



## Conception et architecture des jeux vidéo

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

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

# Conception et architecture des jeux vidéo

*Andrew Rollings, Dave Morris*

**Conception et architecture des jeux vidéo** Andrew Rollings, Dave Morris

 [Télécharger Conception et architecture des jeux vidéo ...pdf](#)

 [Lire en ligne Conception et architecture des jeux vidéo ...pdf](#)

## Téléchargez et lisez en ligne Conception et architecture des jeux vidéo Andrew Rollings, Dave Morris

---

718 pages

Présentation de l'éditeur

Le domaine des jeux vidéo est hautement concurrentiel et les programmeurs rivalisent d'ingéniosité pour améliorer le rendu et la rapidité de séquences animées toujours plus spectaculaires. Mais l'essentiel ne serait-il pas ailleurs ? Qu'est-ce qui fait le succès d'un jeu vidéo ? Comment transformer une idée en un produit ?

Manuel de conception et non de programmation, cet ouvrage se propose de répondre à ces questions.

Comment écrire de bons jeux ? Qu'est-ce que le gameplay ? Comment faire les meilleurs choix stratégiques en matière d'architecture, d'ingénierie (plateformes, moteurs 3D, intelligence artificielle), de gestion de projet (méthodes, choix des équipes, management), d'implémentation (langages, bibliothèques, algorithmes) ? Le succès ou l'échec de jeux réels s'avère dès lors prévisible grâce à la grille d'analyse fournie par les auteurs.

Enfin, si cet ouvrage évoque la théorie des jeux, les mathématiques, les principes de narration, les critères d'originalité et de style au sein du processus de création de jeux, il met surtout l'accent sur l'importance de la distribution des tâches, de la gestion de projet et de la planification. Dans un secteur encore jeune et en perpétuelle mutation, cette somme de conseils et de savoir-faire apportera quelque rigueur. Depuis sa première édition en 1999, cet ouvrage est devenu le classique de la conception de jeux vidéo. Biographie de l'auteur

Andrew Rollings, diplômé de l'Imperial College de Londres et de l'université de Bristol, travaille depuis 1995 comme consultant technique dans les secteurs de la finance et du jeu vidéo.

Dave Morris travaille comme designer et consultant pour de nombreux éditeurs de jeux vidéo pour PC et consoles. Il a également été scénariste pour la télévision. Il est l'auteur de nombreux ouvrages et scénarios de films.

Download and Read Online Conception et architecture des jeux vidéo Andrew Rollings, Dave Morris

#38F05BL7AYD

Lire Conception et architecture des jeux vidéo par Andrew Rollings, Dave Morris pour ebook en ligne Conception et architecture des jeux vidéo par Andrew Rollings, Dave Morris 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 Conception et architecture des jeux vidéo par Andrew Rollings, Dave Morris à lire en ligne. Online Conception et architecture des jeux vidéo par Andrew Rollings, Dave Morris ebook Téléchargement PDF Conception et architecture des jeux vidéo par Andrew Rollings, Dave Morris Doc Conception et architecture des jeux vidéo par Andrew Rollings, Dave Morris Mobipocket Conception et architecture des jeux vidéo par Andrew Rollings, Dave Morris EPub

**38F05BL7AYD38F05BL7AYD38F05BL7AYD**