Game Development and Production

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

Date de publication : 24/05/2006

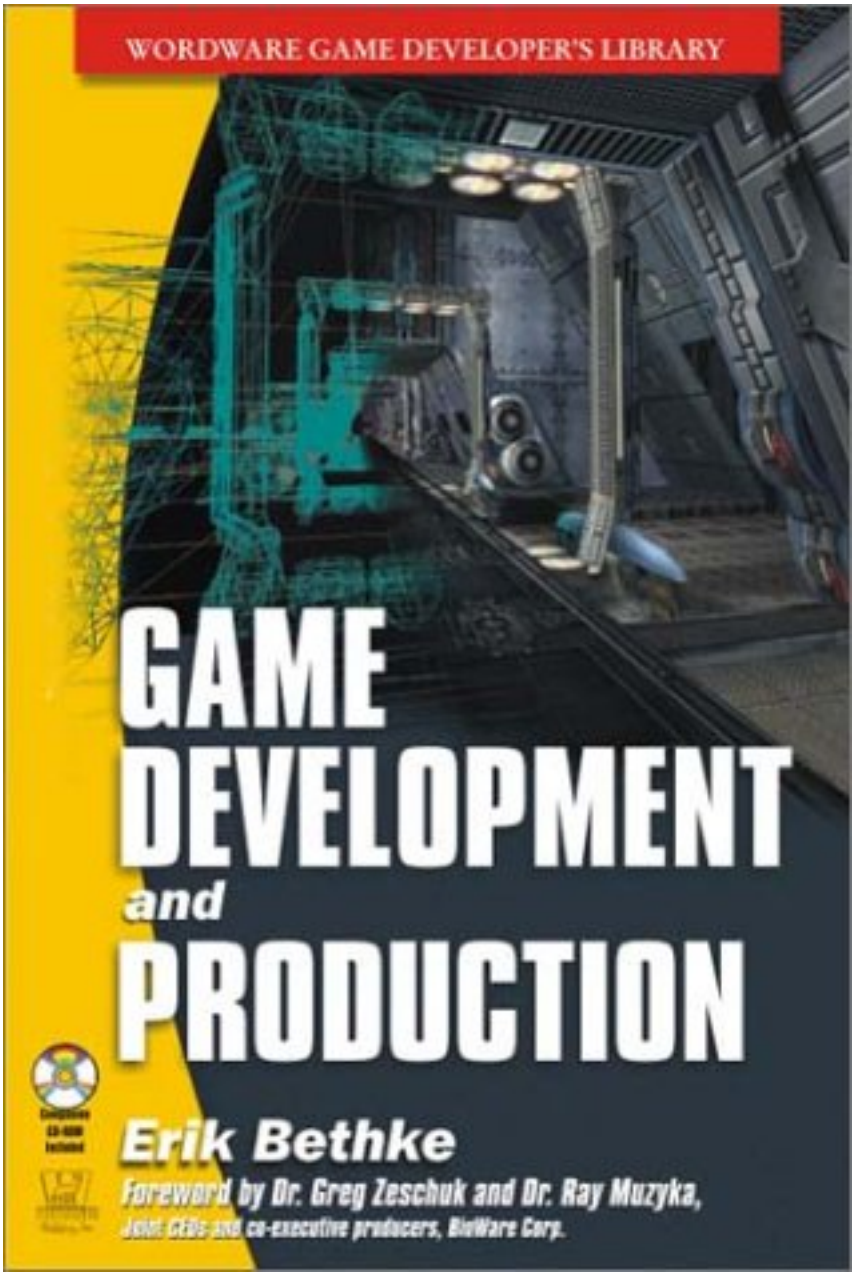
Dernière mise à jour :

Critique de Game Development and Production de *Erik Bethke*

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

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

I - Description



Un livre à mettre entre les mains de ceux qui veulent développer sérieusement un jeu, que ce soit seul ou en équipe, pour son plaisir ou pour le plaisir des autres.

Dans une première partie introductive, l'auteur décrit rapidement les étapes de création d'un jeu, de la phase de planification à la phase de distribution, pourquoi fait-on un jeu et qu'est ce qui fait que le développement d'un jeu est difficile.

Dans une deuxième partie, le comment de la réalisation d'un jeu est abordé. Tout d'abord la place de chaque personne dans celle-ci, du designer au programmeur en passant par le chef de projet, les bêta-testeurs, tout le monde est décrit. Après un aperçu du contexte commercial d'un jeu - budget, deadline, bugs, ... -, les éléments clé d'un design de jeu sont abordés ainsi que la rédaction du game design document, puis celle du technical design document et le

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

project plan. Cela mène alors tout droit à la répartition des tâches par personne dans le temps. La question d'utiliser des librairies ou du code externe est aussi abordé puis la distribution du jeu peut être lancée.

La troisième partie est consacrée au développement du jeu lui-même. On prend les éléments précédents et on les applique, avec des applications concrètes et des exemples d'utilisation de l'UML pour créer les différents documents. La dernière partie est consacrée à l'emploi dans le milieu du jeu vidéo, comment trouver un poste, créer sa boîte, ...

Erik Bethke est chef d'une équipe de développement dans un studio et a encadré des développements de jeux tels Baldur's Gate 2, Neverwinter's Nights et profite de ses expériences pour illustrer son propos.

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

II - Table des matières

- Introduction to Game Development
  - What Does This Book Cover?
  - Why Make Games?
  - What Makes Game Development Hard?
  - Game Project Survival Test
- How to Make a Game
  - What Is a Game Made Of?
  - Business Context First
  - Key Design Elements
  - Game Design Document
  - The Technical Design Document
  - The Project Plan
  - Task Tracking
  - Outsourcing Strategies
  - Shipping Your Game
- Game Development
  - The Vision Document
  - Requirements Gathering
  - The Design Document
  - Unified Modeling Language Survival Guide
  - Technical Design
  - Time Estimates
  - Putting It All Together into a Plan
  - Measuring Progress
  - Controlling Feature Creep
  - Alpha, Beta, Go Final!
  - Point Releases vs. Patches
  - Garage Development Spans the Internet
- Game Development Resource Guide
  - Getting a Job in the Game Industry
  - Starting a Game Development Company
  - Outsourcing Music
  - Outsourcing Voice
  - Outsourcing Sound Effects
  - Outsourcing Writing
  - Outsourcing Cinematics and Models
  - Outsourcing Motion Capture and Animation
  - Fan-Generated Material
- Appendix A Suggested Reading
  - Appendix B The Art Institute of California--Orange County

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

III - Critique : Très instructif

Contrairement à de nombreux livres traitant des jeux vidéos, ce livre ne traite pas de la programmation d'un jeu. Ce livre s'adresse principalement aux managers d'équipes de jeu et propose une méthode de développement. Les références de l'auteur, Erik Bethke, donnent du poids aux pistes qu'il propose. Tous les projets auxquels il a participé n'ont pas réussi, mais de ces échecs, il a trouvé des points pour améliorer la réussite des projets qu'il a réalisé par la suite. Ces échecs et ces réussites sont aussi des exemples qu'il nous donne dans des situations bien précises. Les exemples sont tirés de jeux qui sont sortis dans le commerce, et ça attire l'attention. Suivre ses indications entraîne une charge non négligeable de travail, d'écriture préalable, mais il fallait le souligner dans un livre tel que celui-ci. Le développement de jeux vidéo n'échappe pas à la règle, il faut un cadre, les idées claires, couchées sur du papier. Erik Bethke a écrit là un livre intelligent, drôle, le ton est plutôt léger et amusant mais pertinent.

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

IV - Liens annexes

Critique sur la page de livres Jeux

Achat sur Amazon.fr

Lien vers le site de l'éditeur

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.

Copyright © 2006 - Matthieu Brucher. Aucune reproduction, même partielle, ne peut être faite de ce site et de l'ensemble de son contenu : textes, documents, images, etc sans l'autorisation expresse de l'auteur. Sinon vous encourez selon la loi jusqu'à 3 ans de prison et jusqu'à 300 000 E de domages et intérêts.