



Livres sur les jeux vidéo dans nos réserves

*A demander à la banque de
renseignements du pôle Actualité et
Savoirs*

Bibliothèque
francophone
multimédia
bfm.limoges.fr



Albinet, Marc

Concevoir un jeu vidéo : tout ce que vous devez savoir pour élaborer un jeu vidéo : les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous !

Fyp éditions

2010

MAG1 794.8 ALB

Toutes les clés pour créer un jeu vidéo, dans un langage pratique, clair et accessible à tous. Avec des informations sur les outils de conception actuels utilisés par les grands studios et les éditeurs.



Asakura, Reiji

La révolution PlayStation : Ken Kutaragi

Pix'n Love

2013

MAG1 794.8 ASA

L'épopée d'une société qui révolutionne le monde du jeu vidéo est retracée à travers la PlayStation.



Baer, Ralph

Ralph Baer : mémoires du père des jeux vidéo

Pix'n Love

2012

MAG1 794.8 BAE

L'inventeur de la première console de jeux revient sur les circonstances de sa création dans les années 1960 et sur le développement de l'industrie du jeu vidéo qu'il a accompagnée durant une vingtaine d'années.



Carless, Simon

Jeux vidéo à 200 % : 50 trucs, secrets et techniques

O'Reilly

2005

MAG1 794.8 CAR

Des méthodes pour émuler les anciennes machines et leurs jeux (Atari, Commodore..), des astuces et codes pour tricher sur les consoles actuelles, des pistes pour améliorer les conditions de jeu (vidéoprojecteur, optimisation du son...), des conseils pour personnaliser ou créer ses propres jeux...

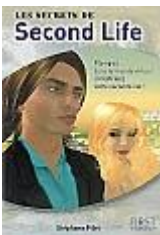


Cario, Erwan
Le Diberder, Alain
L'année du jeu vidéo 2004

Calmann-Lévy
2004

MAG1 794.8 CAR

Après une histoire du jeu vidéo, cet ouvrage, rédigé par des spécialistes, présente pour chaque mois de septembre 2003 à août 2004, une sélection illustrée de nouveaux jeux : Star Wars, Syberia 2, Athens 2004... Il dégage les dernières tendances de cet univers en perpétuelle évolution et souligne les temps forts de la production . Avec la présentation de dix créateurs.



Pilet, Stéphane
Les secrets de Second Life : plongez dans le monde virtuel et maîtrisez votre seconde vie !

First interactive
2007

MAG1 794.8 CAR

Guide pour utiliser au mieux Second Life et... s'offrir une deuxième vie : s'inscrire, créer et modeler son avatar, rencontrer les autres utilisateurs, créer des objets, programmer avec des scripts, devenir propriétaire, etc.



Croitoriu, Michaël
Pasamonik, Didier
Les jeux vidéos expliqués aux parents

Marabout
2002

MAG1 794.8 CRO

Après une brève histoire du jeu vidéo et une présentation des différentes familles de jeux, le guide présente les jeux mythiques et les carrières du jeu : les écoles et filières pédagogiques, graphistes, développeurs... Il répond également aux questions des parents : les jeux sont-ils dangereux ? Jouer rend-il solitaire ? Quelle machine choisir ? Par quel jeu commencer ?

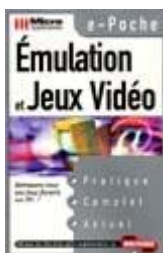


Djaouti, Damien
Préhistoire du jeu vidéo

Pix'n Love
2019

MAG1 794.8 DJA

Une découverte des origines du jeu vidéo, de ses pionniers et de ses jeux emblématiques offrant un panorama remontant jusqu'aux années 1950.



Esposito, Nicolas
Emulation et jeux vidéo

Micro application
2001

MAG1 794.8 ESP

Propose une introduction complète aux émulateurs et aux jeux vidéo ; permet de sélectionner un émulateur, de l'installer et d'apprendre à l'utiliser.



Fontaine, Olivia
Le monde des jeux vidéo : leur histoire, leur création, leur futur

Alpen éditions
2008

MAG1 794.8 FON

Un ouvrage qui permet de mieux appréhender l'univers des jeux vidéo, du processus créatif au lien qui interagit avec le joueur, tout en abordant les aspects économiques de leur l'industrie.

Babiel, Rainer
Game Boy, le guide des meilleurs jeux

Sybex
1992

MAG1 794.8 GAM

Des trucs et des astuces pour améliorer ses scores sur Game Boy.



Genvo, Sébastien
Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo

L'Harmattan
2003

MAG1 794.8 GEN

Pourquoi le jeu vidéo peut-il être comparé à un art ? Quelles sont les filiations entre le jeu vidéo et les différentes disciplines artistiques ? Familier du domaine (il est vice-président de Club dif', association qui aide au développement des manifestations d'amateurs de jeux vidéo), l'auteur présente cet univers, tant du point de vue de sa forme, de son industrie que de ses pratiques.



Goldberg, Harold (journaliste)

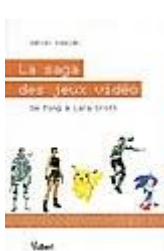
Aybaltu : comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle

Allia

2013

MAG1 794.8 GOL

De Super Mario à Bioshock, une histoire du jeu vidéo retracée à travers une série d'anecdotes et d'entretiens avec les pionniers de la création vidéoludique. L'ouvrage décortique l'impact de l'industrie du jeu sur les artistes et créateurs de l'art populaire, ainsi que la manière dont les titres qui figurent au panthéon des jeux vidéo ont chacun contribué à faire évoluer le médium.



Ichbiah, Daniel

La saga des jeux vidéo : de Pong à Lara Croft

Vuibert

2004

MAG1 794.8 ICH

En moins de dix ans, les jeux électroniques ont envahi le quotidien. Télé, ordinateurs, Internet... Ces nouveaux vecteurs d'un savoir ludique deviennent l'enjeu du XXI^e siècle. Daniel Ichbiah raconte la saga jubilatoire de ces inventions anodines qui se sont imposées comme des empires incontournables.



Le jeu vidéo et le droit : table ronde du 22 mai 2008 organisée à Aix-en-Provence, dans le cadre du Master II Recherche Droit des médias

Presses universitaires d'Aix-Marseille

2010

MAG1 794.8 JEU

Ces contributions examinent les relations qu'entretient le jeu vidéo avec les différents domaines du droit (de la personne, de la propriété intellectuelle, de la santé, de la régulation par les pouvoirs publics, etc.). Ils abordent tour à tour l'histoire du jeu vidéo, ses aspects économiques, politiques et idéologiques, sa qualification juridique, la concurrence et les problèmes qu'il suscite.



Gorges, Florent

Yoshihisa Kishimoto : enter the Double Dragon

Pix'n Love

2012

MAG1 794.8 KIS/4

La biographie du créateur de plus de 350 jeux vidéo parmi les plus célèbres. Ancien délinquant, il a notamment révolutionné l'industrie du jeu vidéo japonais.



Martineau, Félix
La Bible des codes des jeux vidéo : PlayStation, Dreamcast..

QUEBECOR
2001
MAG1 794.8 MAR



Montagnana, Vincent
L'empire des jeux

Timée-Editions
2005
MAG1 794.8 MON

Explique les principales raisons du succès mondial des jeux vidéo : d'Arkanoïd et Pac Man jusqu'au Ray Man, l'éternel Mario Bros ou Lara Croft, en passant par l'évolution des consoles et les créateurs français. Retrace vingt ans d'innovations technologiques.



Natkin, Stéphane
Jeux vidéo et médias du XXIe siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?

Vuibert
2004
MAG1 794.8 NAT

Commence par définir ce qu'est un jeu vidéo, puis présente l'industrie du jeu vidéo (acteurs, métiers, pratiques) ses processus de production et les technologies employées. Traite ensuite des techniques d'écriture des jeux classiques, puis des jeux en réseau massivement multijoueurs et des jeux pro-actifs. Un chapitre est consacré à l'enseignement et à la recherche liés aux jeux vidéo.



Kahn, Alain
Richard, Olivier
Les chroniques de Player One : 20 ans de jeu vidéo et de Manga !

Pika
2010
MAG1 794.8 RIC

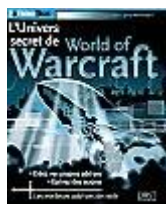
A travers l'histoire du magazine de jeux vidéo Player One, c'est l'évolution du jeu vidéo, du manga et de la japanimation en France entre 1990 et 2010 qui est racontée. L'accent est mis sur les années 1990-2000. Des entretiens avec les principaux acteurs de ces secteurs complètent le tout.



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

Vuibert informatique
2005
MAG1 794.8 ROL

Ce manuel de conception répond à de nombreuses questions sur les techniques pour écrire des jeux accessibles et ludiques, sur les meilleurs choix stratégiques en matière d'architecture, d'ingénierie (plateformes, moteurs 3D, intelligence artificielle), d'implémentation (langages, bibliothèques, algorithmes), etc.



Gilbert, Dan
Whitehead, James
L'univers secret de World of Warcraft : créez vos propres add-ons ; écrivez des macros : les meilleurs add-ons de raids

First interactive
2007
MAG1 794.8 WOR

Cet ouvrage explique comment personnaliser l'univers du jeu (ses personnages, ses décors, ses situations), recréer l'interface, installer des "addons", créer des macros. Il permet de s'appropriier les extensions.



Pix'n Love
La bible PC Engine
Volume 1, Les HuCARDs

Pix'n Love
2017
MAG1 794.82 BIB/1

Un panorama complet et précis de la gamme PC Engine ainsi que de sa ludothèque HuCARD. Il donne à connaître l'histoire de la marque, les consoles japonaises et américaines, les accessoires et les jeux.



Pix'n Love
La bible PC Engine
Volume 2, Les CD-ROM

Pix'n Love
2017
MAG1 794.82 BIB/2

L'histoire de la console japonaise est racontée par le biais de son implantation en France. L'intégrale des jeux vidéo sur CD-ROM est présentée.