

Créer un jeu Roblox avec l'intelligence artificielle

ROBLOX × IA

De l'installation à la publication : crée ton jeu avec **Claude**, **Blender** et **Roblox Studio**, sans savoir coder.

13 modules

du premier cube à la première pub

36 prompts

prêts à copier, testés en production

Études de cas

réelles, chiffres à l'appui

Plan 30 jours

checklists et méthode pas à pas



Sommaire

Avant de commencer	4
MODULE 00 • Comprendre l'écosystème	7
0.1 La stack : 4 outils, un rôle chacun	8
0.2 Les outils bonus	8
0.3 Claude ou Claude Code : quelle différence ?	8
0.4 Comment tout se connecte	9
0.5 MCP : la prise universelle	9
0.6 Ta première heure	10
0.7 Combien ça coûte, combien de temps ça prend	10
MODULE 01 • Installation & configuration	11
1.1 Installer Claude Code	12
1.2 Connecter Claude à Roblox Studio (MCP)	12
1.3 Rojo en 10 minutes	13
1.4 Connecter Blender (MCP Blender)	14
1.5 Installer des Skills Roblox	16
1.6 Ton second cerveau : Obsidian + CLAUDE.md	17
MODULE 02 • L'art du prompt	20
2.1 Les 6 habitudes qui font la différence	21
2.2 Le modèle à trous	21
2.3 La boucle de travail des pros	22
2.4 La phrase magique : « Pose-moi des questions »	22
2.5 Le duo d'IA : le stratège et l'exécutant	23
2.6 Le méta-prompt : faire écrire le prompt par l'IA	24
2.7 Itérer avec précision	25
2.8 Économiser tes messages et tes tokens	25
2.9 Exige un bilan de fin de tâche	26
2.10 Bonus : ta veille automatique chaque vendredi	27
MODULE 03 • Créer des modèles 3D avec l'IA	29
3.1 Méthode 1 : Claude écrit le modèle (script Blender)	30
3.2 Méthode 2 : d'une image à un modèle 3D (MCP Blender)	31
3.3 Le prompt « Character builder »	32
3.4 Le prompt « Prop builder »	33
3.5 Le pipeline des 108 troupes	34
3.6 Méthode 3 : des créatures en parts, directement dans Studio	35
3.7 Méthode 4 : la figurine 3D cinématique, 100 % code	36

MODULE 04 • Importer dans Roblox sans risque	38
4.1 Pourquoi c'est critique	39
4.2 Règle 1 : un personnage = UN seul mesh joint	39
4.3 Règle 2 : le contrôle gris sous 3 angles	39
4.4 Règle 3 : un upload test d'abord	39
4.5 Le z-fighting (scintillement)	39
4.6 Les autres règles	39
4.7 Importer dans Studio	40
4.8 Le prompt « Upload safety check »	40
4.9 Si ton upload est signalé	41
MODULE 05 • Construire une map complète	42
5.1 Étape 1 : choisis UNE référence et fais des captures	43
5.2 Étape 2 : écris un document de direction artistique	43
5.3 Étape 3 : planifie le chemin du joueur avant tout décor	43
5.4 Étape 4 : le greybox d'abord	43
5.5 Étape 5 : la map en code, sous forme de données	44
5.6 Étape 6 : des zones à thème, de plus en plus inquiétantes	44
5.7 Étape 7 : les objets de décor depuis Blender	44
5.8 Étape 8 : garde-la rapide	45
5.9 Étape 9 : compare à la référence, à chaque fois	45
MODULE 06 • UI / GUI de niveau pro	47
6.1 Les 3 règles d'une UI qui ne fait pas « IA »	48
6.2 La boutique façon Brawl Stars : trois outils, chacun à sa place	48
6.3 Le kit d'UI : des menus de jeu en page d'accueil	49
6.4 Recréer une UI fidèlement à partir d'une capture	50
6.5 Le bouton d'abord, le menu ensuite	51
6.6 Les Skills d'UI	51
6.7 Les finitions qui font la différence	51
MODULE 07 • VFX & animations	53
7.1 La recette des effets « toon »	54
7.2 Le prompt « Effet de pouvoir toon »	55
7.3 Tutoriel : l'éclosion de l'œuf du Titan en cage	55
7.4 Étude de cas : la maison qui explose et se reconstruit	57
7.5 Filmer tes VFX pour TikTok	61
7.6 Le prompt parfait pour un VFX parfait	62
MODULE 08 • Systèmes de jeu : monnaie, boutique, sauvegarde	63
8.1 Serveur ou client : la règle d'or	64
8.2 Le prompt « Game system starter »	64
8.3 À quoi ressemble un code correct	65
8.4 Les 5 points à vérifier dans le code livré	67

MODULE 09 • Performance : un jeu fluide sur téléphone	68
9.1 Habitude 1 : un mesh par personnage	69
9.2 Habitude 2 : n'anime que ce qui est proche et visible	69
9.3 Habitude 3 : des particules pour les VFX	69
9.4 Les gains rapides	69
9.5 Comment tester	69
MODULE 10 • Tester, déboguer, demander de l'aide	71
10.1 La routine après chaque changement	72
10.2 Le prompt « Playtest en 10 minutes »	72
10.3 Les tests automatiques écrits par l'IA	73
10.4 Débugger sans deviner	73
10.5 Les 8 erreurs qui coûtent le plus cher	73
10.6 Demander de l'aide efficacement	74
MODULE 11 • Lancer & promouvoir ton jeu	75
11.1 Avant de dépenser un centime	76
11.2 Quel type de pub pour quoi	76
11.3 Le budget	76
11.4 Ce qu'il faut surveiller	77
11.5 Arrêter ou accélérer	77
11.6 Les erreurs à éviter	77
11.7 TikTok : ta vitrine gratuite	77
11.8 Et l'argent ?	78
MODULE 12 • Ton plan d'action sur 30 jours	79
12.1 Semaine 1 • Les fondations	80
12.2 Semaine 2 • Une mécanique qui marche	80
12.3 Semaine 3 • Le monde et l'interface	80
12.4 Semaine 4 • Le juice, la fluidité, le lancement	80
12.5 Ta checklist « jeu prêt à publier »	81
ANNEXE A • La bibliothèque de prompts	82
ANNEXE B • Glossaire	84
ANNEXE C • Foire aux questions	86
ANNEXE D • Prompts originaux en anglais	87
ANNEXE E • Ressources & liens	88

02

MODULE 02

L'art du prompt

Le **prompt**, c'est le message que tu donnes à l'IA. La différence entre un débutant et un créateur qui sort des jeux en quelques semaines, ce n'est pas l'outil : c'est la façon de demander. Ce module te donne les 6 habitudes qui changent tout, un modèle à trous, la boucle de travail des pros, et des techniques avancées vues en session réelle : le duo d'IA, le méta-prompt et le bilan de fin de tâche.

AU PROGRAMME

2.1 Les 6 habitudes qui font la différence

2.3 La boucle de travail des pros

2.5 Le duo d'IA : le stratège et l'exécutant

2.7 Itérer avec précision

2.9 Exige un bilan de fin de tâche

2.2 Le modèle à trous

2.4 La phrase magique : « Pose-moi des questions »

2.6 Le méta-prompt : faire écrire le prompt par l'IA

2.8 Économiser tes messages et tes tokens

2.10 Bonus : ta veille automatique chaque vendredi

2.1 Les 6 habitudes qui font la différence

1. Décris le résultat, pas les étapes

Dis ce que tu veux obtenir à la fin et laisse l'IA trouver comment. Si tu as une capture d'écran ou une image de référence, **donne-la**. Une image vaut mieux qu'un paragraphe, à chaque fois.

2. Annonce les règles strictes dès le début

Limites de Roblox, un seul mesh joint par personnage, « pas de textures », le style que tu veux... **Si tu ne le dis pas, l'IA devine, et elle devine mal.**

3. Demande-lui de vérifier son propre travail

Dis-lui de faire un rendu, de le regarder, de corriger ce qui ne va pas, et de recommencer. **C'est l'habitude la plus importante.** La plupart des premiers jets ratés sont corrigés par cette seule ligne.

4. Avance par petites étapes

Une chose par prompt, pas tout le jeu d'un coup. Obtiens la première pièce juste, puis demande la suivante.

5. Quand quelque chose cloche, dis exactement quoi

« Le bras flotte au-dessus de l'épaule » fonctionne. « Rends-le meilleur » ne fonctionne pas.

6. Quand un prompt marche, sauvegarde-le et réutilise-le

C'est comme ça que tous les prompts de cette formation ont été construits. Remplace les parties entre [CROCHETS] et relance.

2.2 Le modèle à trous

Copie ce modèle chaque fois que tu ne sais pas comment formuler ta demande.

PROMPT · MODÈLE UNIVERSEL

Je veux : [le résultat, en une ou deux phrases].

Référence : [capture d'écran ou image jointe].

Règles strictes :

- [limite ou format Roblox, ex. un seul mesh joint]
- [ce qu'il faut éviter, ex. pas de textures]
- [le style, ex. massif, coloré, formes simples]

Fais UNE seule chose maintenant : [l'étape unique].

Avant de répondre : fais un rendu, regarde-le, corrige ce qui ne va pas, et recommence jusqu'à ce que ça corresponde à ma référence. Dis-moi ce que tu as corrigé.

ASTUCE

- **Court et précis bat long et vague.**
- Si un prompt échoue, garde-le quand même avec une note sur ce qui n'a pas marché. Les prompts ratés apprennent autant que les réussis.

2.3 La boucle de travail des pros

La boucle de travail des pros

Code, 3D, UI ou VFX : tout passe par ces cinq étapes. Les pros la parcourent vite, mais jamais en sautant une case.



« Checks passed » ne veut pas dire « c'est beau ». Ne dis jamais « ça marche » avant d'avoir appuyé sur Play.

Tout le travail avec l'IA, que ce soit du code, de la 3D, de l'UI ou des VFX, suit la même boucle : **décrire** → **générer** → **tester** → **regarder** → **corriger**. Ce workflow fonctionne avec n'importe quelle bonne IA de code.

Trois règles pour que la boucle reste efficace :

- **Un build, on regarde, on liste ce qui cloche, un tour de correction.** Ne brûle pas dix builds.
- **« Checks passed » ne veut pas dire « c'est beau ».** Compare toujours visuellement au résultat attendu, sous le même angle.
- **Donne une liste d'écarts, pas un sentiment.** « Les dalles du sol sont plus grandes chez eux, nos murs sont trop sombres, pas de panneau à l'entrée » bat « fais mieux ».

2.4 La phrase magique : « Pose-moi des questions »

Termine tes briefs importants par :

PROMPT · LA LIGNE QUI FAIT LE PLUS DE DIFFÉRENCE

Pose-moi autant de questions que nécessaire avant de construire.

L'IA te renverra une série de questions (couleurs, comportements, cas limites...). Réponds-y toutes. Si tu n'as pas d'avis, réponds **« décide pour moi »** ou **« ce qui rend le plus épique »** : les deux fonctionnent. **Plus tu réponds à de questions, meilleur est le résultat.** Dans tous les workflows de cette formation, c'est la ligne qui a le plus d'impact.

Tu viens de lire le début.

Le modèle à trous, la boucle des pros et la phrase « pose-moi des questions » suffisent déjà à mieux parler à l'IA. La formation complète te montre comment les appliquer à chaque partie de ton jeu.

- Claude connecté à Roblox Studio
- Upload sans signalement
- UI de jeu en page d'accueil
- Monnaie, boutique, sauvegarde
- 36 prompts prêts à copier
- Modèles 3D sans modéliser
- Une map complète par config
- VFX fluides sur téléphone
- Ta première pub Roblox
- Le plan d'action sur 30 jours

La formation complète : 91 pages, 13 modules

Lien dans la bio TikTok