L'Atelier du Game Design

FICHE PRATIQUE

La checklist du game designer

Votre jeu est-il prêt à quitter l'atelier ?

Avant de présenter votre prototype à un éditeur, de vous lancer dans l'autoédition ou de le partager en print-and-play, passez ces vingt points en revue. Une case qui reste vide n'est pas un échec : c'est votre prochaine piste de travail.

L'intention

- [ ] 1 Je sais à qui s'adresse mon jeu.
- [ ] 2 Je sais quelle expérience je cherche à leur faire vivre.
- [ ] 3 Je peux expliquer simplement ce que les joueurs font et ce qui rend mon jeu intéressant.

Le cœur du jeu

- [ ] 4 Les principales mécaniques contribuent réellement à cette expérience.
- [ ] 5 Les joueurs prennent régulièrement des décisions qui comptent.
- [ ] 6 Le thème et les mécaniques se renforcent mutuellement.
- [ ] 7 Chaque règle importante justifie la complexité qu'elle ajoute.
- [ ] 8 J'ai supprimé les règles, exceptions et composants qui n'apportaient pas suffisamment au jeu.

L'expérience en partie

- [ ] 9 Les joueurs comprennent rapidement ce qu'ils cherchent à accomplir et pourquoi.
- [ ] 10 Les informations nécessaires pour décider sont accessibles au bon moment, dans l'idéal sans recours constant aux règles.
- [ ] 11 La fin de partie arrive avant que l'expérience ne commence à s'essouffler.
- [ ] 12 Après plusieurs parties, le jeu continue à proposer des situations, décisions ou stratégies à découvrir.

L'épreuve des tests

- [ ] 13 J'ai testé d'écrire les règles de mon jeu comme si elles devaient être présentées dans le livret du jeu édité.
- [ ] 14 Plusieurs stratégies ou façons de jouer restent crédibles et désirables.
- [ ] 15 J'ai testé toutes les configurations de joueurs que j'annonce.
- [ ] 16 La durée et le rythme correspondent à l'expérience recherchée.
- [ ] 17 J'ai testé avec des personnes appartenant réellement à mon public cible.
- [ ] 18 J'ai fait un **blind playtest** : donner la boîte et les règles et laisser les joueurs se débrouiller sans intervenir.

Savoir s'arrêter

- [ ] 19 Je sais quels défauts subsistent et j'accepte qu'ils ne nécessitent pas tous une nouvelle règle.
- [ ] 20 Je suis capable de dire : « maintenant, j'arrête. »

Une case reste vide ?

Cherchez de nouvelles pistes dans le **Codex du game design** : plus de 230 mécaniques de jeu expliquées.

app.atelierdugamedesign.com →