

Nouvelles acquisitions BU Soissons

Novembre 2024

LITTÉRATURE GEEK



The electric state

Stalenhag, Simon Akileos

Date de parution : 09/10/2024

En 1997, dans une société en voie de délitement marquée par l'omniprésence des nouvelles technologies, la prolifération des déchets et la consommation à outrance, une adolescente en fuite traverse les Etats-Unis en voiture, en direction de l'ouest, avec son robot jouet.



Plongée dans le réseau Ghost in the shell : création, univers, décryptage

Lopez, Rémi Third éditions

Date de parution : 08/07/2021

35 ans après la publication du premier volume de Ghost in the shell, le manga de Masamune Shirow apparaît comme un des fleurons japonais de la science-fiction cyberpunk. Cette étude explore toutes les dimensions de la franchise, déclinée en livres et en films : cybernétique, posthumanisme, intrigues politico-industrielles, reflets des crises sociales contemporaines du Japon, entre autres.



Héroïnes de jeux vidéo : princesses sans détresse

Suvilay, Bounthavy Ynnis éditions

Date de parution : 14/04/2021

Une présentation des héroïnes dans l'histoire du jeu vidéo, à travers une centaine de portraits dont Lara Croft dans Tomb Raider, Elie dans The last of us ou Aloy dans Horizon zero dawn. Du premier personnage féminin de 1986 aux femmes fortes des années 2010, l'ouvrage met en avant leur évolution et la complexification de leur personnalité.



Imaginaires du jeu vidéo : les concept artists français

Macq, Marine Third éditions

Date de parution : 18/11/2021

A partir d'entretiens réalisés avec des artistes français travaillant pour des studios de développement de jeux vidéo, l'auteure analyse l'élaboration de l'esthétique d'un jeu et explique l'étape clé du concept art. Elle détaille les outils utilisés par les artistes et les développeurs pour imaginer un univers graphique original.



9782364808317

Tout l'art de Blizzard entertainment : la force des mondes

Neilson, Micky Huginn & Muninn Date de parution : 19/11/2021

Un ouvrage abondamment illustré pour découvrir l'univers des studios Blizzard à l'occasion des trente ans de la firme. Des anecdotes et des entretiens éclairent le processus de création des jeux vidéo comme Diablo, Warcraft, Hearthstone et Overwatch, parmi les plus emblématiques du groupe.



9782036841363

Magic, the gathering : le guide visuel

Anelli, Jay Larousse Date de parution : 15/02/2023

Une encyclopédie illustrée pour tout savoir sur les principaux héros et héroïnes, créatures et lieux du jeu de cartes Magic the gathering.



9791028116637

The witcher : un monde de légendes : romans, jeux vidéo, séries

Breton, Justine (1990-....) Bragelonne Date de parution : 16/08/2023

Une étude consacrée à la série de romans The witcher et à ses déclinaisons en jeux vidéo et en série télévisée. L'auteure s'intéresse plus particulièrement à la dimension légendaire de la saga, entre mythes et récits glorifiant les exploits des personnages.



9782379892688

The Last of Us, la saga : Petites histoires et grands secrets sur la saga et la série TV

Jourdaa, Vincent Omaké books Date de parution : 31/08/2023

Plongez dans l'univers fascinant de la saga vidéoludique et télévisuelle The Last of Us ! Cet ouvrage non officiel propose une véritable plongée dans l'univers fascinant de la célèbre franchise de Naughty Dog, mais aussi dans les coulisses de la série télévisée acclamée par la critique et le public...



9782017214694

Le monde illustré de Tolkien : le Deuxième âge

Day, David (1947-.... ; auteur jeunesse) Hachette Heroes Date de parution : 11/10/2023

Une exploration visuelle de la vaste mythologie du Deuxième âge créée par Tolkien. Illustrée par 19 dessinateurs, l'analyse se penche sur certaines de ses influences et montre la puissance de son imagination à travers les lieux et les personnages présents dans l'histoire du royaume de Numenor.



L'art de Elden ring. Vol. 1

Mana Books Date de parution : 19/10/2023

Une compilation d'illustrations et de designs créés durant la production du RPG Elden Ring. Ce volume rassemble des illustrations promotionnelles, des paysages du monde du jeu vidéo ou encore des dessins concernant les personnages.



L'art des jeux vidéo

Tavinor, Grant Presses universitaires de Rennes Date de parution : 21/03/2024

Le philosophe met en évidence l'intérêt artistique et philosophique des jeux vidéo tout en éclairant leurs relations à d'autres formes de fiction, de médias, de jeux et de domaines artistiques. Il analyse la nature des fictions et des récits vidéoludiques ainsi que les problèmes éthiques soulevés par la violence des représentations. L'ensemble est ponctué d'anecdotes et d'exemples.



L'art de Assassin's creed : Mirage

Barba, Rick Omaké books Date de parution : 27/06/2024

Présentation du jeu vidéo développé par Ubisoft qui plonge les joueurs dans un univers fictif ancré dans la réalité historique. A travers de nombreuses images et divers témoignages de développeurs, l'auteur présente la genèse du jeu, son graphisme, l'histoire de sa création artistique, son évolution et ses personnages.



Aubusson tisse Tolkien, l'aventure tissée

Lienart éditions Date de parution : 11/07/2024

Présentation de seize tissages, dont quatorze tapisseries et deux tapis, qui s'inspirent des illustrations originales de J.R.R. Tolkien. Chaque tecture est expliquée au travers d'informations historiques et techniques.



Consoles et jeux vidéo : 50 ans d'histoire : de l'Atari Pong à la Xbox séries S

Bertiau, Anne-Laure Casa Date de parution : 12/09/2024

Une histoire des consoles de jeux vidéo, entre jeux cultes, bornes d'arcade, avancées technologiques et anecdotes. Quarante modèles sont passés en revue et plus de 120 jeux qui ont marqué le public sont présentés, des années 1970 aux années 2020.



9782376973287

Jouer en société ! : histoire du jeu de société contemporain

Comas i Coma, Oriol

Ynnis éditions

Date de parution : 09/10/2024

Un panorama de l'histoire des jeux de société contemporains à travers le parcours de concepteurs de jeux de plateaux et la présentation plus approfondie de jeux spécifiques : Azul, Matt Leacock qui a notamment conçu L'île interdite, Mark Herman et son jeu Churchill, Agricola, entre autres.



9782377845895

La saga Dragon Age : le diamant brut de BioWare

Petitot, Jonathan

Third éditions

Date de parution : 10/10/2024

Présentation de la saga de jeu de rôle Dragon Age, de ses débuts à ses dernières évolutions. Les coulisses de sa création, les scénarios des différents volets, les thèmes abordés, les influences ainsi que la place de cette série dans le monde vidéoludique et dans celui de la fantasy sont mis en lumière.

