

Concevoir un jeu vidéo

Auteur(s) Albinet, Marc (Auteur)

Titre(s) Concevoir un jeu vidéo : les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous !... / Marc Albinet.

Editeur(s) [Limoges] : Editions Fyp , 2015.

Résumé Guide pratique de référence, Concevoir un jeu vidéo fournit une méthodologie complète pour élaborer un jeu vidéo. Dans un style limpide et facile d'accès, il offre une synthèse de toutes les connaissances sur le sujet, décortique les règles et les rouages pour créer un gameplay plaisant et original. Il propose une méthode efficace et éprouvée qui répond aux questions incontournables que se posent tous les créateurs de "game concept". Marc Albinet, professionnel du jeu vidéo mondialement reconnu, traite l'ensemble des aspects de la conception : écriture, scénario, gestion des émotions et du fun, mise en scène, les 12 principes du gameplay, interactivité, production, etc., afin que le lecteur puisse s'en servir pour tous types de projets. Toutes les explications sont illustrées par des exemples et des schémas éclairants. Cette nouvelle édition met à la disposition des passionnés, spécialistes des jeux, de serious games et des nouveaux médias, étudiants, développeurs, scénaristes, etc., tous les savoirs essentiels sur l'art et la manière de créer des jeux sur tous supports.

Sujet(s) Jeux vidéo : conception

Jeux vidéos

Indice(s) 794.8

Exemplaires

Support	Livre
Situation	En rayon
Bib. actuelle	MGA
Code barre	03212000118446
Genre	Bande dessinée
Cote	794.8 ALB