

COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 4 mai 2018

« GAME IN PROGRESS » - EPISODE 4

Lumière sur le gameplay ou comment sont façonnés les jeux vidéo

Le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) présente aujourd’hui la quatrième partie de « Game in Progress ». Ce documentaire d’une durée totale de 52 minutes, articulé en 5 épisodes, propose de découvrir les coulisses de la création des jeux vidéo. Il décrypte les différentes étapes de la production et invite à découvrir les métiers et talents qui y participent.

Le gameplay, cœur du réacteur vidéoludique

Intitulé « *Les règles du jeu* », le quatrième épisode met l’emphase sur les mécanismes et les règles qui font le fonctionnement même d’un jeu vidéo : le gameplay. Interrogés par le SELL, des talents de l’industrie décryptent avec clarté leur travail, la mise en place des mécanismes de jeu et les subtilités inhérentes à la construction d’une œuvre vidéoludique. Véritables architectes numériques, game designers et level designers façonnent les mondes dans lesquels les joueurs vivent de passionnantes aventures virtuelles... aux sensations bien réelles !

5 épisodes, 52 minutes pour découvrir toutes les étapes de la création d’un jeu vidéo

Afin de retranscrire avec la plus grande fidélité toutes les étapes de la création, le SELL a interrogé une grande diversité d’acteurs de l’industrie du jeu vidéo, français et internationaux, parmi lesquels : Arkane Studios, Asobo Studio, CD Projekt RED, Eidos Montréal, Firaxis Games, MachineGames, Ubisoft et Tarsier Studios.

« *Game In Progress* » se découpe en 5 épisodes, chacun dévoilant les coulisses d’une étape importante dans la fabrication d’un jeu vidéo :

- Épisode 1 : « La bonne idée » - [visionner le 1^{er} Épisode](#)
- Épisode 2 : « L’art de la création » - [visionner le 2^{ème} Épisode](#)
- Épisode 3 : « Le jeu se raconte » - [visionner le 3^{ème} Épisode](#)
- Épisode 4 : « Les règles du jeu » - [visionner le 4^{ème} Épisode](#)
- Épisode 5 : « Innovations technologiques » - 18 mai 2018

FICHE TECHNIQUE

« Game in Progress – épisode 4 : Le jeu se raconte » – 4 mai

Réalisation : CRUSH Production

Production : SELL – Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Durée : 9’19

[Visionner le 4^{ème} Épisode](#)

À propos du SELL, Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs : les logiciels grand public qui ne sont pas destinés au travail de bureau dans les entreprises. Il compte vingt-quatre membres qui représentent, selon le panel GfK, plus de 70% du chiffre d'affaires du secteur. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. La Présidente du SELL est Julie Chalmette et son Délégué Général, Emmanuel Martin.

Contacts Presse :

PROFILE :

Nicolas Brodier - nbrodier@agence-profile.com

Jennifer Loison (médias économiques, grand public et audiovisuels) - jloison@agence-profile.com

Titouan Coulon (médias spécialisés et professionnels) - tcoulon@agence-profile.com

01 56 26 72 00

SELL :

Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - as.montadier@sell.fr

Rejoignez-nous sur les réseaux sociaux :

 [@SELL_JeuxVideo](https://twitter.com/SELL_JeuxVideo)

 [@SELLJeuxVideo](https://www.facebook.com/SELLJeuxVideo)

 [@SELL_JeuxVideo](https://www.linkedin.com/company/SELL_JeuxVideo)

 [@SELL TV](https://www.youtube.com/channel/UC...)