



IGDA – Chapitre Parisien – Décembre 2006

« Comment j'ai apprivoisé un chien méchant »

La prochaine réunion aura lieu le **12 décembre**. Au début de l'année, nous pensions alterner des débats sans repas avec des repas sans débat. Au mois de décembre, c'est cette dernière formule que nous devons suivre.

Et puis finalement, lorsque nous avons appris la présence exceptionnelle à Paris de **Christophe Balestra, VP Technologie de Naughty Dog**, on s'est dit qu'on n'allait pas l'inviter qu'à manger !

Nous connaissons tous les jeux Naughty Dog, mais comment les font-ils ? Quelles sont les différences d'approches entre studios américains et français ? Quelles sont les méthodes mises en place chez Naughty Dog ?

Voici quelques questions que nous lui poserons, à vous d'ajouter les vôtres !

La soirée se déroulera au restaurant restaurant « **Un jour à Paris...** », 48 rue de l'Echiquier Paris 10^{ème}, métro **Bonne Nouvelle**, à partir de **19H30**, débat 20H00, repas vers 21H30. Les frais de participation à la réunion se limitent au coût du repas, soit **15 €** pour plat & dessert, les boissons étant en supplément.

Les modalités d'inscriptions sont sur www.igda.org/paris. Là, vous pourrez également vous inscrire pour recevoir les annonces des réunions mensuelles, consulter les comptes-rendus des réunions passées et participer au forum de discussion.

Nous reprendrons nos réunions au CNAM à partir du mardi 9 janvier, autour de la scène indépendante.

L'IGDA a été fondée en 1995 par Ernest Adams. C'est une association non gouvernementale qui intervient sur les thèmes liés à la création de jeux vidéo. La mission de l'IGDA est de renforcer la communauté internationale de développement de jeux et d'encourager des changements bénéfiques à toute cette communauté. Pour plus d'information : www.igda.org