



L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux

Jesse Schell

L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux Jesse Schell

Envoi soigné et sécurisé 10 jours ouvrés après l'acceptation de l'achat. Auteur(s) : Jesse Schell Editeur : Pearson Langue : Français Parution : 19/11/2010 Nombre de pages : 510 Nombre de livres : 1 Expédition : 959 Dimensions : 23.00 x 19.00 x 2.90 Résumé : Les fondamentaux de la conception de jeux par l'un des plus grands game designer, Jesse Schell livre dans cet ouvrage, largement plébiscité par la profession, une méthodologie complète de conception de jeu. Dans un style limpide et informel, il décortique le processus de création et amène le lecteur à se poser un ensemble de questions cruciales qui lui permettra d'améliorer considérablement la qualité de son produit. Un bon game design passe par un travail de réflexion indispensable et nécessite que vous considériez votre jeu sous différentes perspectives, que l'auteur recense au travers de 100 " objectifs ". Chacun d'eux récapitule une série de questions pertinentes autour d'un thème, qui vous aidera à déterminer par exemple si votre jeu est compétitif et donne aux joueurs l'envie de gagner, si le monde que vous avez créé est suffisamment puissant et cohérent, si votre interface est intuitive, etc. Ces objectifs puisent dans des domaines aussi variés que la psychologie, l'architecture, la musique, , la conception graphique, le cinéma, l'ingénierie logicielle, la conception de parcs à thème, les mathématiques, l'écriture, la conception de casse-têtes, et l'anthropologie. Apprentis game designers comme professionnels chevronnés trouveront dans cet ouvrage l'inspiration et la méthode à suivre pour devenir de meilleurs concepteurs. Biographie: Jesse Scheul est une figure emblématique de l'industrie du jeu. Ex-président de l'Association Internationale des Développeurs de Jeux (IGDA) et concepteur du jeu primé Toontown Online, développé pour le compte de Disney, il a été désigné en 2004 comme l'un des 100 plus grands j

 [Télécharger L'Art du game design: 100 objectifs pour mieu ...pdf](#)

 [Lire en ligne L'Art du game design: 100 objectifs pour mi ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne **L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux** Jesse Schell

540 pages

Revue de presse

Il n'y a aucune espèce de fanfaronnade ou de plaidoyer dans le titre du livre de James Schell, l'Art du game design. Ce volumineux ouvrage est au contraire un manuel placide et parfois malicieux, dont le programme est d'instruire et d'encourager les développeurs de jeux vidéo, aspirants ou déjà lauréats. Il leur fixe «100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux» et y répond point par point, avec une science de la pédagogie qui n'exclut jamais la précision, la substance et la profondeur (...) Nous le recommandons à tous les gamers «with a conscience», ceux qui aiment interroger leur goût du jeu, activité étrange et parfois passionnelle, qui offre néanmoins des satisfactions absolument uniques, intenses, que rien d'autre ne saurait reproduire et sur le mystère desquelles ce livre apparemment technique donne autant d'élucidations qu'un essai théorique.

Lire l'article...(Libération)

Jesse Schell dresse un portrait magistral du métier de game designer, rassemblant les différents blocs de son environnement, les mille questions auxquelles il doit répondre tout au long du développement du jeu. Son approche permettra aux débutants, confirmés mais également aux joueurs de mieux comprendre le métier et ses implications, et d'élargir leur horizon. S'appuyant sur des exemples concrets, Jesse Schell saura sans nul doute vous faire découvrir ou approfondir un métier hors du commun. La rédaction vous recommande donc chaudement l'ouvrage.

Lire la critique complète...(3DVF.com)

Sans aucun doute le livre traitant du game design le plus complet et le plus pratique qu'il m'ait été donné de lire(L'avis de Will Wright, concepteur des Sims, SimCity, et Spore *L'avis de Will Wright, concepteur des Sims, SimCity, et Spore*)

Jesse Schell nous offre ici une plongée passionnante dans l'univers du game design. Un livre concret, accessible et enrichissant(L'avis de Mathieu Anthoine, fondateur du studio Yamago *L'avis de Mathieu Anthoine, fondateur du studio Yamago*)

[Le livre] que vous tenez entre les mains est, sans conteste, l'un des tous meilleurs du genre(L'avis d'Olivier Lejade, créateur français de jeux vidéo *L'avis d'Olivier Lejade, créateur français de jeux vidéo*) Présentation de l'éditeur

Jesse Schell livre dans cet ouvrage, largement plébiscité par la profession, une méthodologie complète de conception de jeu. Dans un style limpide et informel, il décortique le processus de création et amène le lecteur à se poser un ensemble de questions cruciales qui lui permettra d'améliorer considérablement la qualité de son produit. Un bon game design passe par un travail de réflexion indispensable et nécessite que vous considériez votre jeu sous différentes perspectives, que l'auteur recense au travers de 100 « objectifs ». Chacun d'eux récapitule une série de questions pertinentes autour d'un thème, qui vous aidera à déterminer par exemple si votre jeu est compétitif et donne aux joueurs l'envie de gagner, si le monde que vous avez créé est suffisamment puissant et cohérent, si votre interface est intuitive, etc. Ces objectifs puisent dans des domaines aussi variés que la psychologie, l'architecture, la musique, la conception graphique, le cinéma, l'ingénierie logicielle, la conception de parcs à thème, les mathématiques, l'écriture, la conception de cassettes, et l'anthropologie. Apprentis game designers comme professionnels chevronnés trouveront dans cet ouvrage l'inspiration et la méthode à suivre pour devenir de meilleurs concepteurs. Biographie de l'auteur **Jesse Schell** est une figure emblématique de l'industrie du jeu. Ex-président de l'Association Internationale des Développeurs de Jeux (IGDA) et concepteur du jeu primé Toontown Online, développé pour le compte de Disney, il a été désigné en 2004 comme l'un des 100 plus grands jeunes innovateurs au monde, par la

revue technologique du MIT.

Download and Read Online L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux Jesse Schell

#AYKQHNO2B17

Lire L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux par Jesse Schell pour ebook en ligneL'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux par Jesse Schell Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux par Jesse Schell à lire en ligne.Online L'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux par Jesse Schell ebook Téléchargement PDFL'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux par Jesse Schell DocL'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux par Jesse Schell MobipocketL'Art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux par Jesse Schell EPub

AYKQHNO2B17AYKQHNO2B17AYKQHNO2B17