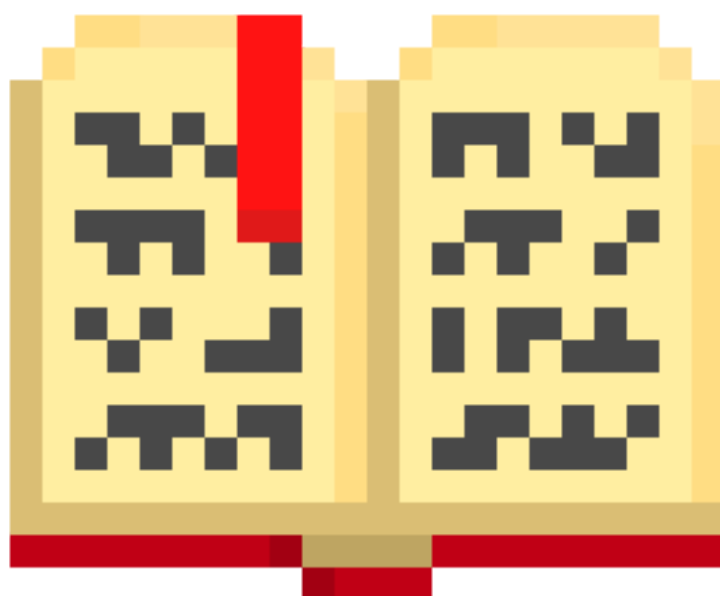


NARRATIVE DESIGN

Je raconte une histoire



Carnet de l'enseignant·e

CodeNPlay



Découverte du narrative design

Regarder la vidéo présenté par ton/ta professeur
comprendre quelle est l'histoire racontée et quels sont les
éléments par lesquels leur est racontée.

Crée une histoire qui va être racontée par un jeu. Tu
peux créer une histoire pour un jeu que tu as déjà créé
ou pour un nouveau jeu.

Intègre ensuite dans le jeu des éléments qui racontent ton
histoire.

Les décors et personnages

L'élément le plus important pour l'immersion dans l'histoire sont les décors et personnages. Si vous décidez de placer votre histoire dans l'espace mais que vos décors montrent des châteaux médiévaux, il va être difficile pour la-le joueur·euse de s'immerger dans l'univers.

Donc dans un premier temps, veillez à ce que les éléments visuels présentés correspondent à l'histoire que vous voulez raconter.



Ici les deux jeux sont identiques, seuls les apparences du décor, de l'interface et des personnages changent



Les dialogues

Un dialogue entre deux personnages (ou plus) est un moment où ces personnages vont parler entre eux. Cette discussion peut contenir des informations qui permettent de comprendre l'histoire.

Il va falloir que l'échange ressemble à une discussion vraisemblable que les personnages pourraient avoir.

Les personnages peuvent soit discuter en disant leurs répliques de manière automatique sans intervention humaine. Ou ils peuvent dire leur réplique seulement quand la·le joueur·euse appuie sur un bouton.

Quelques exemples :

- Les Chroniques De Narnia
- Zelda wind waker



Les cinématiques

Une cinématique est un moment du jeu dans lequel il va se passer des choses sans que le·la·le joueur·euse n'ait à agir. Il elle sera comme devant un film dont l'histoire se déroulera sans son intervention.

Une cinématique peut contenir des dialogues ou non.

Quelques exemples :

- Zelda : Link's Awakening
- Assassin's creed black flag
- Animal crossing