# Jeux narratifs

Elaboration d’un flowchart narratif

Utilisation du logiciel Twine qui permet de créer de la narration interactive

Boucle entre 2 \*.

Théorie de la boucle de gameplay :

\*Situation de jeu (objectif + challenge + compétences) => Formulation des hypothèses => Expérimentation des hupothèses => Confirmation (reward) ou non des hypothèses => \*Situation de jeu

Pas de formulation d’hypothèses (trop grande distance sémantique) => RIP

Incapacité d’expérimenter les hypothèses (trop grande distance articulaire) => RIP

Modèle sémiotique du gameplay :

GAME : Règles + objets du jeu

\*Pouvoir faire => Devoir faire => Vouloir faire\*

PLAY : Action et manière de jouer

\*Vouloir faire => Savoir faire =>Pouvoir faire\*

Le gameplay nait de l’expérience du joueur dans le jeu.

Ages du jeu selon Piaget :

1) Jeu d’exercice (0/2...99 ans)

2) Jeu symbolique (2/10 ans) => Faire semblant

3) Jeu de règles (6/99 ans)

Qu’est ce qu’un jeu ?

«Un jeu est une activité de résolution de problèmes, approchée avec une attitude joueuse» Jesse Schell, 2010, p.47

Voir les «Livres dont vous êtes le héros» suivi des jeux vidéos type ZORK

Jeu d’aventure textuel => Point n’click => Walking Sim

=> Jeux d’aventure

=> Visual Novel => Bishojo & Otome

=> Aventure

Les classiques du genre : Lucasfilm

Création du moteur SCUMM (Script Creation Utility for maniac Mansion)