

Patterns In Game Design

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

Date de publication : 25/12/2006

Critique de Patterns In Game Design de *Staffan Bjork et Jussi Holopainen*

I - Description

II - Table des matières

III - Critique : Instructif et incomplet à la fois

IV - Liens annexes

I - Description

PATTERNS *in* GAME DESIGN

- Provides professional and aspiring game designers with the tools they need to focus on game play while designing games
- Teaches the basic concepts of game play through the study of design patterns
- Includes patterns that are usable as they are, or customizable as needed
- Emphasizes design methodology in a style that is independent of the technology covered
- Includes a CD-ROM with an easy-to-use collection of patterns (200+), example playable prototype games and their accompanying design documents, background material for a series of workshops, and samples



Game Development Series

STAFFAN BJÖRK / JUSSI HOLOPAINEN

Patterns in Game Design propose aux game designers professionnels ou aspirants une collection de choix de design pratique qui sont possibles dans tout type de jeu. Ces choix, appelés motifs/patterns, sont utilisés pour illustrer les types différents de gameplay trouvés dans les jeux. Pour ce livre, le gameplay est défini comme les structures d'interaction du joueur avec le système de jeu et entre les joueurs. Ceci inclut les possibilités, les résultats et les raisons pour les joueurs de jouer. En mettant ces éléments du gameplay dans des patterns pratiques, les designers ont accès à un ensemble commun de concepts qui peuvent être utilisés par tous les développeurs, permettant aux projets de jeu d'être envisagés avec les outils standards. Ces patterns aident les designer à mettre des mots sur leurs concepts et leurs idées, ce qui simplifie la communication entre les membres de l'équipe. Les patterns aident aussi lors des choix de design, pour la compréhension du fonctionnement des autres jeux, ou pour l'inspiration d'idées.

Le livre lui-même est divisé en 2 parties. La première couvre les aspects de la description des jeux et la définition du patron utilisé pour développer les patterns de design dans les jeux. La seconde partie inclut les patterns séparés en chapitres basés sur les aspects du gameplay qu'ils couvrent. Les patterns peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre et référencés comme vous le feriez dans un dictionnaire. En étudiant ces divers patterns, les designers apprennent à propos des choix qu'ils doivent faire lors de l'utilisation d'un pattern dans leurs propres designs et ils gagneront en compréhension de ce qu'est le gameplay afin de pouvoir concevoir de meilleurs jeux.

Caractéristiques clés

- Fournit une collection pratique de design patterns dans les jeux qui facilitent le design de tout type de jeu
- Définit un langage commun que les designers peuvent utiliser pour parler de manière concise de la base des jeux
- Enseigne les concepts élémentaires du gameplay au travers de l'étude des design patterns
- Inclut des patterns prêts à l'emploi et modifiables
- Place l'accent sur une méthodologie du design comme un style indépendant de la technologie utilisée
- Inclut un CD-ROM avec une collection facile à utiliser de patterns, des transparents pour une série de présentations introductives, et des versions PDF des patterns sous forme de cartes

II - Table des matières

- Background
 - Introduction
 - An Activity-based Framework for Describing Games
 - Game Design Patterns
 - Using Game Design Patterns
- The Pattern Collection
 - Game Design Patterns for Game Elements
 - Game Design Patterns for Resources and Resource Management
 - Game Design Patterns for Information, Communication, and Presentation
 - Game Design Patterns for Actions and Events
 - Game Design Patterns for Narrative Structures, Predictability, and Immersion
 - Game Design Patterns for Social Interaction
 - Game Design Patterns for Goals
 - Game Design Patterns for Goal Structures
 - Game Design Patterns for Game Sessions
 - Game Design Patterns for Game Mastery and Balancing
 - Game Design Patterns for Meta Games, Replayability, and Learning Curves
 - Further Reading

III - Critique : Instructif et incomplet à la fois

La première partie ne parle pas tant de patterns que de game design. A ce titre, de nombreuses références sont faites aux autres livres sur le design que celui-ci a pour but de compléter.

La deuxième partie est une liste de patterns, sous différentes catégories. Leur présentation est bien faite, un texte introductif, quelques exemples réels puis l'application et les problèmes auxquels il faut faire attention. Le gros problème est que plusieurs patterns ne sont pas exposés dans le livre mais sur le CD-ROM, donc il faut passer sur celui-ci...

Sur le CD-ROM, on retrouve tous les patterns au format HTML, ou sous forme de mini-cartes au format pdf. On retrouve aussi les fameuses présentations promises dans la présentation du livre. Accessoire en général.

C'est donc un bon complément aux autres livres plus abstraits sur le game design, un paquet de pièces de puzzles qu'il faut sélectionner pour faire son propre game design.

IV - Liens annexes

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

 ***Achat sur Amazon.fr***

 ***Lien vers le site de l'éditeur***

