

Comment écrire un scénario de jeu vidéo en 2026 : guide complet (Gameoforez.fr)

Les étapes pour écrire un scénario de jeu vidéo

Un scénario de jeu vidéo se construit en cinq phases distinctes. Chacune demande une approche spécifique, loin des méthodes traditionnelles du cinéma ou de la littérature.

Définir le concept et le *pitch*

Le *pitch* résume l'essence de ton jeu en une phrase percutante. Exemple : « *Un détective amnésique résout des énigmes dans un monde où les souvenirs sont des objets volables* » (inspiré de *The Sinking City*). Cette étape fixe les limites de ton univers, ton public cible et le ton général (horreur, comédie, réaliste).

Pour affiner ton concept, pose-toi ces questions : quel est le mécanisme central du jeu ? Quelle émotion veux-tu provoquer ? Quel public vises-tu ? Un *pitch* solide tient en 20 mots maximum. Si tu dépasses, c'est que ton idée manque de clarté.

Construire la bible narrative

La bible narrative est un document de référence qui décrit l'univers, les personnages, l'histoire et les règles du monde. Elle sert de fil rouge pour toute l'équipe. Une bible bien structurée inclut l'univers, avec sa géographie, son époque et son lore, comme *The Witcher* et ses monstres inspirés du folklore slave. Les personnages doivent avoir des fiches détaillées avec motivations, arcs narratifs et relations. L'intrigue principale se structure en trois actes : setup, confrontation et résolution. Enfin, les règles du monde définissent ce qui est possible ou interdit, comme la magie dans *Dragon Age*.

Exemple concret : la bible de *Assassin's Creed* inclut des cartes, des arbres généalogiques et des règles strictes sur l'Histoire.

Écrire le scénario non linéaire

Contrairement à un film, un jeu vidéo propose souvent plusieurs chemins narratifs. Pour gérer cette complexité, utilise des nœuds narratifs et des branches. Voici comment structurer ton récit :

Les structures linéaires, comme *The Last of Us*, se gèrent avec des outils simples comme Word ou Google Docs. Les branches simples, typiques de *Life is Strange*, s'écrivent avec Twine ou Inklewriter. Les arbres narratifs complexes, comme dans *Detroit: Become Human*, nécessitent des logiciels spécialisés comme Articy:Draft ou Celtx. Enfin, les mondes ouverts, à l'image de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, utilisent souvent des solutions internes comme *Radiant Story* de Bethesda.

Pour les jeux à choix multiples, chaque décision du joueur doit avoir un impact visible. Dans *Mass Effect*, sauver ou sacrifier un personnage modifie les dialogues et les cinématiques sur plusieurs épisodes.

Intégrer le scénario dans le *game design*

Un scénario ne vit pas seul : il doit s'intégrer aux mécaniques de jeu. Trois éléments clés à aligner : les dialogues, les quêtes et les *cutscenes*. Les dialogues doivent être courts, percutants et adaptés au *gameplay*, comme dans *Portal* avec son humour sarcastique. Chaque quête doit faire avancer l'histoire ou développer un personnage. Les *cutscenes* doivent rester courtes, idéalement 2-3 minutes maximum, car les joueurs veulent jouer, pas regarder.

Exemple : dans *God of War* (2018), les dialogues entre Kratos et Atreus sont intégrés aux combats, renforçant l'immersion.

Tester et itérer

Le *playtesting* est crucial pour valider ton scénario. Organise des sessions avec des joueurs cibles et observe où ils bloquent ou se perdent, quels dialogues les font rire ou les ennuiant, et si les choix narratifs sont clairs. Un bon scénario évolue avec les retours. *Cyberpunk 2077* a par exemple retravaillé ses quêtes secondaires après des critiques sur leur manque de profondeur.

Outils pour écrire un jeu vidéo

Le choix de l'outil dépend de ton budget et de la complexité de ton projet.

Outils gratuits

Twine est idéal pour les *narrative games* et les histoires à choix multiples, comme *Depression Quest* ou *The Stanley Parable*. Inklewriter convient aux récits interactifs simples et est accessible aux débutants. Google Docs, couplé à des plugins comme *Fountain*, permet de formater des dialogues comme un script professionnel pour les scénarios linéaires.

Outils payants

Articy:Draft est la référence des studios AAA comme Ubisoft ou CD Projekt Red. Il gère des arbres narratifs complexes et coûte 199 euros pour une licence personnelle. Celtx, utilisé pour les scripts de films et de jeux vidéo, propose des templates adaptés aux *game design documents* (GDD) avec un abonnement à 15 euros/mois. Chat Mapper, spécialisé dans les dialogues non linéaires, a été utilisé pour *The Walking Dead: The Game* (Telltale) et coûte 99 dollars.

Outils internes des studios

Les grands studios développent leurs propres solutions. Ubisoft utilise *Story*, intégré à leur moteur *AnvilNext*. Naughty Dog a un système maison pour gérer les dialogues de *The Last of Us*. Bioware emploie *Dialogue Editor*, spécialisé dans les arbres de conversation. En freelance, il faudra souvent s'adapter à l'outil interne du studio.

Formation pour devenir scénariste de jeux vidéo

En France, plusieurs formations reconnues préparent à l'écriture interactive.

Formations initiales

Le Mastère Game Design de l'ENJMIN (Angoulême) dure deux ans et coûte 6 000 €/an. La Licence Jeu Vidéo de l'Université Lyon 2 est gratuite et s'étale sur trois ans. Le Bachelor Game Design de Gobelins (Paris) coûte 8 500 €/an pour trois ans. Enfin, le Mastère Game Art d'Isart Digital (Paris/Lyon) propose une formation de deux ans à 8 000 €/an. L'ENJMIN inclut un module dédié à l'écriture interactive avec des intervenants de Quantic Dream.

Formations en ligne

Udemy propose *Game Writing: Storytelling for Video Games* pour 120 euros. Coursera offre *Game Design and Development* de l'Université du Michigan, gratuit en audit. OpenClassrooms propose un parcours *Développeur d'applications jeu vidéo* à 600 euros/mois.

Ateliers et masterclasses

Le Festival International du Jeu de Cannes organise des ateliers d'écriture interactive. La Paris Games Week propose des conférences sur le *game design* et la narration. Quantic Dream anime des masterclasses avec les scénaristes de *Detroit: Become Human*.

Salaire et débouchés en 2026

Le métier de scénariste de jeux vidéo attire de plus en plus de candidats, mais les postes stables restent rares.

Salaire moyen

Un junior (0-3 ans d'expérience) gagne entre 2 500 et 3 200 euros brut/mois. Un confirmé (3-7 ans) perçoit entre 3 200 et 4 500 euros brut/mois. Un senior (7 ans et plus) touche entre 4 500 et 6 000 euros brut/mois. En freelance, le tarif journalier moyen en France varie entre 300 et 600 euros. Ces chiffres proviennent du *Baromètre 2025 du SNJV* et varient selon la taille du studio et la localisation.

Débouchés

Les studios AAA comme Ubisoft, Quantic Dream ou Dontnod recrutent principalement à Paris, Montpellier ou Lyon. Les studios indés comme Motion Twin (*Dead Cells*) ou Asobo Studio (*A Plague Tale*) cherchent souvent des scénaristes polyvalents. En freelance, on peut travailler pour des studios ou des éditeurs, comme écrire des quêtes pour *World of Warcraft*. Les éditeurs comme Nintendo ou Electronic Arts offrent aussi des opportunités.

Compétences recherchées

Les studios privilégient les profils hybrides capables d'écrire des dialogues percutants, de comprendre les mécaniques de *game design* et de collaborer avec des artistes et des programmeurs. La maîtrise d'outils comme Articy:Draft ou Twine est souvent requise. Selon une étude de l'AFJV (2024), 70 % des offres d'emploi pour scénaristes exigent une expérience en *game design* ou en *level design*.

Exemples concrets de scénarios réussis

Analysons trois jeux vidéo qui ont marqué l'histoire par leur narration.

The Last of Us (Naughty Dog, 2013) utilise une structure linéaire avec des moments de *gameplay* immersifs. Ses points forts résident dans la relation entre Joel et Ellie, des dialogues naturels et une tension narrative constante. La leçon : un scénario puissant peut transcender un *gameplay* simple.

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018) propose un arbre narratif complexe avec trois personnages jouables. Ses atouts incluent plus de 40 fins possibles et des choix moraux impactants. La leçon : la narration interactive exige une écriture modulaire.

Disco Elysium (ZA/UM, 2019) offre un monde ouvert avec une narration émergente. Ses points forts sont des dialogues profonds, un humour noir et un système de compétences influençant l'histoire. La leçon : un scénario peut être à la fois littéraire et interactif.

Ressources pour aller plus loin

Pour approfondir tes connaissances, lis *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design* de Flint Dille et John Zuur Platten, *Writing for Video Games* de Steve Ince, ou *Blood, Sweat, and Pixels* de Jason Schreier.

Consulte des sites comme Gamasutra pour des articles sur le *game design* et la narration, Game Developer pour des ressources techniques, ou Narrative First pour des méthodologies d'écriture interactive.

Sur YouTube, explore les analyses de *Game Maker's Toolkit*, les vidéos d'Extra Credits sur la narration, ou les conseils de Writing on Games pour scénaristes.

Pour explorer d'autres facettes du gaming, découvre les [jeux indépendants qui marquent 2026](#), une sélection des titres les plus innovants de l'année. Si tu t'intéresses à l'actualité du secteur, l'article sur [l'actualité jeux vidéo 2026](#) te tiendra informé des tendances et sorties majeures. Enfin, pour comprendre comment les tests influencent la qualité des jeux, lis notre guide sur [comment tester un jeu vidéo](#) avant de l'acheter.