

- ❖ Tutoriel de scénariste
- ❖ Niveau facile



Conseils d'écriture d'un scénario de jeu vidéo

Rappels :

- Ce tutoriel vous permet de cocher une case d'expérience dans votre **carnet de progression** en tant que **scénariste**.

Objectifs du tutoriel :

- Découvrir comment écrire votre premier scénario de jeu, étape par étape.

I Les contraintes spécifiques aux jeux vidéo :

Ecrire pour un jeu vidéo présente de nombreuses similarités avec l'écriture d'un roman ou d'une série télévisée. Il est toutefois bon de noter qu'il existe quelques différences cruciales, qui vont altérer la manière dont vous devriez approcher votre scénario.

Dans un premier temps, gardez en tête qu'en tant que développeur, vous n'êtes pas maître du rythme de votre propre jeu. En dehors d'espaces extrêmement fermés ou des cinématiques, qui ne font techniquement pas partie du jeu, c'est le joueur qui mène la danse. C'est lui qui avancera plus ou moins rapidement et selon son bon vouloir.

N'oubliez pas que le jeu vidéo est, à la base, un jeu. Le gros de l'intérêt de ces œuvres est donc de jouer et non pas de continuer linéairement une histoire. Les jeux d'actions donnent l'opportunité de participer à des combats spectaculaires, qui demandent des commandes précises de la part du joueur, les RPG (Roles Playing Games) nécessitent de faire des choix tactiques tandis que les FPS (First Person Shooting) dansent sur une fine ligne entre précision et déplacement frénétique.

II Chaque mot est précieux :

Une grosse partie du texte écrit pour un jeu ne servira donc pas réellement l'avancée dans un scénario, mais aidera à aiguiller le joueur dans ces séquences de gameplay. Il est par exemple utilisé pour donner des indices au joueur, appuyer sur le côté efficace ou non de sa dernière action ou pour qu'on lui rappelle ce qu'il doit faire dans une situation confuse.

Tous ces éléments ne font donc pas avancer l'histoire en elle-même. En conséquence, le scénario d'un jeu vidéo, même celui qu'on dit « très narratif », est en réalité bien plus court qu'on ne pourrait le penser. On estime par exemple qu'en moyenne, 120 mots sont prononcés par minute dans une série télévisée. Dans le cas du jeu vidéo, on tombe à entre 15 et 20 par minute, les séquences de dialogue étant noyées entre de long blancs durant lequel le joueur est concentré sur le jeu en lui-même.

Chaque mot est précieux. Il est donc crucial que le peu de texte qui parvienne au joueur soit à la fois clair et intéressant pour garder son attention.

III Les trois piliers de l'écriture d'un jeu vidéo :

On peut décomposer le processus d'écriture d'un jeu vidéo en trois grandes parties, agissant plus ou moins de concert et s'attirant tour à tour la lumière des projecteurs. Il n'est pas nécessaire d'exceller dans ces trois parties. En fonction de l'écriture, de l'ambiance du jeu ou de son style, on va avoir naturellement tendance à privilégier un certain aspect sur les deux autres.

N'oubliez pas que vous disposez d'un espace limité et qu'une partie conséquente de votre écriture sera utilisée pour communiquer des informations utiles au joueur afin de le guider.

1/ Le « plot » (l'intrigue) :

Le plot est probablement la partie la plus intuitive à concevoir dans un premier temps. Il s'agit de toute l'histoire principale du jeu, la suite d'évènements qui définit ce qui s'y passe, qui est impliqué, l'ordre des actions et leurs conséquences.

Lorsque le joueur avance dans le jeu, il déroule cette intrigue au fur et à mesure. Cette dernière l'informerait sur les différents objectifs de son personnage ainsi que l'évolution de la situation. Pour créer un plot, le point de départ le plus classique mais aussi le plus efficace reste encore de suivre le schéma narratif universel :

- **Situation initiale** : Etat stable au début de l'histoire, origines des personnages.
- **Elément perturbateur** : Ce qui pousse le héros à partir à l'aventure, ce qui rend la situation instable.
- **Les péripéties** : Les différentes aventures qui arrivent au héros et leurs conséquences.
- **Elément de résolution** : Le dénouement de l'histoire. Dans le cas d'un jeu vidéo, il s'agira généralement de vaincre un boss de fin ou d'arriver à la fin du jeu.
- **Situation finale** : Retour vers un état stable où le héros a évolué. Cette partie est rarement jouable et sera représentée par le biais d'une cinématique.

Dans l'absolu, un plot peut-être résumé assez rapidement. Il agit comme la principale motivation d'un personnage et a comme but de tenir en haleine le joueur sur les événements à venir.

Comment rendre son plot marquant ?

- **Avoir une histoire originale** : Il est difficile d'être totalement original avec tant d'œuvres culturelles, mais il est toujours possible de se démarquer par un concept ou des péripéties intéressantes. Il peut s'agir d'une forme d'histoire rarement utilisée, d'un principe unique ou d'un scénario suffisamment loufoque ou drôle pour être mémorable.
- **Maîtriser les retournements de situations** : Il est aussi possible d'orienter son scénario sur l'utilisation d'un ou plusieurs « plot twists » (trahison d'un ami, mort d'un personnage, ennemi qui s'avère en fait être un allié, révélation sur le passé du joueur...). Ces derniers servent à surprendre le joueur, mais demandent un certain talent d'écriture, faute de quoi ils deviennent vite frustrants ou prévisibles. Arrivés en fin de partie, ils peuvent donner une lecture nouvelle aux événements du jeu (ex : en fait le héros était un fantôme, en fait le héros était manipulé depuis le début...)
- **Avoir une histoire avec un message** : Certains jeux veulent plus transmettre une émotion qu'une simple histoire, suscitant des interrogations sur des débats d'actualité (écologie, science, technologies, politique...).

2/ Développement de personnages :

Rares sont les histoires qui ne tournent pas autour de quelques personnalités marquantes. Le développement de personnages est un autre ressort narratif qui consiste à humaniser des personnages fictifs, à leur donner suffisamment de consistance pour que le joueur s'attache d'autant plus au jeu.

Tous les personnages n'ont pas nécessairement besoin du même traitement. Le plus gros du travail est généralement réservé aux personnages jouables, aux PNJ (Personnages Non Joueurs) principaux ou aux antagonistes. Avoir de riches personnages est toutefois un sérieux atout dans une histoire. En humanisant ces héros de fiction, ils gagnent en substance et il est bien plus facile de se sentir impliqué dans leurs déboires et aventures.

Souvent, le développement des personnages se fait au détriment du plot. En effet, chaque moment passé à enrichir la présence d'un de ces héros (ou ennemi) est souvent un moment où l'intrigue avance peu. Il peut s'agir de tranches de vies, de moments plus calmes au coin du jeu où les personnages discutent, ou de découvrir que le médecin de son équipe est en réalité un chanteur à ses heures perdues.

Idées pour créer des personnages complexes :

Un bon point de départ pour chercher à enrichir un personnage est de le concevoir au-delà des limites de l'histoire, de l'imaginer tel qu'il agirait dans d'autres environnements. Il doit pouvoir exister et mener une vie cohérente en dehors du plot du jeu. C'est un véritable exercice d'écriture, idéalement il devrait posséder :

- Un **passé** : Des proches, une éducation, un métier, une réputation...
- Des **ambitions** : Ce qu'il veut faire, pourquoi il se lance à l'aventure, pourquoi il menace le monde.

- Des **habitudes** et des hobbies.
- Une manière de **s'exprimer** et des sujets de prédilections.
- Des **défauts**, tics de langage ou **traits de caractère** négatifs. Ils peuvent aussi se refléter dans le gameplay : un personnage souffrant peut avoir peu de points de vie par exemple, un autre trop fier rejettera parfois l'aide de ses alliés...
- Un **rôle** spécifique dans l'histoire. Particulièrement dans un RPG, il faut pouvoir identifier ce que fait votre personnage qui le démarque des autres. Cela peut se faire en lui prodiguant un set de compétences que seul lui peut effectuer, un rôle que seul lui peut accomplir.

Enfin, une identité visuelle solide et bien travaillée peut dire mille mots sur un personnage : la manière dont il s'habille, sa corpulence, ses expressions faciales, ses animations. Très souvent, il est plus efficace de créer l'apparence d'un personnage directement en fonction de son rôle ou de sa personnalité, qui à plonger dans l'exagération ou le stéréotype. Les scénaristes travaillent donc régulièrement en étroite collaboration avec les *character designer* (par exemple un personnage massif équipé d'une armure garnie de pointes implique logiquement que le personnage est lent et résistant, une jeune fille fine et nimbée de flammes fait penser à une magicienne qui sera faible au combat...).

3/ Le « lore » :

Abréviation de folklore. Dans une œuvre de fiction, le lore désigne tous les éléments d'un univers qui n'ont pas directement de lien avec l'histoire, mais qui permettent de structurer le monde dans lequel elle prend place. On peut classer dans cette appellation :

- Le contexte géopolitiques/diplomatique.
- Le contexte technologique (Médiéval, moderne, futuriste, post-apocalyptique...).
- Comment fonctionne la société et sa hiérarchie (monarchie, république, tyrannie, oligarchie, théocratie...).
- Comment fonctionne les éléments surnaturels (magie, pouvoirs, inventions, paranormal, mythologie).
- Les grands personnages du monde (politiciens, personnages historiques, inventeurs, résistants, stars...).
- L'histoire de chaque personnage.
- L'histoire des différents lieux visités, des peuples croisés.

Le lore sert en quelque sorte de liant, de canevas sur lequel prendra place l'histoire et évolueront les personnages. Il est donc omniprésent, car il régit tout le contexte de l'histoire. Paradoxalement, il est toutefois préférable de ne le placer que très occasionnellement au premier plan.

La présentation du monde doit être sous-jacente aux actions des personnages et du joueur. Ceux qui vivent dans cet univers ne questionnent pas ses règles puisqu'ils ont grandi avec. Toutefois, suffisamment de détails et d'indices doivent transpirer pour que le joueur en ait aussi une compréhension intuitive, en « espionnant » en quelque sorte les conversations.

Il suinte alors à travers de nombreux détails : livres trouvés, pancartes, dialogues des personnages, level design, architecture... Il est aussi possible d'inclure une section dans le jeu faisant office de codex ou d'encyclopédie, répertoriant de manière plus fine certains détails pour les plus investis des joueurs.

Avoir un lore très développé peut s'avérer très utile pour créer des mondes riches. Les mieux réussis donnent l'impression d'être vivants, qu'ils existaient avant l'intervention du joueur et qu'ils perdureront après son départ. Ils permettent aussi de structurer le monde et de garder une certaine logique dans les événements du jeu. Il est donc crucial dans les open world ou le joueur est plus souvent amené à explorer le monde que les événements de l'histoire principale.

IV Quelques conseils avant de commencer à écrire son jeu

- *Ne vous attachez pas trop à votre idée de base :*

Le développement d'un jeu vidéo est un processus chaotique, qui va demander la collaboration de plusieurs personnes aux compétences variées pendant plusieurs mois. Peu d'idées et de concepts ressortent de cette expérience intacts.

De manière générale, il est fortement déconseillé de préparer un scénario préconçu et d'essayer de bâtir le jeu autour de ce dernier. Vous risquez de vous exposer aux nombreux imprévus du développement d'un jeu, ce qui va vous forcer la plupart du temps à modifier ou à écourter des passages par contrainte de temps.

Il est aussi possible qu'une histoire, aussi bonne soit-elle, ne se traduise pas en des mécaniques de jeu intéressantes. Il est souvent préférable de se montrer extrêmement flexible pour laisser une liberté d'action au joueur ou de ne pas l'étouffer avec des séquences trop linéaires.

- ***Construisez une histoire qui colle à vos mécaniques de jeu.***

Il est donc préférable de procéder en utilisant un schéma du bas vers le haut. Partez des mécaniques de gameplay et de l'ambiance que vous souhaitez instaurer dans votre jeu, et commencez par chercher un moyen de les expliquer dans une histoire cohérente.

Le gros du travail des scénaristes vidéoludiques n'est souvent pas de créer à partir de rien, mais de contextualiser un gameplay ou un thème. Cela permet de garder un jeu cohérent, ou la manière de jouer est directement au cœur de la narration du jeu.

- ***Créer une base de données solide :***

Si votre jeu compte beaucoup sur son histoire ou possède un lore particulièrement développé, il est crucial de regrouper tous les détails concernant cet univers dans une base de données soigneusement entretenue. Elle peut y répertorier les noms propres, l'histoire de certains personnages, la carte d'une région... En bref tous les éléments fixes établis ailleurs dans le projet (et à portée de main pour les collaborateurs du projet).

La cohérence scénaristique est un élément très important dans ce genre d'œuvre et il est facile d'y introduire des erreurs. Pour peu que votre projet d'écriture s'étire sur la durée ou qu'il implique le travail de plusieurs scénaristes, il est impératif que tous possèdent les mêmes bases et un accès facile au travail de leurs collègues. Cette documentation prend souvent la forme d'une petite encyclopédie (wiki, github...). Il doit être facile pour tous les membres de l'équipe de retrouver les éléments dont ils ont besoin pour élaborer à leur tour différents aspects plus fins du scénario ou du level design.

Résumé du site « campus des écoles » :

<https://www.campus-des-ecoles.fr/game-art/actus/processus-ecriture-scenario-jeu-video/>

Bravo, après cette lecture, vous avez gagné un point de compétence en tant que **scénariste**.