





Etude documentaire - Cinématiques

Rescue Team

Mérédith 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



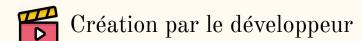
Très semblable au cinéma

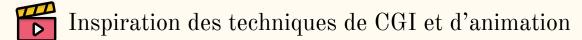


Réutilisation scènes ou décors de film pour les jeux inspirés de film



Pre-rendered cutscenes







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



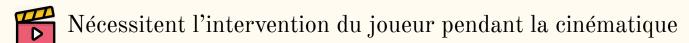
Mélange de différents types de cinématiques (souvent real-time/pre-rendered)



Surtout durant les années 1990



Interactive cutscenes (Quick Time Event ou QTE)







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?