

Atelier V3PP1 sur le récit vidéoludique

(Ecriture de l'image, écriture scénaristique)

Cours de Monsieur Blanchet – Paris 3 Sorbonne Nouvelle

Blog : jeuideal.com/cafesorbonne

Projet de fin de semestre – Game concept

Devoir à rendre à la dernière séance du semestre, vendredi 13 janvier 2012.

Il s'agit de rédiger un projet de *game document* présentant une idée d'adaptation vidéoludique de l'un des courts métrages présentés le blog Café Sorbonne (<http://jeuideal.com/cafesorbonne>). Chaque film est court, parfois narratif mais pas toujours. Je vous invite donc à un exercice de créativité qui vous permette de travailler les notions vues en cours sur le jeu et le récit.

Comment adapter ces objets audiovisuels en jeu vidéo ? Quels éléments du film avez-vous souhaité garder pour les adapter sous forme ludique ? Quels liens tissez-vous entre le contenu du film et la mécanique ludique que vous souhaitez développer dans votre jeu ?

Contraintes à respecter :

Différentes contraintes sont à respecter pour le projet de jeu que vous avez à produire.

- Il s'agit d'un jeu développé en Flash pour les logiciels de navigation sur internet (*browser game*). Vos interfaces de jeu peuvent être les touches du clavier et/ou la souris, mais également la voix ou tout ce que permet un ordinateur personnel.
- Votre proposition d'adaptation doit se réduire à une formule ludique ; vous ne pourrez pas proposer une succession de mini-jeux : il faut réduire votre adaptation à une unique forme ludique.
- Votre proposition doit développer un enjeu narratif.

Organisation du projet :

- 1- **Choix d'adaptation** : expliquer le choix du film que vous avez décidé d'adapter : pour quelles raisons avez-vous sélectionné ce film ?
- 2- **Processus d'adaptation** : quels éléments du récit source retenez-vous pour votre projet de jeu vidéo ? Listez et expliquez vos choix.
- 3- **Synopsis** : Donnez un court synopsis de votre jeu. Pensez qu'il doit être différent du synopsis du film source : votre récit s'axe sur des éléments qui ne doivent pas obligatoirement être ceux du récit source.
- 4- **Game concept** : Détaillez votre jeu vidéo, son fonctionnement et ses objectifs, la manière dont on y joue : détailler les grands principes (quelles lois, quels axiomes régissent votre espace de jeu ?) Vous pouvez faire ici appel à des schémas explicitant la jouabilité de votre proposition.
- 5- **Points clefs** : listez les points clefs de votre proposition, c'est-à-dire ce qui la singularise par rapport à d'autres jeux du marché.
- 6- **Inspiration** : quels sont vos sources et vos inspirations en dehors du film source. Mentionnez et développez un argumentaire sur chacune des sources vous ayant inspiré.

Consignes :

- **Le devoir, dactylographié (Times 12, interlignes 1 et ½, présentation justifiée), ne doit pas faire moins de 3 pages et ne doit pas dépasser 5 pages.**
- La qualité de l'expression et de l'orthographe sera prise en compte dans l'évaluation du travail.
- Vous accompagnerez votre *game document* de ressources visuelles constituées par vos soins qui illustrent la direction artistique empruntée par votre proposition (dessins, schémas, illustration).

Atelier V3PP1 sur le récit vidéoludique

(Ecriture de l'image, écriture scénaristique)

Cours de Monsieur Blanchet – Paris 3 Sorbonne Nouvelle

Blog : jeuideal.com/cafesorbonne

Projet de fin de semestre – Analyse d'une séquence de jeu vidéo

Devoir à rendre à la dernière séance du semestre, vendredi 13 janvier 2012.

Mise en contexte

Présenter le jeu et redonner le contexte de production (année, éditeur, genre, série de jeux thématiques...). Bien préciser les sources qui vous ont permis de resituer le jeu dans son contexte de production.

Définir l'objet vidéoludique : il s'agit ici de lister des caractéristiques formelles du jeu vidéo étudié.

Type de moteur graphique : 2D, 3D

Mode de Représentation : bitmap, vectoriel, isométrique, surfaces pleines, surface texturées, cell shading.

Séquences de jeu : mode de jeu principal, carte, séquence de navigation, séquence de combat, séquences cinématiques...

Cadrage de l'action de jeu : vue latérale (les éléments sont vus de profil), vue plongeante (les éléments sont vus de dessus), vue à la 1^{ère} ou à la 3^{ème} personne,

Mode d'action sur le jeu : directions (joystick, croix multidirectionnelle, touche directionnelles du clavier), boutons d'action, voix, reconnaissance du mouvement...

Registre d'action (i.e. les actions identifiées à l'écran) : courir, sauter, tirer, déplacer, faire tourner...

Temps de l'action : action en temps réel, tour par tour.

Genre : à quel(s) genre(s) se rattache le jeu étudié ?

Sélection de la séquence

Choisir et définir une séquence de jeu : quelles sont les bornes de cette séquence ? Où et par quoi commence-t-elle ? Où et par quoi se termine-t-elle ? Qu'est-ce qui en fait une séquence de jeu. De quoi est-elle constituée (séquences cinématiques, séquences interactives, écrans de chargement...).

Analyse de la séquence

Comment la séquence fonctionne-t-elle ? Comment les informations d'ordre ludique et narratif parviennent-elles au joueur ? Quels ont été les choix des *game designers* ? De quel type de narration peut-on parler ? Que nous dit le cadrage de l'action sur le rapport du joueur au monde du jeu ? Quelles hypothèses de lecture pouvez-vous émettre à la suite de votre analyse de séquence ? Ouvrez sur la dimension esthétique de la séquence de jeu, au sens d'une esthétique de l'interaction ludique ?

Consignes :

- **Le devoir, dactylographié (Times 12, interlignes 1 et ½, présentation justifiée), ne doit pas faire moins de 3 pages et ne doit pas dépasser 5 pages.**

- La qualité de l'expression et de l'orthographe sera prise en compte dans l'évaluation du travail.

- Il pourrait être utile d'accompagner votre analyse de séquence de saisies d'écrans pour expliquer la progression des événements ou détailler certaines phases du jeu.