



# Etude documentaire - Cinématiques

---

**Rescue Team**

Méridith CERESOLE, Pauline CESPEDES, Malika LIN-WEE-KUAN

# Sommaire



Définition



Historique des cinématiques dans les jeux vidéo



Types de cinématiques



Utilisation moderne des cinématiques



Application à notre projet

# Définition

—

# Définition

Une cinématique (*cutscene* en anglais) est une séquence non ou peu interactive interrompant le gameplay d'un jeu vidéo, souvent pour développer un aspect (histoire, personnage, etc...) du jeu.

# Historique des cinématiques dans les jeux vidéos



# Historique des cinématiques dans les jeux vidéo

Première cinématique : 1966 - The Sumerian Game (cinématique sur le texte)

Première cinématique entre des phases de gameplay : 1979 - Space Invaders Part II

Première cinématique pour le scénario : 1981 - Donkey Kong (l'enlèvement de Pauline)



# Types de cinématiques

—

# Live-action cutscenes



Très semblable au cinéma



Réutilisation scènes ou décors de film pour les jeux inspirés de film





# Pre-rendered cutscenes



Création par le développeur



Inspiration des techniques de CGI et d'animation



# Real-time cutscenes



Utilisation du moteur de jeu



Rendu en temps réel



Adaptation à l'état du jeu (vêtements du personnage, etc...)



Caméra contrôlée par le joueur dans de rares cas (Dungeon Siege)



# Mixed media cutscenes



Mélange de différents types de cinématiques (souvent *real-time/pre-rendered*)



Surtout durant les années 1990



# Interactive cutscenes (Quick Time Event ou QTE)



Nécessitent l'intervention du joueur pendant la cinématique



Le choix du joueur peut influencer la suite de la cinématique



# Utilisation moderne des cinématiques



# Utilisation moderne des cinématiques

- Scène d'ouverture d'un jeu pour exposer la situation initiale
- Scène(s) intermédiaire(s) explicative(s) ou contemplative(s) aidant à construire l'intrigue
- Scène de fin

→ Permettent également au joueur de souffler entre deux moments du jeu (surtout lors des scènes intermédiaires)

→ Présentes dans quasiment tous les types de jeux, très présentes dans les RPG et action/aventure

Application à notre projet

—

# Application à notre projet

Type choisi : ***Pre-rendered cutscene***

- chargée par le moteur
- simple à créer car est rattachée directement à un script
- problème : taille en mémoire





# Merci de votre attention !

—

Des questions ?