

Comment écrire un scénario de jeu vidéo : guide complet ([Noovelis](#))

Apprenez comment écrire un scénario de jeu vidéo : narration interactive, personnages, quêtes, embranchements, lore et erreurs à éviter.

Dans un jeu vidéo, l'histoire ne se raconte pas — elle se joue. Écrire pour le jeu vidéo, c'est apprendre à raconter sans jamais retirer le contrôle au joueur.

Le jeu vidéo est devenu l'un des médias narratifs les plus puissants du monde. Des œuvres comme *The Last of Us*, *Red Dead Redemption 2*, *Detroit: Become Human* ou *Mass Effect* ont démontré que le jeu vidéo peut raconter des histoires aussi profondes et émouvantes que les meilleurs films ou romans.

Mais écrire pour le jeu vidéo ne ressemble à aucun autre format. Le joueur n'est pas un spectateur passif — il est acteur de l'histoire. Ce changement fondamental bouleverse toutes les règles classiques de la narration.

Dans ce guide complet, découvrez comment écrire un scénario de jeu vidéo : comprendre les spécificités de la narration interactive, créer des personnages mémorables, construire des embranchements narratifs, écrire des quêtes et des dialogues efficaces et structurer votre lore.

Qu'est-ce qu'un scénario de jeu vidéo ?

Un scénario de jeu vidéo est bien plus qu'une simple histoire linéaire. C'est un document — ou un ensemble de documents — qui structure toutes les dimensions narratives d'un jeu :

- **L'histoire principale** — la trame centrale que le joueur suit du début à la fin
- **Les personnages** — protagoniste, antagoniste, alliés, PNJ (personnages non-jouables)
- **Les dialogues** — linéaires ou interactifs selon le type de jeu
- **Les quêtes principales et secondaires** — la structure des objectifs que le joueur doit accomplir
- **Les embranchements narratifs** — les moments où les choix du joueur influencent le récit
- **Le lore** — toute l'histoire de fond, la mythologie et la culture de l'univers du jeu

Selon le type de jeu, certaines de ces dimensions prennent plus ou moins d'importance. Un visual novel repose presque entièrement sur les dialogues et les embranchements. Un jeu d'action peut avoir une narration plus linéaire mais un lore très riche.

Un scénario de jeu vidéo est une architecture narrative — pas juste une histoire, mais un système d'histoires possibles.

Les différents types de jeux narratifs

Avant d'écrire, il est essentiel de comprendre le type de jeu pour lequel vous écrivez — chacun a ses propres exigences narratives.

- **RPG (Role-Playing Game)** — le joueur incarne un personnage qu'il développe progressivement. Histoire riche, quêtes multiples, choix de personnage influençant la narration. Exemples : *Final Fantasy*, *Dragon Age*.
- **Visual Novel** — format proche du roman graphique interactif. L'histoire est au centre, les mécaniques de jeu sont minimalistes. Exemples : *Doki Doki Literature Club*, *Steins;Gate*.
- **Jeu d'aventure** — narration linéaire ou semi-linéaire avec exploration et résolution d'énigmes. Exemples : *Monkey Island*, *Life is Strange*.
- **Open World** — monde ouvert où le joueur explore librement. Narration principale + récits secondaires riches. Exemples : *Red Dead Redemption 2*, *The Witcher 3*.
- **Jeu indépendant (indie)** — souvent créé par une petite équipe ou un auteur seul. Liberté créative maximale, outils accessibles. Exemples : *Undertale*, *Disco Elysium*.
- **Jeu mobile narratif** — sessions courtes, narration fragmentée, choix rapides. Exemples : *Choices*, *Episode*.

Connaître le genre de votre jeu avant d'écrire la première ligne change tout à votre approche narrative.

Créer le concept narratif du jeu

Avant de commencer à écrire des scènes ou des dialogues, posez les fondations de votre univers narratif. Ces questions sont le point de départ de tout scénario de jeu solide :

- **Quel est le genre du jeu ?** — fantasy, science-fiction, contemporain, horreur ?
- **Quel est le rôle du joueur ?** — héros prédestiné, personnage qu'il crée lui-même, observateur ?
- **Quel est le conflit central ?** — l'enjeu principal autour duquel toute la narration s'organise
- **Quels choix le joueur peut-il faire ?** — et ces choix ont-ils de véritables conséquences narratives ?
- **Quel ton et quelle atmosphère ?** — épique, intimiste, sombre, humoristique ?

•**Quelle est la longueur du jeu ?** — un jeu de 4 heures et un jeu de 80 heures n'ont pas la même architecture narrative

Un concept narratif solide est le fondement sur lequel tout le reste se construit. Ne l'improvisez pas.

Créer des personnages mémorables

Dans un jeu vidéo, les personnages sont encore plus centraux que dans un film ou un roman — parce que le joueur passe des dizaines d'heures à leurs côtés.

Le **protagoniste** doit avoir :

•Un **objectif clair** que le joueur comprend immédiatement

•Des **obstacles progressifs** qui font évoluer cet objectif

•Une **transformation intérieure** — l'arc narratif du personnage doit être visible sur la durée du jeu

•Une **relation au joueur bien définie** — est-ce un avatar (projection du joueur) ou un personnage avec sa propre identité ?

Les **personnages secondaires** (alliés, antagonistes, PNJ) doivent :

•Avoir leurs propres motivations indépendantes du protagoniste

•Révéler des facettes de l'univers à travers leurs interactions

•Évoluer selon les choix du joueur (dans les jeux à narration dynamique)

L'antagoniste mérite une attention particulière : un antagoniste dont les motivations sont comprises — voire partiellement justifiées — crée une tension narrative bien plus forte qu'un antagoniste purement malveillant.

Les joueurs se souviennent des personnages bien après avoir oublié l'intrigue. Investissez-y autant que dans votre monde.

Penser la narration interactive : embranchements et conséquences

C'est là que le scénario de jeu vidéo se distingue fondamentalement de tous les autres formats. La narration interactive est à la fois la plus grande force du jeu vidéo et son défi narratif le plus complexe.

Les principaux types de narration interactive :

•**La narration linéaire** — le joueur n'a pas de choix narratif. L'histoire est fixe. Exemples : The Last of Us 1, God of War.

•**L'illusion du choix** — les choix semblent avoir des conséquences mais mènent tous au même résultat. Technique souvent utilisée pour réduire la complexité technique tout en maintenant l'engagement.

•**Les embranchements réels** — les décisions du joueur ont de vraies conséquences narratives. Certains personnages meurent, certains arcs changent. Exemples : Detroit: Become Human, Mass Effect.

•**Les fins multiples** — selon les choix du joueur, le jeu peut se terminer de façons radicalement différentes.

Pour les embranchements réels, l'auteur doit penser en arborescence — chaque décision ouvre plusieurs chemins, chacun avec ses propres scènes, dialogues et conséquences. Cette complexité est l'une des raisons pour lesquelles les scénarios de jeux AAA peuvent dépasser les 300 000 mots.

La narration interactive ne consiste pas à donner des choix au joueur — mais à lui donner des choix qui ont un poids émotionnel réel.

Créer des quêtes principales et des quêtes secondaires

La structure par quêtes est l'architecture narrative la plus commune dans les jeux vidéo. Elle organise le progrès du joueur en objectifs clairement définis.

Les quêtes principales :

•Font avancer l'histoire centrale du jeu

•Sont généralement obligatoires pour progresser

•Représentent les moments narratifs les plus importants

•Suivent la structure narrative classique du jeu (actes, points de bascule, climax)

Les quêtes secondaires :

•Sont optionnelles mais enrichissent considérablement l'expérience

•Permettent d'explorer des personnages secondaires en profondeur

•Peuvent révéler des aspects du lore inaccessibles dans la quête principale

- Les meilleures ont leurs propres arcs narratifs complets — The Witcher 3 est souvent cité comme référence absolue pour la qualité de ses quêtes secondaires

Une règle pratique : chaque quête secondaire mémorable a un début, un développement et une résolution qui lui est propre — elle n'est pas un simple "aller chercher X".

Les quêtes secondaires sont le cœur de l'exploration narrative — c'est là que les joueurs trouvent souvent leurs moments préférés.

Construire le lore de votre univers

Le lore est l'ensemble de l'histoire et de la mythologie de votre monde — tout ce qui existe en dehors de la quête principale mais qui lui donne sa profondeur et sa crédibilité.

Ce que le lore peut inclure :

- **L'histoire ancienne** — événements fondateurs qui ont façonné le monde actuel

- **Les factions et organisations** — leurs alliances, rivalités et idéologies

- **La géographie** — les lieux et ce qu'ils signifient dans l'histoire du monde

- **La religion et la mythologie** — les croyances qui structurent la société

- **La politique** — les rapports de pouvoir qui expliquent les conflits actuels

Le lore ne doit pas être "exposé" d'un bloc — il se révèle progressivement : dans des journaux trouvés, des conversations de PNJ, des descriptions d'objets, des environnements chargés d'histoire.

Un monde avec un lore riche donne l'impression d'exister au-delà de l'écran — comme si l'histoire continuait même quand le joueur s'arrête.

Écrire des dialogues efficaces

Les dialogues de jeux vidéo obéissent à des contraintes spécifiques que les dialogues de films ou de romans n'ont pas.

Contraintes à prendre en compte :

- **Le doublage** — les répliques seront enregistrées par des comédiens de doublage. Les phrases trop longues ou trop complexes sont difficiles à jouer naturellement.

- **La répétabilité** — certains dialogues seront entendus des dizaines de fois si le joueur refait la même zone. Évitez les répétitions irritantes.

- **L'arbre de dialogue** — dans les jeux interactifs, chaque réplique du joueur peut ouvrir plusieurs branches. Chaque branche doit mener vers quelque chose de cohérent.

- **L'économie des mots** — les répliques doivent être concises et immédiatement compréhensibles. Un joueur peut sauter les dialogues — faites en sorte qu'il ne le veuille pas.

Un bon dialogue de jeu vidéo révèle le personnage, fait avancer la narration et donne envie d'écouter la suite — en aussi peu de mots que possible.

Prototyper votre jeu pour tester votre narration

Avant de vous lancer dans l'écriture complète d'un scénario de jeu vidéo, créer un prototype simple vous permet de tester si votre concept narratif fonctionne.

Outils accessibles pour prototyper :

- **Twine** — outil gratuit et simple pour créer des histoires interactives en texte. Idéal pour tester des embranchements.

- **Ren'Py** — moteur dédié aux visual novels. Facile à prendre en main pour un non-développeur.

- **RPG Maker** — pour des RPG 2D simples avec système de quêtes et dialogues.

- **Ink / Inkle** — langage de script narratif utilisé par des studios professionnels (80 Days, Heaven's Vault).

Un prototype textuel simple sur Twine peut déjà révéler si votre système de choix fonctionne, si votre rythme narratif est bon et si vos personnages sont engageants.

Testez vite, apprenez vite. Un prototype en 2 heures peut vous éviter 2 mois d'écriture dans la mauvaise direction.

Les erreurs fréquentes dans l'écriture de scénarios de jeux

- **Histoire trop linéaire dans un jeu qui promet de l'interactivité** — le joueur se sent trompé si ses choix n'ont aucune vraie conséquence
- **Choix inutiles** — des embranchements qui mènent tous exactement au même endroit
- **Lore incohérent** — des détails qui se contredisent entre les quêtes, les items et les dialogues
- **Dialogues répétitifs** — les PNJ qui disent toujours la même chose brisent l'immersion
- **Protagoniste trop passif** — le joueur doit avoir l'impression que ses décisions comptent vraiment
- **Lore trop exposé d'un bloc** — les séquences d'exposition longues (cutscenes de 20 minutes) fatiguent le joueur

La plus grande erreur est d'oublier que le joueur est co-auteur de l'histoire — pas son spectateur.

Comment entrer dans l'industrie du game writing

Le game writing — ou narrative design — est un métier en pleine expansion, notamment dans les studios indépendants et les productions AAA.

Comment construire votre carrière :

- **Créer des projets indépendants** — un visual novel sur Ren'Py ou une fiction interactive sur Twine est une preuve concrète de votre compétence
- **Participer à des game jams** — Ludum Dare, Global Game Jam — excellent pour créer en équipe et construire un portfolio rapidement
- **Développer un portfolio narratif** — scripts, arbres de dialogue, fiches de lore, design documents narratifs
- **Collaborer avec des studios indie** — de nombreux petits studios cherchent des scénaristes pour des projets à petit budget
- **Se former au narrative design** — des cours en ligne existent spécifiquement pour ce métier

Sur [Noovelis](#), les auteurs peuvent organiser l'intégralité de leur univers de jeu — personnages, quêtes, lore, embranchements — dans un espace structuré conçu pour tous les formats créatifs : film, série, BD, podcast, roman, essai et bien plus.

Conclusion

Écrire un scénario de jeu vidéo, c'est maîtriser l'art de la narration tout en acceptant de partager le contrôle avec le joueur. C'est construire un monde suffisamment riche pour que l'exploration révèle toujours quelque chose de nouveau. C'est écrire des personnages suffisamment humains pour que le joueur s'y attache sur des dizaines d'heures.

Ce n'est pas le format le plus simple de la narration — mais c'est l'un des plus puissants quand il est maîtrisé.

Dans un jeu, l'histoire ne se raconte pas. Elle se vit. Et c'est vous qui la rendez possible.

FAQ — Questions fréquentes sur l'écriture d'un scénario de jeu vidéo

1. Faut-il savoir programmer pour écrire un scénario de jeu vidéo ?

Non — le scénariste et le développeur sont deux rôles distincts. Cependant, une compréhension basique des contraintes techniques (comment fonctionnent les arbres de dialogue, ce qu'implique un embranchement narratif en termes de développement) vous permettra de collaborer bien plus efficacement avec votre équipe. Des outils comme Twine ou Ink permettent aux auteurs de prototyper leur narration sans aucune compétence en programmation.

2. Quelle est la différence entre narrative designer et game writer ?

Le game writer se concentre sur l'écriture pure — dialogues, scripts, textes de lore. Le narrative designer pense l'architecture narrative dans son ensemble — comment la narration s'intègre aux mécaniques de jeu, comment la structure du monde raconte une histoire sans mots. Dans les petits studios, les deux rôles sont souvent remplis par la même personne. Dans les grands studios, ce sont deux postes distincts.

3. Comment écrire un bon arbre de dialogue ?

Un bon arbre de dialogue commence par identifier l'objectif de la conversation — qu'est-ce que le joueur doit apprendre ou ressentir à l'issue de cet échange ? Ensuite, chaque option de réponse doit être distincte en ton et en direction — pas trois façons de dire la même chose. Chaque branche doit avoir une conséquence perceptible, même mineure. Et l'ensemble doit converger vers un point de sortie cohérent sans que le joueur se sente dans un couloir narratif déguisé.

4. Peut-on écrire un jeu vidéo seul ?

Oui — notamment dans le jeu indépendant. Des auteurs ont créé des jeux narratifs complets seuls — Undertale (Toby Fox), Disco Elysium (équipe très réduite au départ). Les outils actuels (Twine, Ren'Py, RPG Maker, Unity) permettent à un seul créateur de

gérer scénario, game design et même développement. La portée du projet sera plus limitée qu'une production AAA — mais les contraintes de budget forcent souvent une grande inventivité narrative.

5. Comment organiser un scénario de jeu vidéo complexe ?

Un scénario de jeu complexe nécessite une organisation rigoureuse — fiches de personnages détaillées, timeline du lore, carte des embranchements narratifs, liste des quêtes avec leurs objectifs et leurs récompenses narratives. Des outils comme Noovelis permettent de centraliser tous ces éléments en un seul endroit — personnages, univers, quêtes, lore — pour garder une vision claire sur l'ensemble du projet, aussi complexe soit-il.