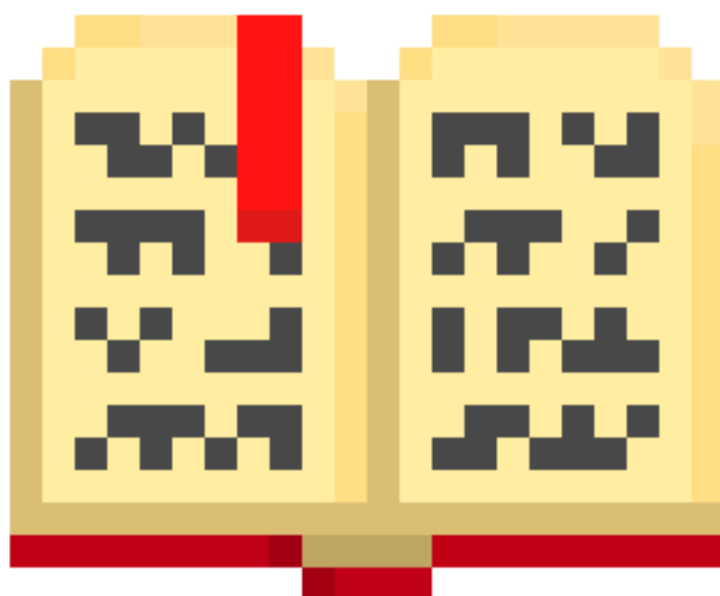


NARRATIVE DESIGN

Je raconte une histoire



Carnet de l'enseignant·e

CodeNPlay



Moteurs compatibles

Ce module peut être fait avec les moteurs suivants :

Scratch



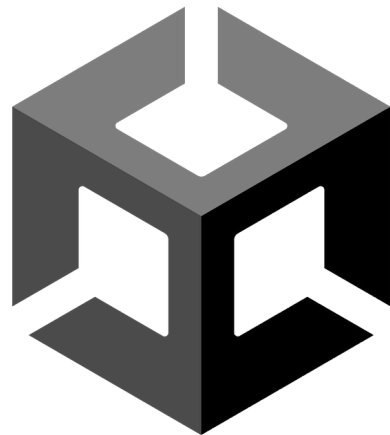
Makecode Arcade



Scratch Jr



Unity



Découverte du narrative design

Expliquer aux enfants qu'on va s'intéresser au narrative design. Le narrative design désigne la création des histoires des jeux et à la manière dont ces dernières sont racontées.

Demander aux enfants de jouer ou regarder le début d'un de ces jeux. Iels devront comprendre quelle est l'histoire racontée et quels sont les éléments par lesquels leur est racontée.

Iels devront pouvoir identifier des éléments parmi les suivants:

- Dialogues entre les personnages
- Monologues d'exposition
- Cinématique
- Décors et personnages

Jeux :

- Super Mario Advance 4
- Les Chroniques De Narnia

Vidéos :

- Zelda Wind Waker
- Metroid fusion

Il va maintenant falloir créer une histoire qui va être racontée par un jeu. Les enfants peuvent créer une histoire pour un jeu qu'ils ont déjà créé ou pour un nouveau jeu.

Iels devront ensuite intégrer dans le jeu des éléments qui racontent leur 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 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 de choses sans que la·le joueur·euse n'ai 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