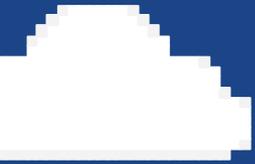




# Introduction au développement de jeu vidéo

GDE-101 - 11.03.2025



# Retours sur l'exercice 2



Hall of Fame (?)



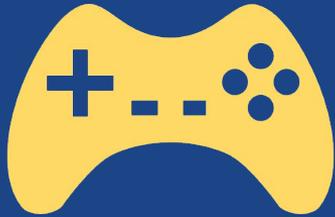


# 1 rendu !

- Hésitez pas à rendre ! On est des testeurs offerts et gratuits dispo pour vous :D
- Le rendu qu'on a eu : déjà très complet, donne une idée grâce au jeu dont il tire de l'inspiration, tout en s'en détachant avec des mécaniques principales qui change le gameplay. Semble adéquat pour être implémenter sur PICO-8 (peut-être un peu compliqué à cause de la génération procédurale, à tester). (J'ai pas beaucoup plus de remarques mais si tu veux on en rediscute)



# Game design – Points clés



Jouer, c'est progresser

Il ne faut pas hésiter à jouer à pleeein de jeux pour apprendre à en créer !



Le GDD est important

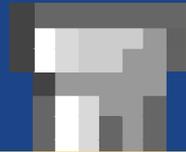
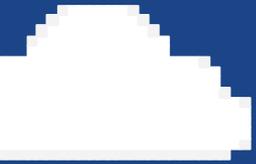
Une feuille de route permet de ne pas se perdre.



Do-cu-men-ter !

Prendre des notes et noter les étapes importantes lors des *playtests* et autres.

# Le Storytelling





# Plan



C'est quoi le storytelling ?

Les game pillars

Le but de son histoire

Raconter son histoire

*Exercice !*



# C'est quoi le Storytelling

# Un peu d'histoire

- Le storytelling, ou bien mise en récit, ou bien accroche narrative, c'est raconter quelque chose.
- D'abord utilisé pour de la transmission orale, se développe après l'invention de l'écriture.
- Une des caractéristiques des humain·e·s ?





# Pourquoi lol

- Raconter une histoire sert à partager une expérience.
- Un jeu vidéo est une expérience.
  - On pourrait presque dire que le jeu vidéo est l'outil final pour faire du storytelling.
- De nombreux exemples de jeux narratifs qui montrent l'investissement pour les joueur·euse·s.





# Raconter une histoire, tout un art

- Le storytelling peut s'appliquer à de nombreux domaines (littérature, cinéma, jeux de rôle, ...).
- Dans certains de ces domaines, *notamment le jeu vidéo*, le "support" de l'histoire écrite est limité.
  - Selon le genre de votre jeu, la matière textuelle doit être entièrement incluse dans les dialogues, dans le tutoriel, dans un écran de narration au début, ...
  - En tout cas, le premier support d'une histoire dans un jeu vidéo, ce n'est (traditionnellement) pas le texte.
    - Sinon, autant écrire un livre (ou une fiction interactive ?).

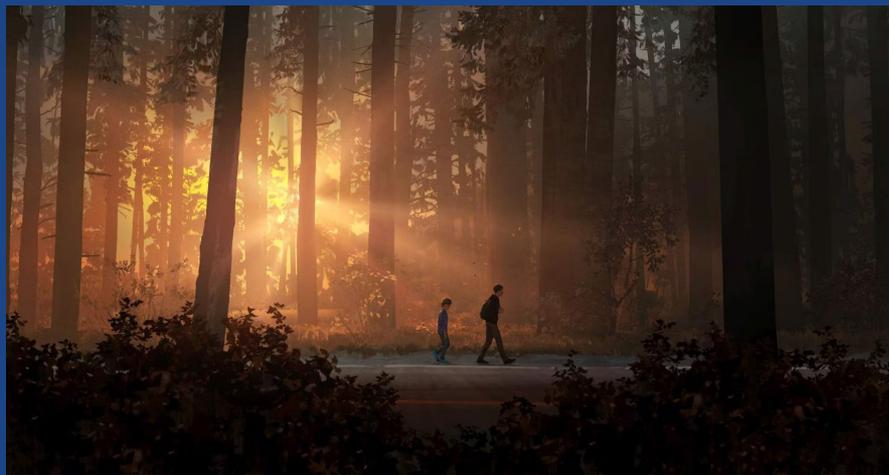
Quel message  
voulez-vous faire  
passer aux  
joueur·euse·s ?  
Le gameplay doit  
être en accord  
avec l'histoire  
pour passer les  
bons messages.





# Émotions

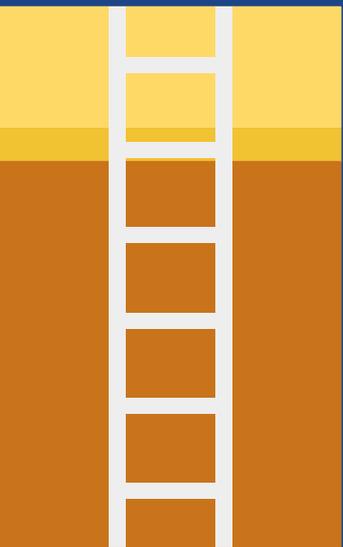
- Retranscrire une émotion au travers de l'histoire, des motivations et interactions de nos personnages.



“Stories [...] allow [...] to turn the story into [the listener’s] own ideas and experience”  
- L. Peterson



# Les Game Pillars





# Game pillars?

- Le game pillar (ou pilier de jeu, ou pilier créatif) est une idée qui sert de base pour construire notre jeu ou notre histoire.
- Il aide à poser ce que veut être notre jeu :



- Crafting
- Story
- Stealth



- Narrative
- Characters
- Choice



# Qu'est-ce que doit être un game pillar ?

Le game pillar est important pour ce qu'on veut faire passer comme émotions à nos joueur·euse·s.

Le game pillar doit être une simple phrase, un concept.

Le game pillar est l'essence de notre jeu, c'est le pourquoi on fait ce jeu.



# Une ligne directrice

Un game pillar doit être créé lors des phases de développement du jeu. Il peut être fait avant le développement de votre jeu pour savoir sur quel type de jeu partir, ou alors le faire après avoir fait un ou deux prototypes pour avoir une idée de quel type de jeu on veut faire.



## Comment trouver ses game pillars?

- Brainstorming pour que chacun donnent des idées de pillars
  - Garder les meilleures
  - Fusionner celles qui sont semblables tout en restant concis
- Présenter sa vision de jeu à son équipe et essayer de les faire adhérer à votre idée
- L'objectif au final étant que tout le monde soit d'accord sur la direction dans laquelle le jeu part.

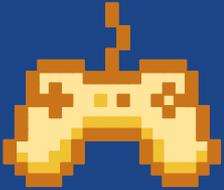


# Des questions ?

[discord.gg/8tVCZJG](https://discord.gg/8tVCZJG)

Par écrit : canal #en-direct

Par oral : lever la main (:

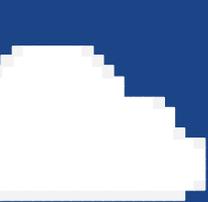




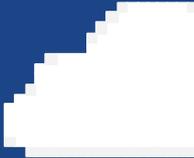
# Le Narrative Designer

- Il fait en sorte de garder la cohérence entre les mécaniques qui s'ajoutent au jeu et les game pillars.
- Le but étant que le résultat final ait du sens.
- Entre autres, il veille à ce qu'il n'y ait pas de paradoxe entre l'histoire (et donc les game pillars) et les mécaniques de jeu.
  - Un paradoxe peut créer un décalage entre le message qu'on essaie de transmettre et ce qui est en effet transmis.





# Les différentes approches





# Exemples d'histoire

Une histoire qui avance  
avec le jeu

Bioshock

Une histoire qui sert de  
support au jeu

Subnautica

Un gameplay et une  
histoire en adéquation

The Witcher

Sans histoire

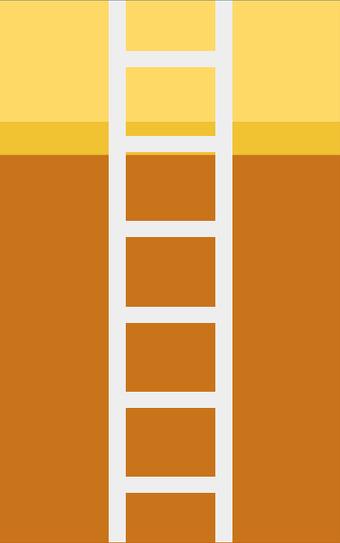
Garry's Mod

Une histoire que l'on  
découvre en explorant

Tunic, Dark Souls



# Raconter son histoire





# Raconter son histoire

Ce n'est pas simplement submerger son·sa joueur·euse avec des bulles et des dialogues pour qu'il·elle comprenne toute l'histoire.

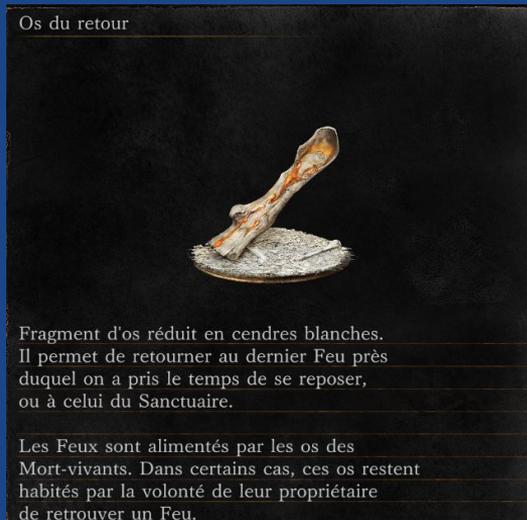


# Il y a beaucoup de façons de raconter son histoire

Raconter à travers la cadence du jeu.

Raconter au travers de ses objets et de son décor.

Raconter au travers du gameplay et des mécaniques mises à dispositions du de la joueur·euse.



Écrire une histoire, où le·a lecteur·trice est un·e  
joueur·euse, et où l'on doit répondre à la  
question "que dois-je faire ?"

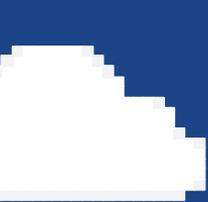


# Storytelling - Exercice

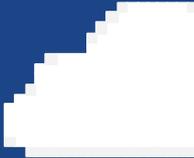


Concrètement





# Création des piliers



demon slayer





# Trouver ses game pillars

Trouvez les game pillars de votre jeu (une chose qui caractérise votre jeu), et créez un pitch, que vous reprendrez la semaine prochaine pour écrire votre histoire à partir de ceux-ci.





## Petit rappel...

- Les projets ne sont pas obligatoires, mais peuvent vous aider à progresser.
  - Si vous les rendez, on jette un œil de toute façon.
  - Rendez les forcément via le formulaire Moodle (:
- N'hésitez pas à partager vos créations !
  - Sur Moodle, le forum Discussions, sur Discord
- N'hésitez pas à donner un avis sur les créations !
  - Tout avis est bon à prendre tant qu'il est respectueux.
  - Les "J'aime bien"/"J'aime pas", c'est *aussi* utile, tant que c'est construit un minimum.



# Des questions ?

[discord.gg/8tVCZJG](https://discord.gg/8tVCZJG)

Par écrit : canal #en-direct

Par oral : lever la main (:



# Merci de votre attention !

[discord.gg/8tVCZJG](https://discord.gg/8tVCZJG)

Par écrit : canal #en-direct

Par oral : lever la main (:

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik.