



Introduction au développement de jeu vidéo

GDE-101 - 11.03.2025

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

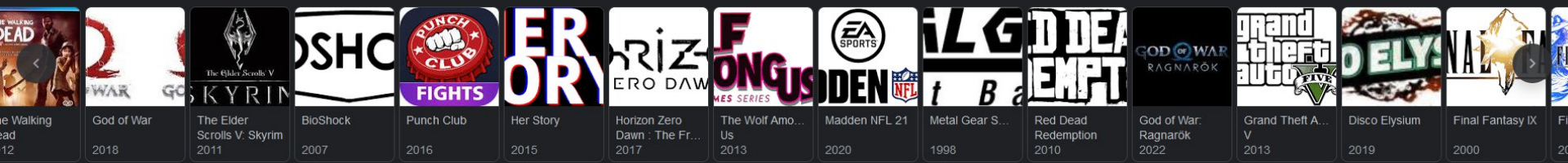
- Le storytelling, ou bien mise en récit, ou bien accroche narrative, c'est raconter quelque chose.
- D'abord utilisé pour de la transmission orale, se développe après l'invention de l'écriture.
- Une des caractéristiques des humain·e·s ?





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

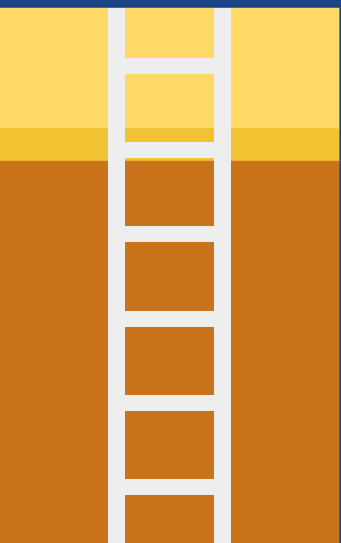
- Retranscrire une émotion au travers de l'histoire, des motivations et interactions de nos personnages.



“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.



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 sert de
support au
jeu

Subnautica

Sans histoire

Garry's Mod

Une histoire
que l'on
découvre en
explorant

Tunic, Dark Souls

Une histoire
qui avance
avec le jeu

Bioshock

Un gameplay
et une
histoire en
adéquation

The Witcher

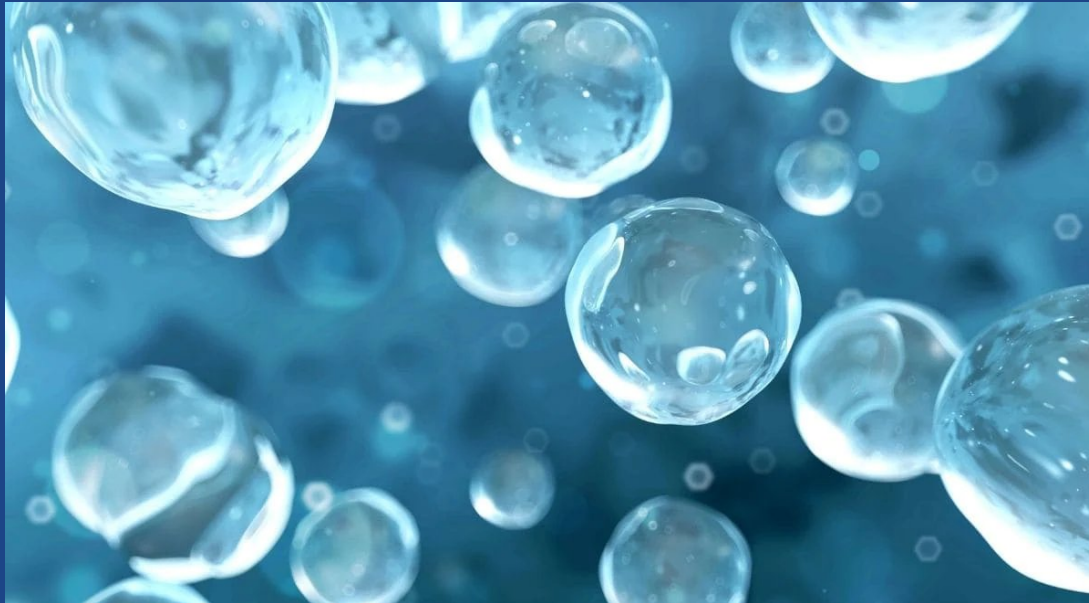
The image features a pixelated, retro-style landscape. The background is a solid dark blue sky with two white, pixelated clouds. The ground is composed of horizontal bands of yellow and brown. On the left side, a white ladder leans against a vertical structure that is yellow on top and brown on the bottom. The text "Raconter son histoire" is centered in the blue sky area in a yellow, sans-serif font.

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

Raconter au
travers de
ses objets et
de son
décor.

Os du retour



Fragment d'os réduit en cendres blanches.
Il permet de retourner au dernier Feu près
duquel on a pris le temps de se reposer,
ou à celui du Sanctuaire.

Les Feux sont alimentés par les os des
Mort-vivants. Dans certains cas, ces os restent
habités par la volonté de leur propriétaire
de retrouver un Feu.

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.





Des questions ?

discord.gg/8tVCZJG

Par écrit : canal #en-direct

Par oral : lever la main (:



Merci de votre attention !

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.