

# Game Design Workshop, Designing, Prototyping, and Playtesting Games

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

Date de publication : 27/12/2006

Critique de Game Design Workshop, Designing, Prototyping, and Playtesting Games de *Tracy Fullerton, Chris Swain et Steven Hoffman*

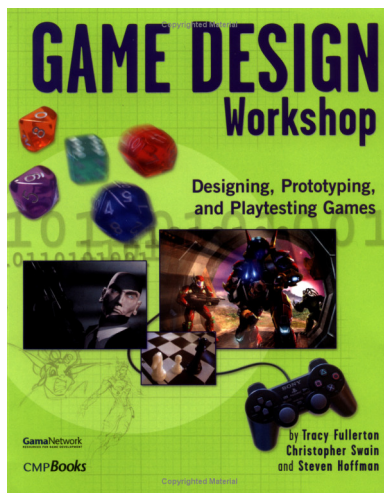
I - Description

II - Table des matières

III - Critique : Complet et transversal

IV - Liens annexes

## I - Description



Maîtrisez l'art du game design afin de créer cette combinaison de défi, de compétition et d'interaction que les joueurs recherchent. Ce workshop sur le design commence par un examen des éléments fondamentaux du game design, puis vous mets au travail avec du prototypage, du playtesting, et du redesign de vos propres jeux à l'aide d'exercices qui enseignent les compétences essentiels du design. Les exercices ne requièrent aucun antécédent en programmation ou en dessin, vous libérant de la complexité de la production des jeux électroniques, de telle sorte que vous puissiez développer une compréhension utile de l'essentiel du game design.

Les idées et les exercices dans ce Game Design Workshop répondent aux questions posées par tout aspirant game designer. Comment puis-je apprendre à designer un jeu ? Quelles sont les compétences dont j'ai besoin pour devenir un game designer professionnel ? Le game design est démystifié avec une analyse claire et accessible des systèmes formels et dramatiques du game design. Les exemples, illustrations et exercices renforceront votre compréhension de ce qui fait fonctionner les systèmes de jeu et vous enseigneront les compétences et outils dont vous avez besoin pour créer un jeu.

Raffiné au cours des années, ce programme d'études a fourni la base de centaines de carrières dans tous les domaines de l'industrie du jeu, y compris le game design, la production, la programmation, le visual design, le service qualité ou le marketing. Ce guide au langage et au milieu du game design aidera quiconque poursuivant une carrière dans cette industrie.

## II - Table des matières

- Introduction
- Part I - Game Design Basics
  - Chapter 1-The Role of the Game Designer
  - Chapter 2-The Structure of Games
  - Chapter 3-Working with Formal Elements
  - Chapter 4-Working with Dramatic Elements
  - Chapter 5-Working with System Dynamics
- Part II - Designing a Game
  - Chapter 6-Conceptualization
  - Chapter 7-Prototyping
  - Chapter 8-Playtesting
  - Chapter 9-Functionality, Completeness, and Balance
  - Chapter 10-Fun and Accessibility
  - Chapter 11-Controls and Interfaces
- Part III - Working as a Game Designer
  - Chapter 12-Team Structures
  - Chapter 13-Stages of Development
  - Chapter 14-The Design Document
  - Chapter 15-Understanding the Game Industry
  - Chapter 16-Selling Yourself and Your Ideas to the Game Industry
- Conclusion
- Appendix A-Sample Budget Spreadsheet

### III - Critique : Complet et transversal

Contrairement à d'autres livres sur le game design, on voit ici toute la filière de production même du jeu, du point de vue du designer. Outre la première partie qui indique les différents modules à prendre en compte, 2 autres parties sont proposées pour voir comment assembler les éléments et comment travaille un game designer.

La deuxième partie est la partie centrale pour tout game designer. La première partie est introductive et se retrouve dans d'autres ouvrages traitant du game design, mais ici il est question de tester en jouant, mais pas n'importe qui peut jouer et pas à n'importe quel moment, on voit le rôle du prototypage, un élément souvent oublié dans les productions amateurs, et le travail de fond à effectuer pour créer un jeu fun et utilisable rapidement par tout un chacun.

La dernière partie concerne le métier de game designer et ses interactions avec les autres membres des équipes. C'est très intéressant de voir comment on peut créer une structure stable et efficace à partir de l'expérience des autres, car ne vous leurrez pas, il y a beaucoup d'appelés mais peu d'élus dans le monde professionnels des game designers.

Un autre point positif de ce livre, ce sont les témoignages de tant de game designers tout au long du livre, ou aussi le fait d'avoir des exemples de jeux autres que vidéo, cela ajoute un impact décisif sur la manière dont on lit de livre. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien qu'il est cité comme référence dans d'autres ouvrages sur le sujet.

## IV - Liens annexes

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

 ***Achat sur Amazon.fr***

 ***Lien vers le site de l'éditeur***

