



# **Les secrets des séries TV au service du jeu vidéo**

**Cédric Salmon • Pierre-Antoine Favre**

**2 juin 2018**

# Intervenants



## Cédric Salmon

- Membre de la SACD et co-fondateur de la Guilde française des scénaristes
- Concepteur de séries originales
- Créateur de la méthode High Concept



## Pierre-Antoine Favre

- Enjmin (2009-2010)
- Chef de projet et consultant en écriture de scénario pour High Concept
- Co-fondateur d'un studio de développement



**Les game designers écrivent avec les pieds !?**



## Game Designer



**Problématique**  
**Idée reçue ?**

**Révélation**  
**Solution !**

## Scénariste



# Echange



**Questions ?**

**x5**

**Réponses !**



# **Problème N°1**

# **Explosion combinatoire**

# Problème

**Un récit interactif tente d'échapper au parcours linéaire unique pour ne pas frustrer le joueur, même si cela confronte au problème de l'inflation du scénario à travers « l'explosion combinatoire ».**





# Idée reçue

**L'idéal est d'avoir plusieurs fins possibles dans un scénario interactif pour contenter le joueur.**

## **Question**

**Comment écrire facilement un grand nombre de fins différentes ?**





# Révélation

**Savez-vous que la fin d'une histoire doit être au début ?**

# Solution

**Une fin unique n'est pas un problème si plusieurs parcours sont possibles pour y parvenir et qu'ils font chacun sens. Le problème de l'explosion combinatoire est maîtrisé, la quantité ne nuit pas à la qualité.**

# Problème N°2

# Identification

# Problème

**Même si le joueur sait qu'il incarne le personnage à l'écran, il est rare qu'il ressente pour lui une profonde empathie.**





# Idée reçue

**Dans un scénario interactif, il est difficile de provoquer une empathie envers le personnage à l'instar de ce qui peut exister dans un scénario classique.**

# Question

**Sur quoi est basée l'identification ?**





# Révélation

**L'identification à un personnage repose sur des principes connus qui jouent sur l'égo du spectateur et qu'il est parfaitement possible de mobiliser dans le cadre d'une narration interactive.**

# Solution

**Le personnage a besoin de vivre plus de conflit : la narration est la solution !**

# **Problème N°3**

# **Dissonance ludo-narrative**



# Problème

**Le phénomène de la dissonance narrative apparaît lorsque le gameplay et la narration peinent à se superposer l'un à l'autre.**



# Idée reçue

**Idéalement, la narration doit pouvoir se superposer à l'action du joueur dans le jeu. Or, l'originalité sur le plan scénaristique ne passe pas par l'action.**

**Question**  
**Comment fonder une narration  
sur l'action et non sur des  
rebondissements artificiels ?**

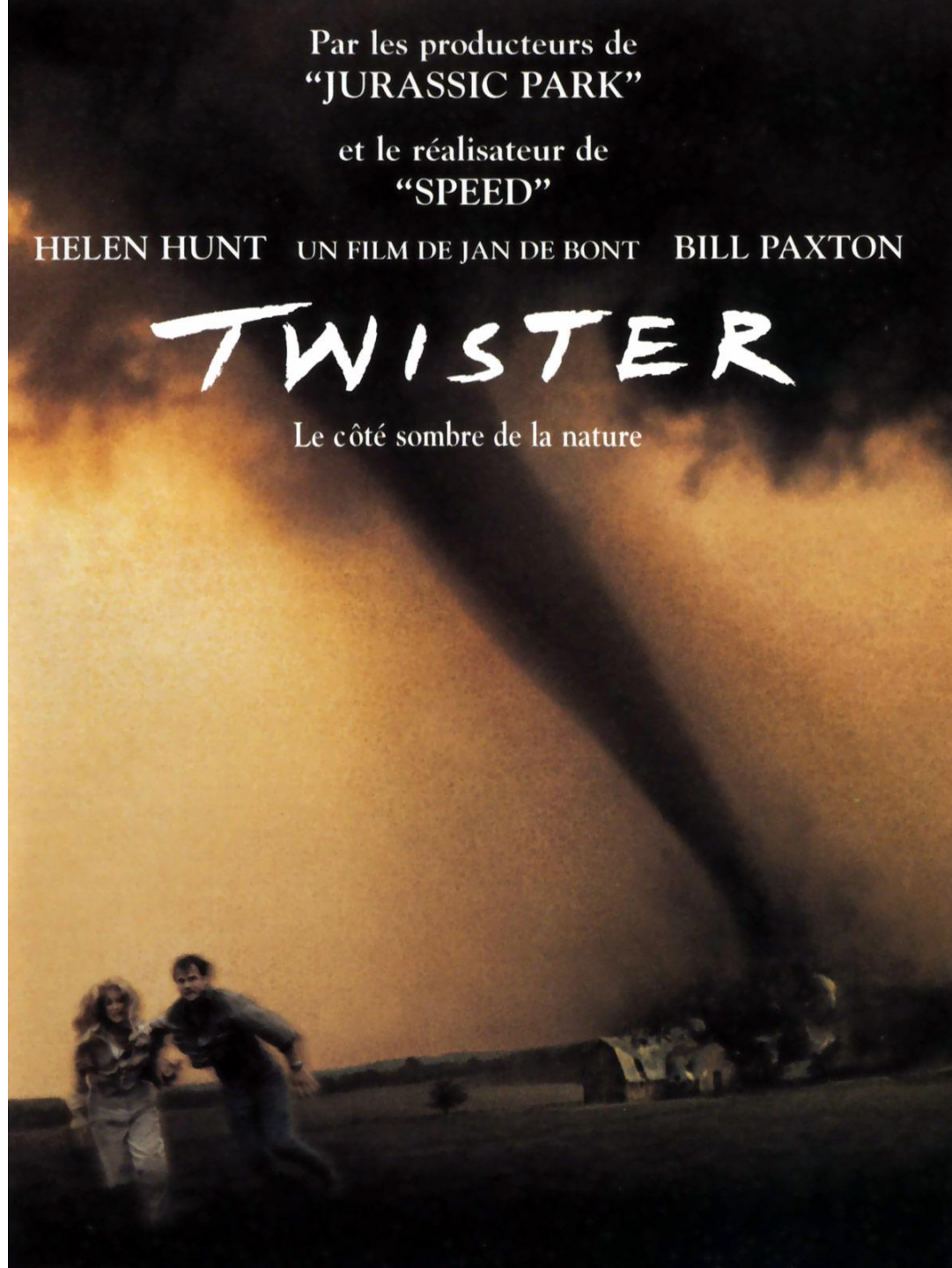
Par les producteurs de  
"JURASSIC PARK"

et le réalisateur de  
"SPEED"

HELEN HUNT UN FILM DE JAN DE BONT BILL PAXTON

# TWISTER

Le côté sombre de la nature



enjminale

  
highconcept

# Révélation

**Au contraire, cette action est source d'innovation en matière de création scénaristique. La tâche est le vecteur d'originalité principal à Hollywood.**

# Solution

**Partir de la tâche pour écrire un scénario permet de trouver de façon naturelle les situations qui conduisent au climax. La superposition avec le gameplay est facilitée sans pénaliser l'originalité.**

# **Problème N°4**

## **Liberté du joueur**



# Problème

**A vouloir trop structurer le parcours du héros dans un jeu vidéo, on court le risque de frustrer le joueur ; la tentation est au contraire de lui donner une grande liberté, mais ce qui ne facilite pas le travail du scénariste.**

# **Idée reçue**

**Dans les séries TV, le héros change (parcours romanesque), tout comme dans un récit interactif du fait des décisions prises par le joueur.**

## **Question**

**Comment guider le joueur pour qu'il fasse évoluer son personnage dans une direction donnée ?**



# Révélation

**Il est faux de dire que le personnage connaît le changement dans une série TV – l’addiction provenant justement d’une répétition cachée, la licence.**



# Solution

**Et si le joueur cherchait lui aussi un archétype immuable pour son personnage ?**



**WORLD OF WARCRAFT**  
WRATH OF THE LICH KING

**ALLIANCE** Humaine

**HORDE**

Femme

Mage

Peau

Visage

Coiffure

Couleur - cheveux

Pilosité faciale

Aléatoire

Nom

**HUMAINE**

- Détection du camouflage améliorée.
- Esprit amélioré.
- Bonus aux gains de réputation.
- Plus grande expertise avec les Épées et Masses.
- Peut se libérer des effets bloquant ou altérant le mouvement.

Les humains sont une race jeune, aux talents très variés, maîtrisant les arts du combat.

**MAGE**

- Role: Damage
- Light Armor (Cloth)
- Deals Frost, Fire or Arcane magic damage.
- Can polymorph enemies or freeze them to the ground.
- Can teleport to cities and conjure food and water.
- Uses mana as a resource.

Mages are the iconic magic-users of Azeroth and learn their craft

Accepter

Retour



# **Problème N°5**

## **Comment écrire ?**

# Problème

**L'écriture de scénario est parfois longue et laborieuse ; dans le cas de la narration interactive, elle est souvent insatisfaisante et les concepteurs de jeux vidéo peinent à trouver des solutions.**

# Idée reçue

**La narration interactive ne peut pas se baser sur les règles de la dramaturgie classique car les interruptions dans la narration (phases de gameplay, afk bio, pause/sauvegarde, etc.) obéissent à des règles différentes.**

## **Question**

**Comment adapter les techniques d'écriture des scénaristes aux contraintes du game design ?**



# Révélation

**L'écriture des séries TV possèdent des solutions aux coupures (pub, pause bio, fin d'épisode...) : verbalisation, retournements de situation / cliffhangers, aftermaths...**

# Solution

**La série = l'écriture industrielle**

**1h de narration développée en  
1 semaine en moyenne.**

# High Concept



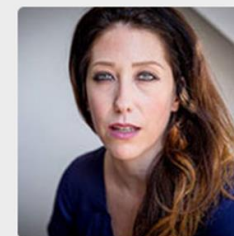
## L'équipe High Concept

- 2 associés, concepteurs de la méthode
- 12 scénaristes consultants
- Un spécialiste en narration interactive



Cédric Salmon

- membre de la SACD et co-fondateur de la Guilde française des scénaristes
- double lauréat du CNC
- depuis 12 ans, vit de la création originale de séries pour Europa, Telfrance, Lagardère, Gaumont, TF1, France TV et M6 etc.



Julie Salmon

- ex conseillère littéraire, auteur d'une thèse sur le marché de la fiction
- a écrit plusieurs longs métrages, dont le premier sortira sur les écrans en 2019
- spécialisée dans les biopics pour des sociétés comme Mister Nice Guy ou Firststep.



Frédérique  
Charlotte, HC



Vincent  
Hovasse, HC



Élisabeth  
Salel, HC



Damien  
Henno, HC



Sammy  
Hossenney, HC



Zhéva Bloud,  
HC



Caroline  
Pesenti-  
Delage, HC



Marc-Olivier  
Louveau, HC



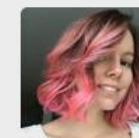
Valérie  
Maureau, HC



Pierre-Antoine  
Favre, HC



Xavier Inbona,  
HC



Ève Dufaud,  
HC



# High Concept

## Méthode employée par les pros

- A destination des scénaristes, producteurs...
- Méthode simple, efficacité optimisée
- Techniques de showrunning (inspiration US)



# High Concept

## L'atelier HC

- Un service d'externalisation de l'écriture
- Longs métrages, séries TV, animation, jeu vidéo...



# High Concept



**Script-doctoring et suivi d'écriture**



**Formation**

**Projet d'ouverture d'une formation dédiée à la narration interactive**

# High Concept

## Site Internet

[high-concept.fr/blog/](http://high-concept.fr/blog/)



Blog Télécoaching Espace producteur Compte


**high concept**  
Méthode professionnelle d'écriture de fictions.

FORMATION À L'ÉCRITURE PROFESSIONNELLE | SUIVI D'ÉCRITURE / SCRIPT DOCTORING | 0,00 €

### Ils emploient High Concept

*Big G, seule série digitale française sélectionnée au MIPTV 2018*




Écrit avec la méthode High concept, le format court BIG G a été sélectionné au MIPTV pour être présenté à des diffuseurs internationaux à Cannes.



ENTER THE GREAT GAME OF HUMAN EVOLUTION!

### Suivi d'écriture / script doctoring

L'unique service de script doctoring accessible en ligne. Réponse rapide et confidentielle.




<b>La coaching individualisé d'auteur</b>	<b>La fiche de lecture et l'analyse</b>	<b>La fiche de lecture seule</b>
300,00 € (~ 1,50 €/P)	180,00 € (~ 1,50 €/P)	60,00 € (~ 1,50 €/P)
Séance de coaching personnalisé en fonction de vos objectifs professionnels spécifiques.	1 fiche de lecture professionnelle + l'analyse, une vingtaine de pages de solutions concrètes pour optimiser votre projet.	1 fiche de lecture professionnelle, idéale pour cerner les chances de votre projet sur le marché.

TOUT VOIR ...

### Méthode employée par les professionnels

Le nom des projets développés avec notre méthode est confidentiel.



TOUT VOIR ...

# Contacts



**Cédric Salmon**

[cedric@high-concept.fr](mailto:cedric@high-concept.fr)



**Pierre-Antoine Favre**

[pierre-antoine@high-concept.fr](mailto:pierre-antoine@high-concept.fr)