FICHE D'ATELIER · GAME DESIGN

Les piliers de design

De la tétrade de Jesse Schell aux priorités de conception, en six étapes, avec les joueurs types de Quantic Foundry.

Pour une équipe en atelier, sur 8 à 12 heures de séances, ou pour toi seul sur ton projet.

Sommaire

À quoi sert l'exercice 3

Trois outils, d'où ils viennent 5

Étape 1 · Les piliers de la tétrade 7

Étape 2 · Les piliers d'expérience 9

Étape 3 · Les joueurs types 10

Étape 4 · Les croisements 11

Étape 5 · L'attrait pour chaque joueur 12

Étape 6 · La synthèse 13

En équipe ou seul 15

À remplir 16

L'exercice sur mon jeu, sans bornes 19

Pour aller plus loin 21

AVANT DE COMMENCER

À quoi sert l'exercice

C'est un exercice que je donnais à mes étudiants. Je l'ai refait sur mon propre jeu en octobre 2026 et j'ai eu environ 400 pistes. Cette fiche en garde ce qui marche et pose des bornes pour que ça tienne en atelier.

Un concept de jeu s'écrit en une page et dans ses piliers tu écris ce que le joueur doit vivre. Mais entre les deux, tu ne sais pas si les mécaniques, l'image, le récit et la technique servent ces piliers, ni à quels joueurs ils plaisent. Avec l'exercice, tu croises tout ça case par case, donc à la fin tu sais ce que ton design porte déjà, ce qu'il effleure ou ce qui va contre lui. Tu sais aussi par où commencer. Sur mon jeu, j'ai vu comme ça que le joueur que je visais en premier était desservi par huit cases.

Au bout, tu as tes piliers par part du jeu avec leurs règles, une grille de croisements où chaque case a son état et ses pistes, les cases qui nuisent à un type de joueur avec de quoi les corriger, puis une liste de priorités rangée par étape du jeu (ce qui plaît au plus de joueurs pour le moins d'effort).

Avant de t'y mettre, il te faut un concept écrit (le pitch, ce que vit le joueur, à qui le jeu s'adresse) et des règles déjà posées, même provisoires. Sans ça, à l'étape 1 tu inventes au lieu de lire ce qui existe. Il te faut aussi un tableur ou une grande feuille quadrillée.

Les six étapes

Étape	Ce qu'on fait	Durée en équipe
1. La tétrade	Écrire les piliers des quatre parts du jeu et leurs règles	1 h 30
2. L'expérience	Écrire les piliers d'expérience, puis figer la liste	30 min
3. Les joueurs	Décrire 3 joueurs types par leurs motivations	1 h
4. Les croisements	Pour chaque case : son état, puis des pistes	3 à 4 h
5. L'attrait	Chaque case face à chaque joueur	1 h
6. La synthèse	Familles, conflits, règle transversale, priorités	2 à 3 h

> **Deux règles pour tout l'exercice**
>
> **Les piliers ne changent plus.** Ajouter un pilier en route oblige à refaire toute une colonne de croisements, donc une fois l'étape 2 finie, on n'y touche plus.
>
> **On écrit court.** Un pilier a un titre et 2 ou 3 règles d'une phrase. Sur mon jeu, j'avais écrit trop long au départ, du coup il a fallu tout reprendre règle par règle pour condenser.

LES NOTIONS

Trois outils, d'où ils viennent

La tétrade de Jesse Schell

Dans The Art of Game Design, Jesse Schell décrit presque tout jeu par quatre éléments : les **mécaniques** (les règles, ce qu'on peut faire), l'**histoire** (ce qui se raconte), l'**esthétique** (ce qu'on voit, entend, ressent) et la **technologie** (ce qui fait marcher le jeu). Aucun n'a plus d'importance qu'un autre, ils servent ensemble un même thème. Sa lentille de la tétrade pose trois questions : est-ce que le design utilise les quatre, est-ce qu'il faut en renforcer un, est-ce qu'ils vont dans le même sens ?

Schell ne parle pas de « piliers de design ». Il a une lentille proche, celle de l'**expérience essentielle** : quelle expérience je veux faire vivre, qu'est-ce qui lui est essentiel, comment le jeu peut la faire vivre. Pour lui, le jeu rend l'expérience possible.

Les piliers d'expérience

Dans les studios, on appelle piliers quelques principes où l'équipe écrit ce qu'elle veut faire vivre au joueur. Ils servent à trancher : une idée qui ne sert aucun pilier sort. God of War (2018) en annonçait trois, le combat, le père et le fils, l'exploration. Dans un pilier, on écrit une émotion ou une expérience à vivre, jamais une fonctionnalité.

Les motivations de Quantic Foundry

Quantic Foundry a mesuré ce que cherchent les joueurs sur des centaines de milliers de réponses. Son modèle compte 12 motivations rangées en six groupes et chacune est un axe : un joueur peut en vouloir beaucoup ou peu. Le pôle bas compte aussi, parce que vouloir peu d'une motivation est aussi une préférence.

Groupe	Motivation	Pôle haut	Pôle bas
Action	Destruction	chaos, explosions	pas d'armes, contenu paisible
	Excitation	rapide, surprises	calme, au tour par tour, en pause
Social	Compétition	duels, classements	pas d'adversaire humain
	Communauté	jouer en équipe	seul, en contrôle
Maîtrise	Défi	difficulté, s'entraîner	facile à prendre en main
	Stratégie	prévoir, décider	réagir, sans charge mentale

Groupe	Motivation	Pôle haut	Pôle bas
Accomplissement	Complétion	tout finir, tout collecter	se fixer ses propres buts
	Puissance	monter en force	progression plate
Immersion	Imaginaire	être quelqu'un d'autre, ailleurs	cadre abstrait
	Histoire	intrigue, personnages	pas de récit imposé
Créativité	Design	s'exprimer, personnaliser	peu de personnalisation
	Découverte	explorer, expérimenter	règles toutes visibles

Source : Quantic Foundry, Gamer Motivation Model Reference (fiche de référence du modèle, 2019). Les pôles sont résumés ici, la fiche donne les exemples de jeux pour chacun.

ÉTAPE 1

Les piliers de la tétrade

Ce que tu fais

1. Pour chacune des quatre parts du jeu (ce qui se joue, ce qui se voit, ce qui se raconte, la technique), écris les piliers que ton design porte déjà.
2. Donne à chaque pilier un titre et 2 ou 3 règles d'une courte phrase chacune.
3. Garde-toi 2 piliers par part, 3 au plus.
4. Relis tes règles une par une avec une seule question : est-ce qu'elle est vraie partout ?

Deux piliers par part paraissent peu, mais à l'étape 4 chaque pilier en plus ajoute des cases : 8 piliers croisés avec 4 piliers d'expérience font 32 cases, 16 en font 64. Sur mon jeu j'en avais 16 avec 5 piliers d'expérience, d'où mes 80 cases.

Pars de ce qui est écrit dans le concept et les règles, pas de ce que tu aimerais : tu dois pouvoir dire d'où vient chaque règle. « Ce qui est pris repousse » est faux si un trou reste un trou, donc tu corriges : « ce qui est cueilli repousse, un trou reste un trou ». Quand tu hésites entre deux formulations, prends celle qui dit « jamais » ou « seul », parce qu'elle tranche.

Exemple : Banished, vu de l'extérieur

Pour l'exemple, je prends Banished (Shining Rock Software, 2014), un jeu de gestion où des exilés fondent un village. Ils naissent, vieillissent et meurent, il n'y a pas de combat et l'hiver rien ne pousse. Les piliers ci-dessous sont ma lecture de l'extérieur, pas ceux du studio.

Part	Pilier	Règles
Ce qui se joue	Les habitants sont la ressource	Chaque habitant naît, vieillit et meurt. On n'en achète aucun : la population vient des naissances et des nomades.
	Tout se prépare pour l'hiver	Rien ne pousse l'hiver. Un stock trop petit fait mourir des habitants.
Ce qui se voit	Un village qu'on regarde vivre	Chaque habitant se voit marcher, porter, travailler. Une maison se voit monter sur son chantier.
	L'année se lit au paysage	La neige couvre le village l'hiver. Les champs changent avec la saison.

Part	Pilier	Règles
Ce qui se raconte	Des exilés sans passé	Le jeu ne raconte rien de leur histoire. On ne connaît que leur nom et leur âge.
	L'histoire vient des pertes	Une famine ou une épidémie fait l'histoire du village. Personne ne l'écrit à l'avance.
La technique	Une simulation à l'échelle d'un village	Chaque habitant est suivi un par un, de sa naissance à sa mort. Le temps avance par saisons.
	Une carte neuve à chaque partie	Le terrain est généré au début de la partie. Deux parties ne commencent pas sur la même carte.

> **Pièges vécus**
>
> Sur mon jeu, j'ai d'abord recopié des intentions à la place des règles, alors que « un village vivant » ne se vérifie pas dans le jeu.
>
> Méfie-toi aussi des règles qui ne valent que pour un prototype : sur mon jeu, j'avais écrit « une couleur unie par type », alors que c'était juste un choix de proto. Demande-toi à chaque fois si c'est la direction du jeu fini.

ÉTAPE 2

Les piliers d'expérience

Ce que tu fais

1. Écris 3 à 5 piliers d'expérience, ce que le joueur doit vivre.
2. Dis chacun en deux temps : la promesse, puis ce qui ne doit jamais arriver.
3. Compare chaque promesse aux piliers de la tétrade.
4. Classe tes piliers par ordre d'importance.
5. **Fige la liste** et note la date.

Pilier	La promesse	Jamais
tenir	ton village passe l'hiver, une année après l'autre	une mort sans cause que tu pouvais voir
voir grandir	chaque saison, le village s'étend sous tes yeux	une croissance qui ne se voit pas
organiser	tu décides qui travaille où et le village suit	un ordre dont tu ne vois pas l'effet

Exemple sur Banished.

Si « le village tient » est écrit à côté de « le village peut mourir », l'un des deux doit changer. Le classement sert quand deux piliers s'opposent : le premier gagne.

> **En solo**
>
> Sur mon jeu, un cinquième pilier d'expérience est arrivé pendant l'exercice, du coup 16 croisements à refaire. Si ton projet est réparti dans plusieurs conversations ou plusieurs documents, relis la page où sont écrits les piliers le jour même où tu t'y mets. Si un pilier a été ajouté ailleurs entre-temps, tu travaillerais sur des piliers qui ne sont plus à jour.

ÉTAPE 3

Les joueurs types

Ce que tu fais

1. Décris 3 joueurs types que le jeu vise.
2. Pour chacun, note d'où il vient (2 jeux qu'il aime) et ses **3 motivations** dominantes parmi les 12 de Quantic Foundry.
3. Ajoute **une motivation qui le repousse** quand elle est trop présente.
4. Vérifie tes trios avec les trois questions plus bas.

Je n'avais pas mis ce repoussoir dans l'exercice d'origine. Sans lui, presque tout plaît à un joueur type, donc à l'étape 5 tu ne sépares plus rien.

Joueur	Vient de	Trio	Repoussé par
A · le bâtisseur patient	Banished, Ostriv	Stratégie · Puissance · Design	Excitation (il veut le calme)
B · le chroniqueur de lignée	Crusader Kings, RimWorld	Histoire · Imaginaire · Puissance	Défi (il ne veut pas qu'on le bloque)
C · l'explorateur de l'inconnu	Vintage Story, Valheim	Découverte · Imaginaire · Défi	Complétion (il refuse les listes à cocher)

Exemple pour un jeu de village qui mêle gestion, lignée et exploration. Les repoussoirs sont choisis au pôle bas de chaque motivation.

Pour vérifier tes trios, pose-toi trois questions. Est-ce que deux joueurs partagent plus d'une motivation ? Si oui, ils réagiront pareil à tout. Est-ce que chaque trio couvre au moins 2 groupes de Quantic Foundry ? Et est-ce qu'un des trois est le public que ton concept cite en premier ?

ÉTAPE 4

Les croisements

Ce que tu fais

1. Fais une grille : les piliers de la tétrade en lignes, les piliers d'expérience en colonnes.
2. Prends les cases une par une.
3. Pour chaque case, écris son état en une phrase, avec la règle en cause : le design porte l'expérience, il l'effleure ou il va contre elle.
4. Ensuite seulement, écris 3 pistes au plus par case, une phrase chacune : ce que le joueur verrait ou vivrait. Sur une case qui porte, c'est facultatif.
5. Si une piste casse une règle déjà posée, garde-la quand même et note laquelle.

Note la règle en cause, sinon dans deux semaines tu ne sauras plus pourquoi tu as mis cet état.

Au départ, j'avais écrit « nourrit, neutre ou dessert ». En gros, ça marchait mal : avec « neutre », je ne regardais plus la case alors qu'il restait quelque chose à creuser. J'ai pris « effleure » pour dire justement ça.

Sur mon jeu, je ne me suis pas mis de limite. 80 cases, du coup environ 400 pistes à trier au bout. La limite de 3 vient de là.

Exemple : une case qui va contre, sur Banished

Case	État	Pistes
Tout se prépare pour l'hiver × voir grandir	Contrarie : chaque hiver consomme le stock de l'été, la croissance recule au lieu d'avancer.	L'hiver des artisans : l'hiver, on fabrique ce que l'été ne laisse pas faire, la croissance change de forme. Préparer se voit : réserves pleines et maisons calfeutrées montrent l'hiver qui vient.

> **Deux choses en plus**
>
> Pour une case qui va contre, au moins une des 3 pistes doit la corriger. Si aucune ne convient, cherche sur un autre axe.
>
> Les mêmes idées reviennent d'une case à l'autre. Quand une piste en répète une autre, écris « rejoint » avec le titre de l'autre : tu les regrouperas à l'étape 6.

ÉTAPE 5

L'attrait pour chaque joueur

Ce que tu fais

1. Pour chaque case de l'étape 4, avec ses pistes gardées, juge chaque joueur type par une des quatre notes.
2. Compte les + de chaque joueur.
3. Compte les − et les ± d'un même joueur, puis cherche s'ils ont une cause commune.
4. Regarde aussi chaque colonne.

Note	Sens	Ce qu'on écrit
+	attire	la motivation du trio qui y trouve son compte
0	neutre	rien
−	repousse	la motivation contrariée, ou le repoussoir touché
±	partagé	ce qui attire et ce qui repousse, à arbitrer

Si un joueur a 2 fois plus de + que les autres, regarde d'abord si son trio n'est pas trop large. Quand les − et les ± d'un joueur ont tous la même cause, une seule règle peut tout corriger.

> **Ce qu'on cherche ici**
>
> Sur mon jeu, le joueur que je visais en premier était repoussé ou partagé par huit cases, toujours pour la même raison : il voyait et décidait moins qu'il ne voulait. Une seule règle a corrigé les huit, du type « ce qui est à toi se lit en chiffres, ce qui est commun se lit en signes ». Au final, à l'étape 5 tu cherches ça : une cause commune avec la règle qui corrige toutes ses cases.

ÉTAPE 6

La synthèse

Il reste à transformer les pistes gardées en priorités, en six gestes, dans l'ordre.

1. Regrouper en familles

Tu réunis les pistes qui disent la même idée. Tu donnes à chaque famille un nom simple (« la voix au conseil », « le livre de famille ») et à partir de là tu travailles sur les familles, plus sur les pistes.

2. Chercher les conflits

Deux pistes gardées qui se contredisent, ou une piste qui contredit une règle posée entre-temps : tu tranches et tu écris pourquoi. Sur mon jeu, il y en avait 12 à trancher.

3. Chercher la règle transversale

Reprends les − et les ± de l'étape 5. Si tu trouves une même cause, cherche la règle qui les corrige toutes, écris-la, puis vérifie qu'elle ne crée aucune exception aux règles existantes.

4. Noter la faisabilité

Note	Ce que la piste demande
1	un réglage ou un affichage sur une règle qui existe
2	une petite règle nouvelle sur un système qui existe
3	un système nouveau de taille moyenne
4	un gros système (générateur, simulation à plusieurs niveaux de détail)
5	hors de portée (jeu en ligne, contenu sans fin)

Fais noter par un profil technique, ou au moins vérifie avec lui, parce que les notes 3 et 4 dépendent de ce que le moteur sait déjà faire.

5. Classer

Priorité	Règle
1	attire au moins 2 joueurs, faisabilité 1 ou 2
2	attire au moins 2 joueurs avec une faisabilité de 3, ou un joueur avec 1 ou 2
plus tard	tout le reste

Garde à part les pistes « à penser dès maintenant », celles dont dépendent la forme des données ou l'architecture. Si tu les décides tard, il faudra changer ce qui est déjà construit. Sur mon jeu, il y en avait 7 sur 296.

6. Ranger par étape du jeu

Si ton jeu a une progression (un camp qui devient village puis ville, des chapitres, des niveaux), range chaque piste à l'étape où elle devient utile. Du coup tu sais à partir de quand la creuser.

EN PRATIQUE

En équipe ou seul

En atelier

Confie une part de la tétrade à chaque étudiant pour les étapes 1 et 4, il s'occupe de ses lignes. Désigne aussi un profil technique pour la faisabilité, puis quelqu'un qui garde la liste des piliers et refuse tout ajout après l'étape 2. Sur 5 séances, ça donne à peu près ça :

- **Séance 1** (3 h) : étapes 1 à 3.
- **Séances 2 et 3** (2 h chacune) : étape 4, chacun sur ses lignes, puis mise en commun des cases qui vont contre.
- **Séance 4** (2 h) : étape 5, puis les familles et les conflits.
- **Séance 5** (2 h) : règle transversale, faisabilité, priorités, présentation.

Seul, sur son projet

Seul, compte 15 à 20 heures si tu limites le nombre de piliers. Sans limite, il en faut beaucoup plus : sur mon jeu, 16 piliers croisés avec 5 expériences ont donné environ 400 pistes. Tu peux te faire proposer les pistes par un collègue ou un outil, mais tranche chacune toi-même, parce que tu apprends en triant.

Chaque décision s'écrit dans ton document de design, au même endroit que la règle qu'elle touche. L'exercice reste un document de travail : les pistes que tu n'as pas tranchées restent dedans.

> **Ce que l'exercice ne fait pas**
>
> Il ne remplace pas un prototype. Quand une case porte, tu sais que le design le prévoit. Pour savoir si c'est agréable à jouer, il faut y jouer. Les joueurs types restent des hypothèses, donc confronte-les à de vrais joueurs dès que tu peux.

GABARITS

À remplir

Étape 1 · La tétrade

Part	Pilier	Règles (une phrase chacune)	Source
Ce qui se joue			
Ce qui se voit			
Ce qui se raconte			
La technique			

Étape 3 · Les joueurs types

Joueur	Vient de	Trio	Repoussé par
A			
B			
C			

Étape 4 · Une fiche par case

Case	pilier × pilier
État	Porte · Effleure · Contrarie
Pourquoi	
Piste 1	
Piste 2	
Piste 3	
Contredit une règle ?	
Gardées	

Étapes 5 et 6 · La grille de synthèse

Piste	Famille	A	B	C	Faisab.	Priorité	Étape du jeu

MON CAS

L'exercice sur mon jeu, sans bornes

Tout au long du livret, je te parle de mon jeu. Le voilà, avec ses piliers et ses joueurs types. Je n'y mets pas les pistes, parce que je ne les ai pas toutes tranchées. Lis-le comme le cas à ne pas suivre pour les bornes : j'ai fait l'exercice sans m'en mettre, puis j'ai posé celles du livret après coup.

Pour l'instant il s'appelle Dynastie, c'est un titre de travail. Sa page de vision commence comme ça : « Ta famille traverse la faille avec d'autres colons et campe sur un monde que personne ne connaît. Tu la fais durer, génération après génération. »

Les piliers d'expérience

J'en avais quatre au départ. Le cinquième, immersion, est arrivé pendant l'exercice.

Pilier	La promesse	Jamais
durer	ta dynastie tient à travers famines, épidémies et morts	une perte qui efface tout, même sa mort laisse des traces
transmettre	ce qui meurt passe aux vivants (biens, maison, don, savoir-faire, mémoire)	un habitant qui disparaît sans rien léguer
vivre	on voit chaque habitant agir et vivre, pas seulement travailler	un pion qui ne fait que produire
immersion	tu vis le camp de l'intérieur, ce que tu vois est ce qui se passe et ce que les habitants savent	une décision qui ne se lit pas dans la scène
découvrir	le monde est inconnu et tu le gagnes zone par zone	une carte donnée d'avance

La tétrade : 16 piliers

Le livret te conseille 2 piliers par part, 3 au plus. J'en ai écrit 16, entre trois et cinq par part, chacun avec ses règles dans le document de design du jeu.

Part	Piliers
Ce qui se joue	Une voix, pas les commandes · Ils vivent sur ce qu'ils savent · Le monde change sous leurs mains · Pas de filet · La lignée continue
Ce qui se voit	Tout se lit d'un coup d'œil · La lumière dit le temps · L'inconnu et les traces se voient

Part	Piliers
Ce qui se raconte	Une famille sur un monde inconnu · Une lignée qui lègue · Le récit naît des systèmes · Un lore qui se tait
La technique	Rejouable · Un monde de voxels fini, généré, modifiable · La simulation tient du camp à la ville · Une partie longue

Les joueurs types

Les trois joueurs de l'étape 3 sont les miens. Sur mon jeu, ils n'avaient pas de repoussoir : je l'ai ajouté au livret en relisant l'exercice.

Joueur	Vient de	Trio
Le bâtisseur patient	Banished, Ostriv	Stratégie · Puissance · Design
Le chroniqueur de lignée	Crusader Kings, RimWorld	Histoire · Imaginaire · Puissance
L'explorateur de l'inconnu	Vintage Story, Valheim	Découverte · Imaginaire · Défi

Ce que ça a donné

	Sur mon jeu
Cases croisées	80 (16 piliers × 5 piliers d'expérience)
Croisements refaits	16, pour le pilier arrivé en route
Pistes écrites	environ 400
Pistes gardées dans le document de design	296
Conflits à trancher	12
Cases qui desservaient le joueur visé en premier	8, corrigées par une seule règle
Règles ajoutées aux piliers	3
Pistes « à penser dès maintenant »	7

La règle qui a corrigé les huit cases est entrée dans les piliers : ce qui est commun se lit en signes, ce qui est à ta dynastie se lit en chiffres. Sans bornes, j'ai eu 80 cases, là où le livret en conseille entre 24 et 60.

SOURCES

Pour aller plus loin

- Jesse Schell, The Art of Game Design: A Book of Lenses, 3e édition, CRC Press, 2020 : la lentille de l'expérience essentielle, la tétrade élémentaire, le chapitre « The Elements Support a Theme ».
- Quantic Foundry, Gamer Motivation Model Reference, 2019 : les 12 motivations, leurs six groupes et leurs deux pôles. quanticfoundry.com
- Skeleton Code Machine, « The Elemental Tetrad » : la tétrade appliquée à un jeu de plateau, avec les questions de la lentille.
- Game Dev's Journey, « Design Pillars » : les piliers de Fallout, de Destiny et de God of War.
- Kevin Kelly, Cool Tools, « Game Design » : la lentille de l'expérience essentielle et ses trois questions.