# 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)

## Structure Narrative de récit

Identification de 31 fonctions de Propp

=> 7 personnages récurrents

Schéma actanciel de Greimas

6 actants 3 désirs

3 temporalités de récit :

Objectif macro: long terme, objectif final

Objectif intermédiaire: moyen terme (résoudre une quête, énigme, eliminer une menace)

Objectif micro: ne pas se faire repérér, gagner un combat...

Le PROBLEME : «l’opposant» quelque soit sa forme nourrit l’intrigue du récit

Les 12 étaapes du voyage du héros

3 grands types de récit :

Epique(maintenant)/dramatique(trop tard)/épistémique(quête du savoir)

### Le visual novel

Jeu textuel très bavard, approche épistémique ou épique, dramatique.

Game structure linéaire:

1 seule fin, maitrise totale du parcous émotionnel du joueur mais grande linéarité qui peut rendre l’expérience très passive et trop proche de la lecture

Game structure en arborescence élaguée ou réseau dirigé:

choix multiples mais 1 seule fin, jeux Telltale, utilisation du choix illusoire, frustration potentielle du joueur qui comprned qu’il n’a pas de prise sur le déroulement des évènements, contrôle du déroulement du récit

Game structure en arborescence (multilinéarité)

plusieurs fins, exemple : psycho , le choix a un impact réel sur la structure narrative, le joueur a plus ou moins le sentiment de crréer l’histoire qu’il vit, mais le nombre de fins augmente très vite

Game structure linéaire «à éventail»

Déroulement du jeu identique mais la fin dépende des choix de réponses/actions faites en cours de jeu

Game structurre linéaire «à tiroirs»

Chaque fin se suffit à elle même, ou peut petre évitée pour atteindre la fin qui apporte toutes les résolutions à l’intrigue, 1 seule intrigue à rédiger

Game structure holistico-fragmentée(façon puzzle)

Structure à choix multiples, plusieurs fins mais 1 seule vrai fin, toute l’arborescence doit être explorée pour résoudre le mystère mis en jeu, contrôle de l’intrigue et exploration globale du jeu, travail de design difficile.

Projet:

- Pitch

- Personnage principal

- Structure du récit

- Genre de récit

- Focalisation

- Grammaire des choix

Au moins 20 choix, 10 minutes de gameplay