



Introduction au développement de jeu vidéo

GDE-101 - 18.03.2025



Points clés – formuler ses games pillars



Concision de description

Un game pillar doit être clair et concis.



L'essence du jeu

Vos game pillars donnent les idées principales.



Diversité des termes

Ne pas avoir de game pillar synonymes.

Le Game Story





Plan



Création de l'univers

Monde

Personnages

Histoire du jeu

La trame narrative

Implémentation de l'histoire

Exercice !



Rappel Game Pillar



Quand on crée une histoire, il faut un corps principal autour duquel on va tout articuler. C'est justement le but des Game Pillars, c'est l'essence de notre histoire, on articule tout ce qui est personnages, intrigues secondaires, conflits principaux.

Création de l'univers



La vie, l'univers, le reste





L'univers de notre jeu

L'univers de notre jeu est tout ce avec quoi le·la joueur·euse interagit. L'univers varie beaucoup en fonction du style de jeu que l'on veut faire : platformer, jeu de gestion, RPG, ...





Création du monde

Tous les jeux n'ont pas besoin d'un monde gigantesque, c'est à vous de décider à quel point votre monde sera développé.





Quelques sujets de réflexion

Lieux
géographiques
reconnaisables

Éléments pour les
joueur·euse·s
(interactions...)

Déplacement :
une mécanique
du jeu?

Races ?
Différentes
nations ?

Conflits? À cause
de quoi?
Religion,
Ressources?

Temporalité?
Développement
technologique?



Création des personnages



Pluralité de personnages

Chaque personnage créé doit faire avancer l'histoire, il ne faut pas remplir son univers coûte que coûte.

Importance des personnages

Le·la joueur·euse doit incarner les personnages qu'il joue, ou au moins se projeter.

Comment en faire ?

Il peut être intéressant de leur faire passer un entretien et se dire : “que répondraient-ils dans cette situation ?”

Création de l'histoire

Interactions

Comment les personnages interagissent-ils ?

Timeline

Est-ce qu'il y a un événement passé ou futur important ?

Personnage principal

Quel est le rôle de votre (vos) personnage(s) principal (principaux) ?

Suspens

Qu'est-ce qui est révélé le long de l'histoire ? (que ce soit les personnages ou tout le reste)



Conflit

Qui est en conflit (nation ou personnage), qui joue un rôle majeur dans l'histoire ?

Il faut donner
l'action aux
joueur·euse·s
sur l'histoire.



La trame narrative



Suivre le fil





La trame narrative

Pour faire une bonne histoire, on peut se baser sur la trame narrative :

1. Situation initiale
2. L'élément perturbateur
3. Le déroulement
4. Le climax
5. La situation finale





D'autres exemples

- Structure enchassée qui repose sur l'existence d'un récit dans le récit
- La répétition et le personnage qui se développe avec
- Une structure en parallèle ou tout se déroule en même temps
- La fausse piste
- La chronologie inversée

Hésitez pas
à inventer
vos propres
schéma
narratifs





Les dialogues

Création des dialogues

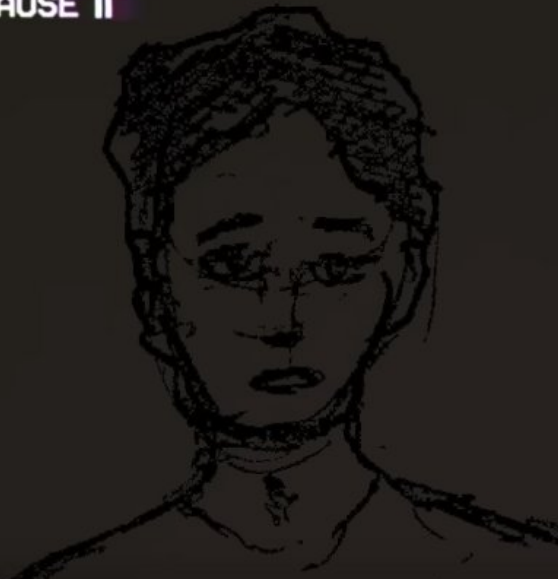
- Les dialogues servent à raconter l'histoire d'une autre manière qu'au travers du décor.
- Il faut petit à petit divulguer des éléments clés. Dans pico 8 où les ressources sont limitées, les dialogues sont limités mais cela n'empêche pas d'en faire





Écrire des bons dialogue

PAUSE II



PHILIP
Hello **Kima** I am here to pick up my **belongings** also it is the year of our lord **2097**.


KIMA
Philip we have been together for **six months**. **I love you** so much. I don't want you to go to space.

PHILIP
I **don't love you**, I love my career. I am very excited about my career at the **Space Academy** where I will travel to the planet **Icarus**.

KIMA
I am so **sad** about this information.

PHILIP
I am **never coming back** to Earth, goodbye.

i





Tips pour l'élaboration des dialogues

- Questions types :
 - Est-ce que ce dialogue fait avancer l'histoire ?
 - Est-ce que ce dialogue nous en apprend plus sur un personnage ?
 - Est-ce que ton public cible peut comprendre l'histoire ?
- Tips en vrac (à faire attention au type de jeu que l'on fait) :
 - Les joueur·euses sont impatient·e·s et beaucoup vont lire très rapidement les dialogues. L'histoire doit pouvoir être comprise même en les passant rapidement voire en les skipant (si l'option est disponible)
 - Pensez au rendu sur l'écran même si ce n'est pas principal.



Plus de tips hehe ((:

Simplifier

Simplifier son histoire,
enlever le non
nécessaire pour que le
nécessaire parle de lui
même

Langage

Ne pas utiliser du
langage trop “poussé”
peut rapprocher le·la
joueur·euse des
personnages

Lore

Ne pas forcer le·la
joueur·euse à avoir
TOUT le lore

Garder en tête

Tout le monde ne
termine pas le jeu à
100 %

Personnage

Il peut être intéressant
d'utiliser les remarques
internes de notre
personnage

Inutile pas si inutile

Éveiller l'intérêt sur des
choses en apparence
inutiles : pourquoi ce
vase est ici



Comment implémenter l'histoire



Diverses techniques

Les cutscenes

Pause le gameplay et montre un dialogue ou une action animée

Temps de chargement

Si vos chargements sont longs, vous pouvez mettre des éléments de lore à l'intérieur.

Environnement /décor

Le level design et tout ce que le joueur rencontre en dit beaucoup sur votre histoire

Autres

Artbook, manuel de jeu, livres etc. Il n'est pas obligé que tout soit in-game

Gardez en tête une chose : il faut de la cohérence avec nos game pillars.





Des questions ?

discord.gg/8tVCZJG

Par écrit : canal #en-direct

Par oral : lever la main (:





Game Story - Exercice



Concrètement





Création d'une histoire

Contrainte technique imposée



Suite de la semaine passé

Utiliser vos game pillars créés la dernière fois afin de créer votre monde, vos personnages et votre histoire.



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.