

# Game Design : Theory & Practice

par Matthieu Brucher (<http://matthieu-brucher.developpez.com/>) (Blog)

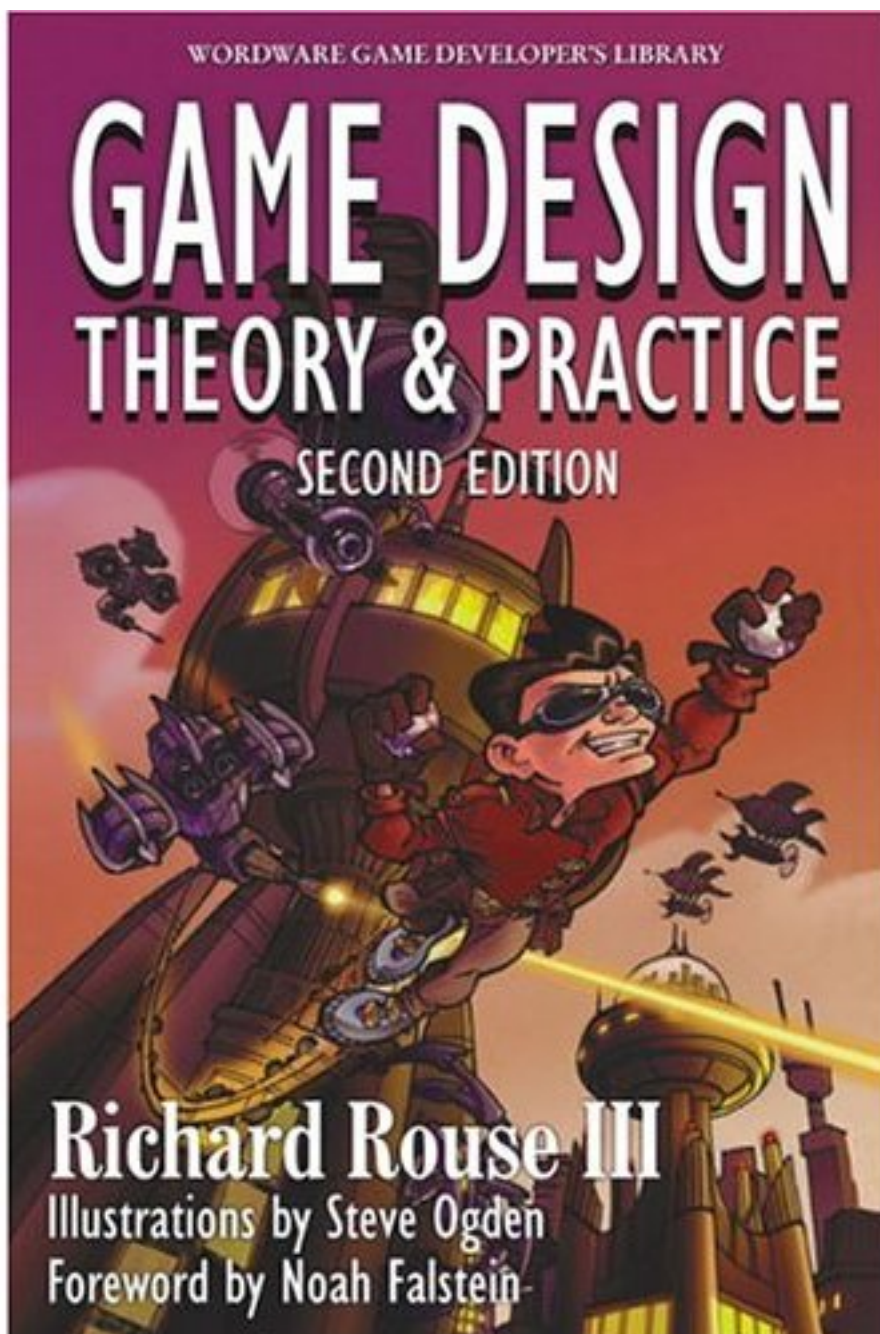
Date de publication : 24/05/2006

Dernière mise à jour : 27/09/2006

Critique de Game Design : Theory & Practice de *Richard Rouse III*

- I - Description
- II - Table des matières
- III - Critique : Très instructif
- IV - Liens annexes

## I - Description



Dans la seconde édition de ce livre, le designer Richard Rouse III discute des concepts essentiels derrière le design de jeux et explique comment on peut les implémenter dans son projet actuel. Des analyses détaillées de jeux à succès sont mélangées avec des exemples concrets de l'expérience personnelle de Rouse. Cette seconde édition met à jour, en gros, l'original avec de nouveaux chapitres et un texte entièrement révisé.

## II - Table des matières

- Introduction to the Second Edition
- Introduction
- Chapter 1: What Players Want
- Chapter 2: Interview: Sid Meier
- Chapter 3: Brainstorming a Game Idea: Gameplay, Technology, and Story
- Chapter 4: Game Analysis: Centipede
- Chapter 5: Focus
- Chapter 6: Interview: Ed Logg
- Chapter 7: The Elements of Gameplay
- Chapter 8: Game Analysis: Tetris
- Chapter 9: Artificial Intelligence
- Chapter 10: Interview: Steve Meretzky
- Chapter 11: Storytelling
- Chapter 12: Game Analysis: Loom
- Chapter 13: Multi-Player
- Chapter 14: Interview: Chris Crawford
- Chapter 15: Getting the Gameplay Working
- Chapter 16: Game Analysis: Myth: The Fallen Lords
- Chapter 17: Game Development Documentation
- Chapter 18: Interview: Jordan Mechner
- Chapter 19: The Design Document
- Chapter 20: Game Analysis: The Sims
- Chapter 21: Designing Design Tools
- Chapter 22: Interview: Will Wright
- Chapter 23: Level Design
- Chapter 24: Game Analysis: Grand Theft Auto III
- Chapter 25: Playtesting
- Chapter 26: Interview: Doug Church
- Conclusion
- Appendix A: Sample Design Document: Atomic Sam
- Appendix B: Sample Design Document: The Suffering

### III - Critique : Très instructif

On en redemande. A la fin de ce livre, on a une bonne idée de la marche à suivre pour créer un jeu à succès. Même si aucun jeu qui n'a pas eu de succès n'est présenté, on peut voir comment ne pas rater le sien.

Plusieurs interviews de designers célèbres sont proposées, et on se rend compte qu'ils n'ont pas tous la même approche que Rouse, et tant mieux, même s'ils ont des idées proches. De même, les jeux analysés ont toujours été des succès. Le point négatif est qu'à part Sid Meiers et Will Wright, aucun des autres designers n'a eu d'activité récente, et pour les jeux, à part les Sim's et GTA3, les jeux sont d'un certain âge et réalisés/réalisables par une personne, donc l'approche est différente.

En revanche, les étapes proposées pour l'élaboration d'un gameplay sont explicites et bien illustrées. Ce sont ces étapes qu'il faut utiliser lors d'une réflexion sur l'élaboration d'un jeu et de son gameplay, de même pour les différentes autres phases de réflexion. Naturellement, c'est à adapter à son cas personnel, tout en gardant une base solide et éprouvée. J'ai bien aimé le playtesting, il faut qu'on puisse s'amuser, nous les programmeurs ! Donc indispensable.

## IV - Liens annexes

 ***Critique sur la page de livres Jeux***

 ***Achat sur Amazon.fr***

 ***Lien vers le site de l'éditeur***

