.....	11
IV. Visuels réutilisables.....	12
A. Du livre.....	12
B. De l'éditeur.....	13
C. De l'auteur : Greg Gossellin De Bénicourt.....	13
V. L'auteur : Présentation et interview.....	14

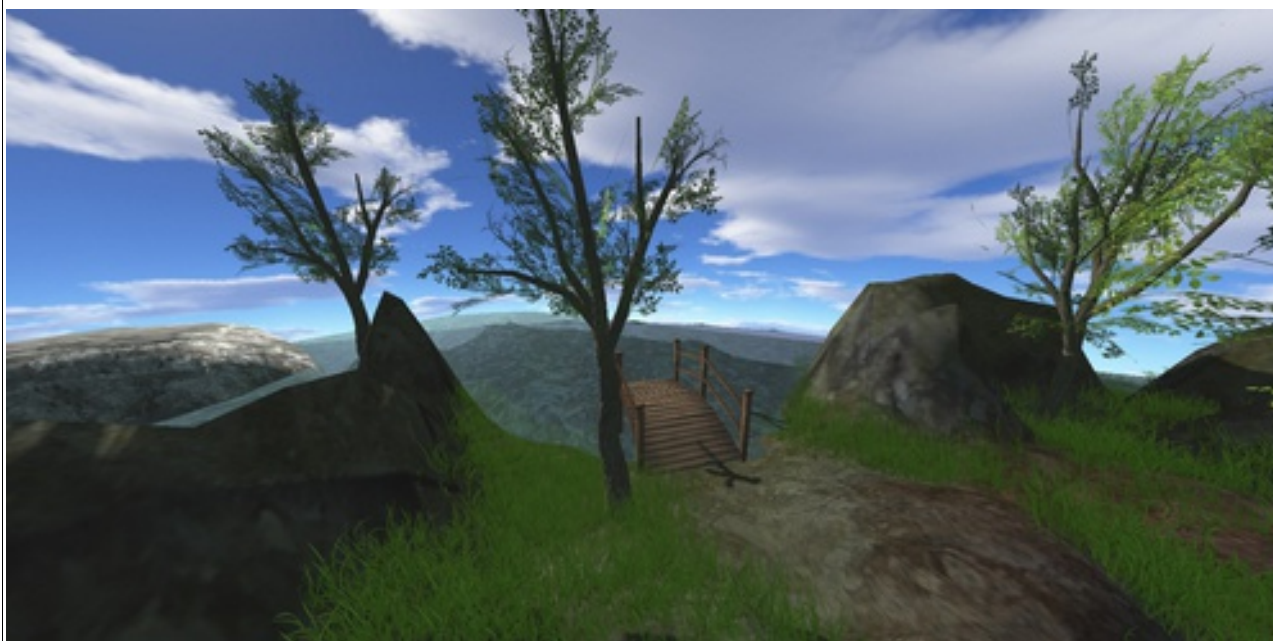


Illustration 1: Scène de jeu développée dans le livre pour un First-Person Shooter

DOSSIER DE PRESSE

« Créez vos propres jeux 3D comme les pros » - Sortie : Mai 2014

I. COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Editions Graziel
www.graziel.com



Sortie du Livre « Créez vos propres jeux 3D comme les pros » aux éditions Graziel, Mai 2014.

Les éditions Graziel sont heureuses de vous annoncer la sortie de leur **premier ouvrage** dédié aux passionnés de jeux vidéos ou à ceux souhaitant apprendre à créer leurs propres jeux vidéo 3D.

Il ne s'agit pas d'un énième livre dédié à la création de jeux vidéo. L'auteur y développe une méthode d'apprentissage, basée sur « **la reproduction du geste** » comme dans les arts martiaux, en donnant toutes les clés pour réaliser des jeux vidéo actuels.

Le souhait de l'auteur est de rendre ce « **pouvoir de création** » au plus grand nombre, afin de faire émerger des jeux plus créatifs, plus éthiques et qui remplissent d'avantage leur rôle ludo-éducatif.

Le livre a pour objectif de rendre les **techniques utilisées par les professionnels** accessibles à tous. Il est organisé de la façon suivante : des **projets**, des **recettes** sur lesquelles s'appuient ces derniers, et un ensemble de **fiches** pour les débutants et ceux souhaitant parfaire leurs connaissances.

De nombreux livres techniques sont abandonnés aujourd'hui dès les premiers chapitres car l'acquisition du savoir théorique demande un investissement personnel trop important. En entrant directement dans le **vif du sujet**, nous souhaitons **faciliter l'apprentissage des techniques**.

Pour plus d'informations, visitez notre site : www.graziel.com



Illustration 2: Autre scène de jeu, type "Tomb Raider"

II. DOSSIERS THÉMATIQUES

A. *Addiction aux jeux vidéo : une approche pour la transformer en un loisir créatif et enrichissant*



La **dépendance au jeu vidéo** est un trouble psychologique caractérisant un besoin irrésistible et obsessionnel de jouer à un jeu vidéo. Ce type de dépendance n'est aujourd'hui pas un fait établi. On préfère parler de « pratique excessive » du jeu vidéo.

Le D^r Mark Griffiths de l'Université de Nottingham Trent a mis au point un test permettant de reconnaître rapidement si un enfant a une conduite addictive aux jeux vidéo :

- joue-t-il presque tous les jours ?
- joue-t-il souvent pendant de longues périodes : 3-4 heures ?
- joue-t-il pour l'excitation qu'il en retire ?
- est-il de mauvaise humeur quand il ne peut pas jouer ?
- délaisse-t-il les activités sociales et sportives ?
- joue-t-il au lieu de faire ses devoirs ?
- les tentatives de diminuer son temps de jeu sont-elles des échecs ?

En cas de réponse positive à plus de quatre de ces questions, l'enfant joue probablement trop et il existe un problème.

Ce qui se rapproche le plus du phénomène addictif, ce sont les jeux vidéo basés sur un monde persistant où l'univers continue à évoluer même lorsqu'on ne joue pas. On parle d'addiction à partir de 2/3H de jeu / jour, de façon régulière.

Quel est le responsable de cette addiction pour les jeux ?

La société actuelle, basée sur la compétition effrénée et sur le fait de vouloir faire entrer dans un même moule des personnalités très différentes, est source de frustrations et de mal être.

Cette difficulté à socialiser, ce besoin d'affirmation du moi, trouve une solution dans la pratique d'un jeu vidéo. Le joueur échappe alors à sa « condition » pour endosser le rôle d'un constructeur, d'un super héros, ou le chef d'une horde de combattants. Il peut aussi prendre les traits physiques qu'il souhaite et se comporter d'une façon que la société ne saurait parfois tolérer.

Comment détourner l'addiction des plus jeunes ?

De nombreux psychologues tentent de détourner ce besoin en augmentant les contacts entre les individus, en travaillant l'estime de soi et en tentant de développer de nouvelles passions, comme la pratique d'un sport collectif.

Ce sont de bonnes approches qui portent leurs fruits, mais il en existe d'autres. « Lutter, c'est déjà se préparer à l'échec ». Il faut sublimer cette dépendance en développant une qualité à la fois opposée sur le fond, mais similaire quant à la la forme. Les

joueurs sont souvent intéressés par la façon dont sont conçus les jeux vidéo. C'est pourquoi on trouve de plus en plus de « Making of » et de « Post mortem » dans la presse et sur le web. D'ailleurs, des success-stories comme Minecraft montrent que les joueurs veulent acquérir non seulement un pouvoir de création sur le monde dans lequel évolue leur personnage, mais également sur son scénario.

Les créateurs de jeux vidéo sont tous, à la base, des joueurs passionnés. Mais cette passion a été remplacée petit à petit par une volonté de créer un monde à leur image, de raconter une histoire et de partager leur réalisation avec d'autres. Au final, cette envie dévorante de jouer, qui provient d'une pulsion de consommation, se transforme en une volonté de créer.

Tout le monde peut-il devenir un créateur de jeu vidéo ?



Les blockbusters actuels sont créés par de grosses équipes avec des budgets très importants. Mais il est possible de créer des jeux plus modestes, seul ou en petit groupe. De nombreux jeux ont été développés ou initiés par une seule personne (Dead Cyborg, Minecraft, etc.).

Créer un jeu demande de multiples compétences que l'on peut acquérir de façon autodidacte ou dont on peut se passer grâce à de multiples ressources gratuites qui foisonnent sur Internet: scénarios, art design, modèles 3D, animations, sons, musiques, voix, script de programmation, etc !

DOSSIER DE PRESSE

« Créez vos propres jeux 3D comme les pros » - Sortie : Mai 2014

Quelle est l'approche novatrice du livre « Créez vos jeux 3D comme les pros » ?

Plus qu'un livre, l'auteur a développé une méthode qui s'inspire des arts martiaux : avant de comprendre, il faut **reproduire un geste** jusqu'à la perfection. L'approche habituelle consiste à enseigner toute la théorie qui sert de base à la mise en place d'un projet, puis à réaliser un projet d'initiation qui met en œuvre l'enseignement précédemment acquis. Le plus souvent, l'élève passe plus de temps sur la théorie que sur la pratique et n'apprend que rarement « les secrets du métier ».

Après avoir constaté l'échec de cette approche avec une génération qui veut « faire » avant de « savoir-faire », l'auteur a développé une nouvelle méthode : le lecteur est tout de suite propulsé sur un projet de création de jeu, et il peut commencer par celui de son choix (en fonction de ses goûts) : du jeu de course de voitures au jeu de plates-formes, en passant par un FPS (jeu de tir en vue subjective ou le joueur voit par les yeux du personnage).

S'il lui manque certaines notions, il peut consulter les fiches correspondantes en fin d'ouvrage.

S'il souhaite améliorer sa réalisation, il peut consulter une centaine de recettes, qui, mises bout à bout, permettent de créer n'importe quel type de jeu.

Il s'agit de créer des jeux de type actuel, en 3D, comme ceux des consoles de salon. Bien entendu, il est beaucoup plus difficile de créer ce genre de jeu que de réaliser un Pac Man. Mais la récompense est à la hauteur du travail fourni.

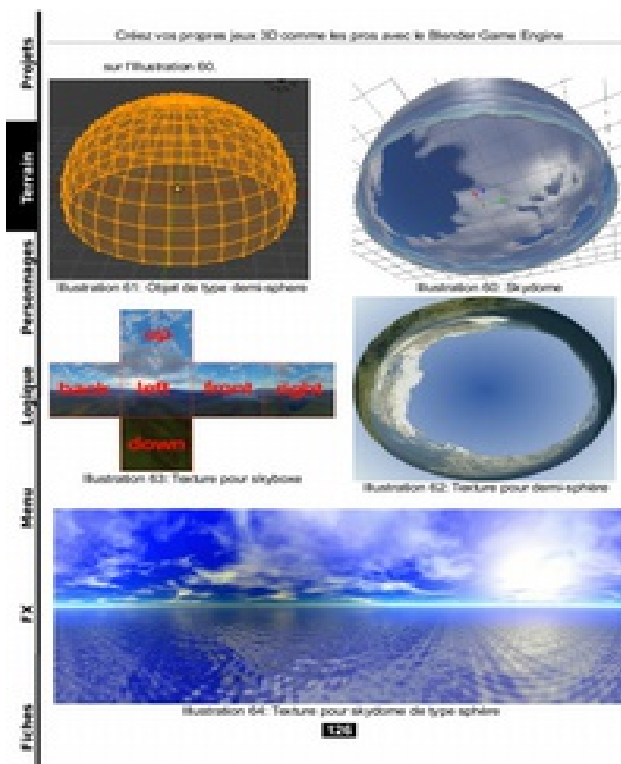


Illustration 3: recette: comment créer un environnement de type paysage dans une scène 3D en utilisant un skydome

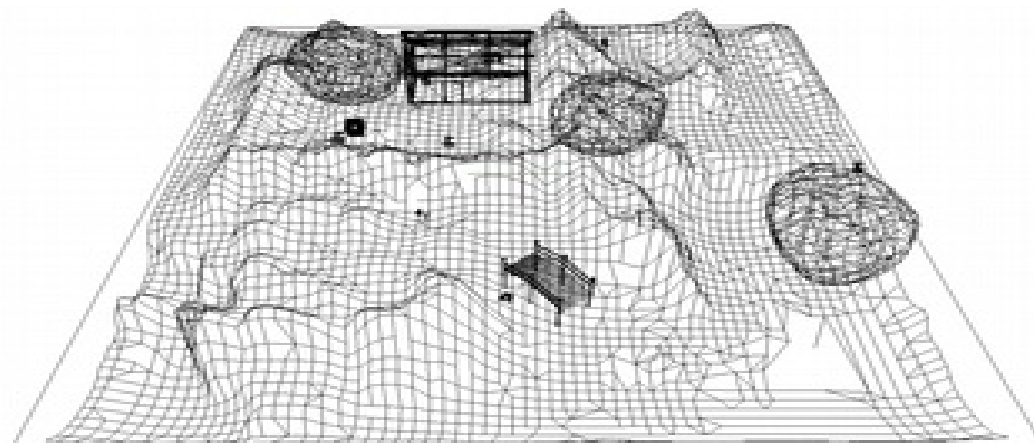


Illustration 4: Terrain avec vue en mode création (3D fil de fer / Wireframe)

B. Créer est plus amusant que Jouer

Comment a évolué le monde du jeu vidéo ?

Le monde du jeu est en constante évolution. Au tout début, n'importe quel passionné pouvait créer un jeu et espérer le vendre, voire en faire un métier. Il suffisait d'être un peu graphiste et de savoir programmer. Puis, le domaine s'est structuré, la technologie a considérablement progressé et les amateurs passionnés ont laissé la place aux professionnels.

Créer un jeu a ensuite demandé des investissements de plus en plus importants. Il fallait avoir un business modèle standard et d'immenses budgets publicitaires pour créer des superproductions. Bien entendu, il ne faut pas attendre beaucoup d'originalité dans une production qui ne juge du potentiel d'un jeu qu'en fonction du résultat produit précédemment par des jeux similaires. Ainsi tout Extraterrestre était condamné à ne jamais être édité.

Les métiers se sont spécialisés au point où seule une poignée de personnes finit par avoir une vision globale du projet sur lequel elle travaille. Les tâches sont si découpées que l'on devient le maillon d'une immense chaîne de travail, comme autant d'assembleurs sur une chaîne de production automobile.

Puis, le marché des tablets, des téléphones portables, mais aussi des boutiques en ligne comme « steam » ou celles des consoles de salon, ont permis aux petits studios de rencontrer un public. La stratégie est différente : de plus petits jeux pour des joueurs occasionnels sur un marché de plus d'un milliards de machines, des prix de vente de l'ordre d'un euro, etc. Nous sommes à cette époque, il y a encore beaucoup de places pour les amateurs en herbe.

Pourquoi le jeu vidéo actuel ne remplit plus son rôle ?

Le monde du jeu est dominé par la violence, le sexe et l'argent : il est à l'image de nos sociétés. Plus encore, il est une sorte de laboratoire, un exutoire pour tous les besoins primaires, une fosse à purin dans laquelle toute la noirceur de notre inconscient semble se nourrir. Il suffit de prendre la liste des 10 jeux les plus vendus actuels : sans les nom-



DOSSIER DE PRESSE

« Créez vos propres jeux 3D comme les pros » - Sortie : Mai 2014

mer, près des deux tiers sont des jeux où il faut massacrer, voler ou tricher.

Quand on pose la questions aux studios de jeux, il répondent qu'ils ne font que répondre à la demande, qu'il existe des jeux différents et que ce ne sont pas ces derniers qui intéresse les joueurs. Mais si dans un marché dénué de toute contrainte, l'offre suit la demande, la finance permet aussi d'orienter la demande en structurant une offre.

Créer un nouveau type de jeu est un risque financier difficile à mesure aujourd'hui. Il est plus difficile de faire passer un message philosophique ou éthique, que de créer un énième jeu de lutte antiterroriste où il faut abattre un terroriste avant qu'il ne se fasse exploser dans une maternelle. Quand il ne s'agit pas tout simplement d'incarner ce terroriste...

Pourtant, l'industrie commence sincèrement à tourner en rond, en misant tout sur les effets spéciaux et une surenchère technologique, sacrifiant ainsi ce qui fait le principe fondamental et sous-jacent d'un jeu : amuser et transmettre.



En quoi créer est-il amusant ?

Prenons un parallèle : s'il est plaisant d'assister à la projection d'un film au cinéma, il est bien plus enrichissant et stimulant de franchir les portes d'un théâtre amateur pour incarner, le temps d'une représentation, un Cyrano de Bergerac trépignant d'amour pour sa chère Roxane, ou un baron de Münchhausen survolant la lune en ballon.

Un peu comme l'artiste peintre ou le sculpteur, le créateur de jeu se découvre en modélisant un monde abstrait, tiré de son inconscient et de son imagination, pour lui donner une forme concrète, malléable, dans laquelle d'autres personnes « réelles » peuvent évoluer. C'est une forme interactive d'art qui met en contact les auteurs et leur public.

Créer un jeu, c'est raconter une histoire avec une palette d'outils bien plus importante

DOSSIER DE PRESSE

« Créez vos propres jeux 3D comme les pros » - Sortie : Mai 2014

qu'une simple narration textuelle ou cinématographique. Créer un jeu, c'est susciter des émotions chez le joueur, c'est partager une éthique et tout un lot d'enseignements, de façon ludique et rafraîchissante. La complexité est à la hauteur des ambitions : créer demande parfois de se dépasser, d'atteindre ses limites et de les repousser toujours plus loin.

Créer un jeu est un droit commun qui n'est pas le monopole des grandes industries et qu'il faut se réapproprier. C'est à partir de là que des jeux novateurs et bien plus amusants verront le jour.

Comment devenir un créateur de jeu amateur ?

Des kits de développement de jeux sont de plus en plus accessibles au grand public, que ce soit par leur prix ou par la simplicité de leur utilisation. Il est possible aujourd'hui de créer un jeu sans programmer (au sens traditionnel du terme, c'est à dire, en utilisant un langage de programmation). Il n'est plus nécessaire d'être graphiste, musicien ou auteur car il existe une quantité considérable de ressources sur internet, qui sont disponibles gratuitement ou pour un coût modique.

Créer ne demande que d'avoir envie, d'avoir une idée, et de trouver les bons outils et la bonne approche. C'est l'objectif du livre « Créez vos propres jeux 3D comme les pros » aux éditions Graziel. Plus qu'un livre, Grégory Gosselin De Bénicourt, son auteur, a développé une méthode qui évite l'usure de la motivation par de longues heures de cours théoriques. La première partie du livre consiste à créer pas moins de 7 jeux vidéos, la seconde partie contient une centaine de recettes permettant d'attaquer n'importe quel type de projet de jeu, et la troisième partie regroupe le savoir théorique nécessaire pour mener à bien son projet, sous forme de fiches synthétiques.

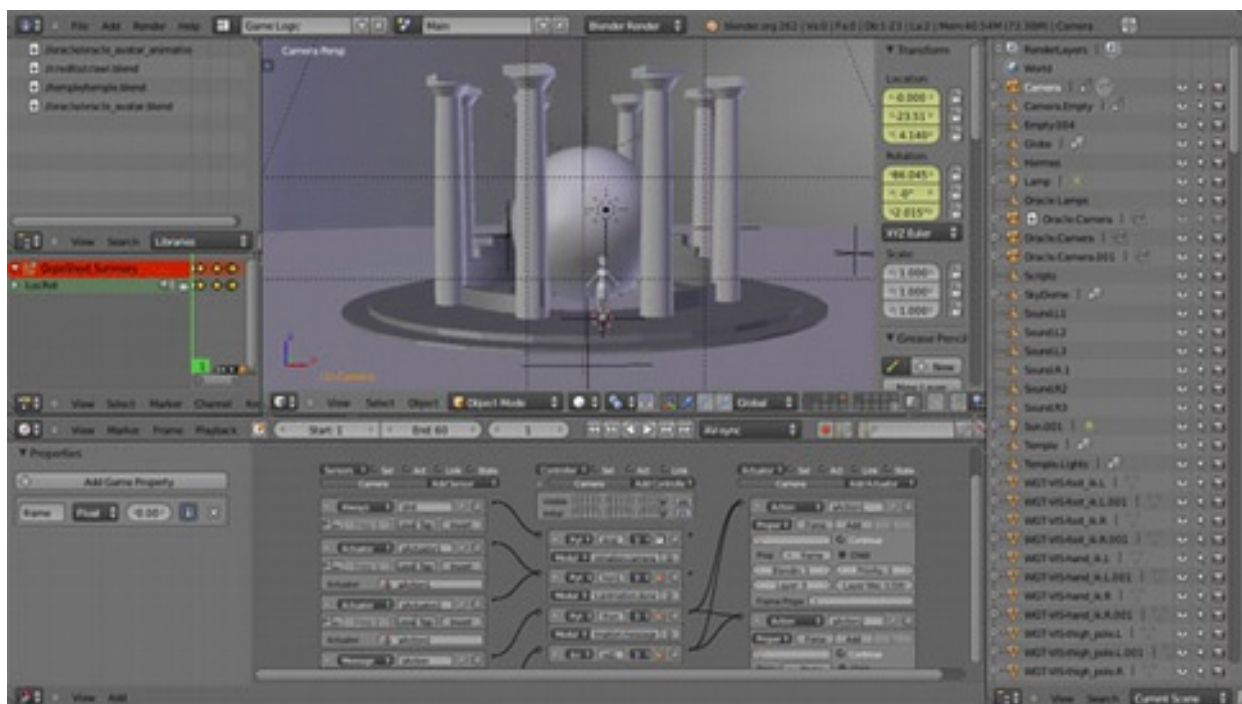


Illustration 5: On peut créer un jeu sans être programmeur, sans écrire une seule ligne de programme, mais en utilisant un système de briques logiques comme ci-dessus

C. Les chiffres clés du secteur du jeu vidéo

Les joueurs :

- Le nombre de joueurs français a été **multiplié par 3 en 10 ans**
- On compte désormais **31 millions de joueurs en France** (+10 % en un an). En 2013, c'est pratiquement **8 français sur 10** qui ont déjà joué au moins une fois aux jeux vidéo sur les 12 derniers mois.
- La **moyenne d'âge** constatée est en constante augmentation et s'établit désormais à **41 ans**.
- Les joueurs sont composés à **52 % de femmes**, contre 50 % l'année dernière (2012)
- **54 % des parents jouent avec leurs enfants**
- Plus de 600 nouveaux jeux et applications disponibles chaque jour en téléchargement sur les smartphones et tablettes. Le nombre de Français à s'être procuré des applications ou jeux sur tablettes ou smartphones a augmenté de 50 % en un an seulement.
- **Plus d'un milliard de joueurs sur la planète**
- 15% des joueurs français jouent sur tablettes et 42% sur téléphones mobiles.

Les éditeurs et studios :

- 3 des 10 premiers éditeurs de logiciels français (tous métiers confondus) sont des créateurs et éditeurs de jeux vidéo. L'industrie du jeu vidéo représente ainsi plus du tiers du chiffre d'affaires de l'industrie du logiciel
- En 2011, le secteur du jeu vidéo était la **2ème industrie culturelle dans le monde** (avec un marché de 52 milliards d'euros) mais surtout la première en France par son chiffre d'affaires qui dépasse celui du cinéma, de la vidéo ou de la musique.
- Steam qui représente plus de 90% du marché du jeu en téléchargement sur PC revendique plus de 50 millions de joueurs inscrits depuis sa création il y a 9 ans. Origin, la nouvelle plate-forme d'Electronic Arts revendique, quant à elle, plus de 30 millions d'utilisateurs inscrits depuis son lancement il y a un an.
- En 2011, l'industrie du jeu vidéo c'est 52 milliards d'euros / 2,7 en France
- Le chiffre d'affaires mondial des serious games représente 10 milliards d'euros (2011)
- avec plus de **23 000 emplois directs et indirects**, la France reste leader dans la formation des meilleures équipes de production
- 48% des sociétés comptent moins de 10 salariés et 35% comptent entre 11 et 49 salariés

Toutes les sources :

1. « [GSL-100 2014 : Logiciels, jeux vidéo et Internet](#) » du cabinet d'audit PWC
2. « [Le jeu vidéo, un secteur d'excellence en France](#) » de l'agence française pour les investissements internationaux
3. La « [Sociologie des joueurs](#) » du Syndicat National du Jeu Vidéo
4. « [Le jeu vidéo en France en 2011 : éléments clés](#) » du Syndicat National du Jeu Vidéo
5. « [Le jeu vidéo en France : Éléments clés 2013](#), sociologie, pratiques, industrie et tendances » du Syndicat National du Jeu Vidéo

III. LE LIVRE

4^{ème} de couverture

Longtemps réservée à un cercle de programmeurs passionnés, la 3D peine encore à s'inviter au sein des petits studios de jeux indépendants, et pour cause: le ticket d'entrée est relativement élevé. Blender (logiciel gratuit et Open Source) permet de modéliser, d'animer, de faire un rendu 3D et surtout d'être utilisé comme moteur de jeu. C'est l'outil parfait pour le débutant, mais également pour celui qui veut créer un jeu de niveau commercial. Blender est également un très bon complément à des outils comme Unity, CryEngine, Unreal Development Kit (UDK) et autres moteurs commerciaux.

Grâce aux ressources librement à la disposition de tous sur Internet, inutile aujourd'hui d'être graphiste ou programmeur pour créer un jeu.

Vous n'avez pas envie de lire 400 pages de théorie sur la modélisation, les animations et la programmation python ? Tant mieux, ce livre est fait pour vous. Vous allez créer directement plusieurs jeux: un jeu de plates-formes (type Super mario), un First-person Shooter (type Doom, Far Cry ou Half-Life), un Third-person Shooter (type Tomb Raider, GTA ou Watch Dogs), un bac à sable (type Minecraft), ainsi qu'une course de voitures et un simulateur d'avion. Au delà de ces projets, une centaine de recettes vous permettront d'attaquer n'importe quel type de jeu.

Il est bien plus amusant de concevoir un jeu, que de jouer au tout dernier blockbuster. Vous allez devenir l'architecte d'un monde nouveau qui obéira à toutes les règles que vous fixerez.

En fin de compte, quelle meilleure utilisation de l'ordinateur peut-on entrevoir que celle permettant de créer son propre univers et de le voir vivre et se développer sous ses yeux ? Les seules limites étant celles de notre imagination...

Il ne s'agit pas d'un énième livre dédié à la création de jeux vidéo. L'auteur y développe une méthode d'apprentissage, basée sur «la reproduction du geste» comme dans les arts martiaux, en donnant toutes les clés pour réaliser des jeux vidéo actuels.

Sommaire complet consultable à [cette adresse](#).

La collection

«Rendre les techniques utilisées par les professionnels accessibles à tous».

Nos livres sont organisés de la façon suivante: des projets, des recettes sur lesquelles s'appuient ces derniers, et un ensemble de fiches pour les débutants et ceux souhaitant parfaire leurs connaissances.

«Nombre de livres techniques sont abandon-nés aujourd'hui dès les premières pages car l'acquisition du savoir théorique demande un investissement personnel trop important».

En entrant dans le vif du sujet, nous souhaitons faciliter l'apprentissage des techniques.

Public concerné

Autodidactes et passionnés de jeux vidéo.

Parents soucieux de transposer la passion du jeu vidéo de leurs ados en un loisir créatif et enrichissant.

IV. VISUELS RÉUTILISABLES

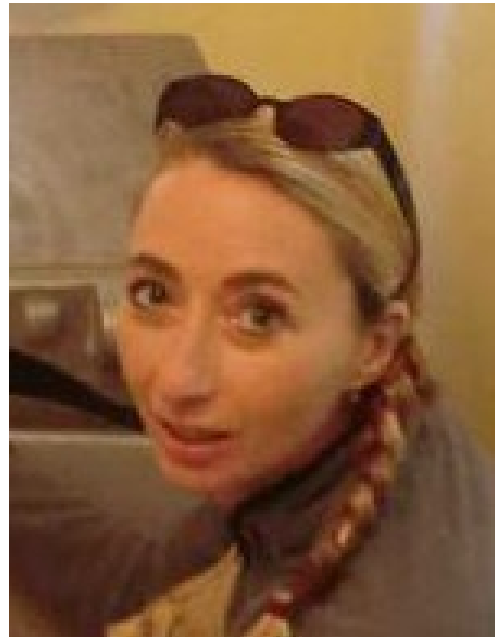
A. Du livre



Une archive de de plus de 60 visuels peut être [téléchargée à cette adresse](#). Chaque image peut être réutilisée par la presse.

B. De l'éditeur

Logo de l'éditeur



Responsable publication :
Graziella Haution

Source [téléchargeable ici](#).

C. De l'auteur : Greg Gosselin De Bénicourt



Source [téléchargeable ici](#).

V. L'AUTEUR : PRÉSENTATION ET INTERVIEW



Q) Qui êtes vous ? Quel est votre parcours ?

R) Très jeune, j'ai découvert la programmation grâce à un livre accompagnant un jeu vidéo. Il s'agissait de « la programmation des jeux d'aventures sur CPC » de Jörg Walkowiak. Au début, je n'ai fait que recopier les exemples du livre – j'étais subjugué par le fait qu'il était possible de raconter ses propres histoires, de créer ses propres énigmes et de les partager avec son entourage. En quelques années, j'ai acquis le savoir-faire nécessaire à la création de jeux vidéo de niveau commercial. Un reportage passé sur antenne 2 montrait à l'époque le jeune Eric Chahi qui avait réalisé seul le jeu « Another World ». Ce fut comme une révélation : un jour, je serai développeur de jeux vidéo. Et puis, j'ai fait des études universitaires en informatique. Durant mon temps libre, je travaillais sur un tas de petits jeux. Certains ont d'ailleurs été édités aux États-Unis et en Allemagne, mais ce n'étaient pas de gros titres. Ces jeux ne m'ont pas rapporté ce que j'en attendais, c'est à dire, de quoi en vivre et travailler sur des projets plus importants. Alors, j'ai passé un master 2 de gestion d'entreprise et je me suis lancé dans le web et la programmation d'applications pour l'immobilier. C'était rentable, mais beaucoup moins intéressant. J'étais jeune, et on ne pouvait pas vivre d'amour et d'eau fraîche. Un jour, avec ma compagne, nous avons décidé de tout quitter et de partir pendant un an sur les routes. Cela nous a permis de faire le point et de comprendre ce qui nous motivait réellement au fond. Pour ma part, c'était de créer des jeux vidéo et de travailler dans et autour de ce domaine. Je n'avais jamais réellement arrêté d'étudier, mais j'ai dû me remettre à la page. J'ai testé de nombreux outils, langages, développé mes propres moteurs. Et un jour, j'ai eu envie de transmettre une partie du savoir-faire que j'avais accumulé, en le destinant principalement aux plus jeunes.

Q) Pourquoi avoir choisi les éditions Graziel ?

R) Quand j'ai commencé la rédaction du livre, j'ai contacté plusieurs maisons d'édition.

DOSSIER DE PRESSE

« Créez vos propres jeux 3D comme les pros » - Sortie : Mai 2014

J'ai reçu un bon accueil d'une maison très connue et nous avons passé plusieurs semaines à échanger sur la publication de ce premier ouvrage. Ce qu'il en est sorti, c'est que les maisons traditionnelles d'édition ont une stratégie essentiellement orientée vers les librairies et la grande distribution. Il s'agit d'un marché qu'elles connaissent bien et qui présentent des contraintes importantes. Celle qui me semblait insurmontable, c'est le temps de mise en place, de la relecture à l'impression en passant par la communication. J'avais l'impression que mon livre serait périmé avant même de franchir les portes de l'imprimeur. Pour une mise à jour, il faut attendre 2 ans minimum, pour amortir l'édition précédente. Cela me paraît aller à l'encontre de l'intérêt des lecteurs. Je pense que l'industrie va subir une mutation et que les « gros » auront beaucoup de mal à franchir la transition. Vendre un ebook à 70% du prix de l'édition papier, c'est en quelque sorte voler l'acheteur, car cela ne correspond pas aux frais constatés sur l'édition papier. Un jour, les librairies seront des points d'impression à la demande. Il y aura une grosse machine : il suffira d'entrer un titre et le livre sera disponible en quelques minutes. Le métier de libraire sera le même, mais il passera plus de temps à renseigner qu'à chercher un titre ou à la ranger dans ses rayonnages.

Les éditions Graziel remplissaient les conditions : proximité avec l'auteur, grande réactivité, mise à jour régulière des titres et des prix de vente adaptés au marché, notamment au niveau des ebooks.

Q) Comment avez-vous mis au point cette méthode d'apprentissage ?

R) Je n'ai rien inventé – c'est la même approche que l'on a quand on aborde un art martial. On ne passe pas des heures à théoriser sur les mouvements, on commence à reproduire les mouvements, puis petit à petit, on les adapte à son corps, à son feeling. Enfin, on améliore la technique. En parallèle, le maître tente d'enseigner une certaine sagesse à ses élèves, ainsi que des techniques secrètes à ses meilleurs élèves. J'ai appliqué la même chose à la création des jeux vidéo.

Prenez un gamin qui aime jouer et tenez de lui faire comprendre que si il apprend la programmation pendant 2 ans, la modélisation avec un outil de CAO et l'écriture scénaristique pendant 2 autres années, il sera capable de faire un jeu et vous le découragerez à jamais ! Les jeunes vivent dans un monde qui bouge très rapidement : c'est le notre aussi, mais nous en avons moins conscience. Ce n'est pas qu'ils soient impatientes, c'est qu'ils sont adaptés au système : c'est une question de survie dans un monde où la concurrence est au sommet du système de valeur. Les jeunes ont besoin d'une part, de commencer par un enseignement pratique, mais également que cela donne rapidement du résultat. Si on leur apprend les 101 façons de faire un joli Pacman, cela ne va pas les intéresser. Il leur faut des jeux modernes, en 3D, avec du mouvement, des tirs, des animations... Tout cela, on ne peut l'enseigner de façon linéaire. La méthode que j'ai mise en place dans ce livre consiste à étudier le domaine de façon kaléidoscopique : à chaque projet ou recette, on ne voit en détail qu'un aspect des choses – le reste est simplifié par l'utilisation d'éléments déjà tout prêts ! C'est en parcourant tout le livre qu'on finit par avoir une maîtrise globale du sujet, mais ce n'est pas une obligation : on peut commencer par un des 7 projets, une des cent recettes ou par une des fiches pratiques, cela n'a pas d'importance.

Q) Pourquoi avoir choisi ce thème pour votre premier livre ?

R) Je trouve que les jeux actuels ne remplissent pas le contrat social dont ils sont investis par la force des choses: le fait de transmettre un savoir, des valeurs, tout en amusant. J'ai espoir que ça change. J'espère que, tel un colibri qui participe à préserver une forêt d'un

DOSSIER DE PRESSE

« Créez vos propres jeux 3D comme les pros » - Sortie : Mai 2014

grand feu en amenant goutte d'eau par goutte d'eau, ce livre servira à rendre ce pouvoir créatif aux jeunes.

Un ordinateur est un outil extraordinaire, c'est une porte ouverte vers un monde d'une richesse incroyable. Pour la plupart des utilisateurs, c'est juste une boîte mail, un compte facebook, un moteur de recherche et un logiciel pour écrire des rapports. Cela me désole de constater que ce trésor est dans tous les foyers, sous plusieurs formes (pc, tablette, mobile, box relié à la TV, etc.) et que quasiment personne ne perçoit l'intensité de son éclat. Le jeu vidéo est né il y a plus de 40 ans, et pourtant, il est si mal utilisé de nos jours. Je comprend l'inquiétude des parents face à la pratique abusive de certains enfants. J'aimerais les aider à transformer cette dépendance en un hobby créatif, constructif et socialisant.



Q) Avez-vous d'autres projets de livres ?

R) Oui, des tas même ! Ce premier livre est le résultat d'une longue réflexion sur le développement de jeux vidéo 3D. Il y a d'autres formes de jeux plus faciles à concevoir, comme ceux que l'on trouve sur les réseaux sociaux. J'ai envie de consacrer un livre à la création de jeux 2D web multijoueurs, c'est une autre dimension. J'ai également envie de m'attarder sur l'aspect « jeux d'aventures » et « serious games » qui me semblent être les meilleurs vecteurs pour l'enseignement de valeurs et de savoir-faire. J'aimerais également rencontrer des petits studios français et québécois pour raconter leur histoire, leur vision du métier, et obtenir quelques détails croustillants sur leurs derniers projets : des post-mortem et des making-of par exemple. De nombreux projets, mais peu de temps !