

20 CONSEILS DE JORDAN MECHNER POUR CRÉER DES JEUX

1. Prototypiez et testez les éléments clés du jeu le plus tôt possible.
2. Construisez le jeu par itérations. Ne faites pas de documents de design trop longs.
3. Continuez à renforcer ce qui fait la force du jeu au fur et à mesure et coupez ce qui est faible.
4. Soyez ouvert à l'inattendu. Profitez au maximum de la sérendipité.
5. Assurez-vous que le joueur ait toujours un but (et qu'il sache ce que c'est).
6. Donnez aux joueurs des retours clairs et constants pour savoir s'ils se rapprochent ou s'éloignent d'un objectif.
7. Parfois, une astuce bon marché vaut mieux qu'une solution technique coûteuse.
8. Le moment de vérité, c'est quand le jeu devient jouable pour la première fois. Ne soyez pas surpris s'il est moins amusant que prévu.
9. Écoutez la voix de la critique—elle a toujours raison. (Mais c'est à vous de comprendre dans quel sens.)
10. Votre vision de départ n'est pas sacrée. C'est juste un brouillon.
11. Peu importe combien vous avez à couper, vous regretterez de ne pas l'avoir fait plus tôt.
12. N'ayez pas peur d'envisager de GRANDS changements.
13. Inspirez-vous de la vie et des sources primaires, pas seulement d'autres jeux et des œuvres de fiction.
14. Développez des pratiques personnelles qui vous rappellent de prendre du recul (engagez le côté droit de votre cerveau).
15. Travaillez sur papier, pas seulement sur des écrans.
16. Les contraintes sont vos amies. Elles vous obligent à chercher des solutions créatives et élégantes.
17. Lorsque vous découvrirez le cœur de votre jeu, réalignez tout pour le soutenir.
18. Mettez votre ego de côté.
19. Tenez un journal.
20. Personne ne sait ce qui va réussir.

Jordan Mechner est auteur de bande dessinée, scénariste et développeur de jeux vidéo. Ses jeux incluent Prince of Persia, Karateka et The Last Express.

🌐 www.jordanmechner.com

📷 [f](#) [t](#) @jmechner

