



Conception et architecture des jeux vidéo

- **Author : Andrew Rollings**
- **Publisher : Vuibert, 2005**
- **pages : 718 pages**
- **N° Class : 621/819**

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.