

PIERRE LACOMBE GABRIEL FÉRAUD CLÉMENT RIVIÈRE

ÉCRIRE UN SCÉNARIO INTERACTIF

JEUX VIDÉO, ESCAPE GAMES, SERIOUS GAMES



Avec les témoignages exclusifs de :

David Cage – Bafta meilleur scénario de jeu – **Heavy Rain** (Quantic Dream)

Jean-Luc Cano – Bafta meilleur scénario de jeu – **Life is strange** (Dontnod)

Joe Pinney, David Bowman (Telltale's *The Wolf Among Us*, *The Walking Dead*),
Benjamin Diebling (*Beyond Two Souls*, *Detroit Become Human*),
Erwan Le Breton (Ubisoft), Thomas Veauclin (*The Council*), Fibre Tigre (*Out There*).

● Éditions
EYROLLES

Le jeu vidéo est devenu le premier produit culturel mondial. La narration y a enfin pris toute sa place. Découvrez-en les coulisses, embrassez votre créativité et plongez dans un atelier d'écriture unique guidé par les plus grands scénaristes interactifs.

Avec la scénarisation interactive, le spectateur devient acteur de l'œuvre. Grâce à cette narration, on parvient à faire passer des messages encore plus forts, car c'est le joueur qui expérimente ses propres choix et en subit les conséquences. C'est la narration ultime.

Que vous soyez amateur/rice de jeux vidéo, étudiant(e) ou professionnel(le), découvrez comment créer des expériences personnalisées plus immersives que jamais et offrez à votre joueur/se l'opportunité à travers ses choix d'écrire son propre destin.

Les méthodes, stratégies et secrets de ce nouvel art vous attendent. Pour partir à leur rencontre, rendez-vous à la page 1.

PIERRE LACOMBE est producteur d'expériences interactives et fondateur de Celestory, start-up spécialisée dans les technologies de scénarisation interactive au service de la fiction et de la formation.

GABRIEL FÉRAUD est scénariste interactif récompensé de nombreux prix, auteur de jeux de rôle, de livres dont vous êtes le héros et de jeux vidéo. Spécialiste du roman policier, ancien professeur d'histoire, il donne de nombreuses MasterClasses sur l'art de former et d'informer.

CLÉMENT RIVIÈRE est scénariste et directeur artistique. Il travaille sur des fictions interactives en format jeu vidéo, spectacle vivant et audio. En parallèle, il enseigne l'écriture et le théâtre dans plusieurs écoles en Europe.

ÉCRIRE UN

SCÉNARIO

INTERACTIF

Éditions Eyrolles
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05

www.editions-eyrolles.com

Crédits iconographiques

Page 107-108, Out There Chronicles est une série de jeu créé et édité par Mi-Clos Studio.

Page 116, Might & Magic est une série de jeux de Limbic Entertainment, édité par Ubisoft.

Page 127-128, Detroit Becoming Human est un jeu de Quantic Dream, édité par Sony Playstation.

Page 135-136, The Council est un jeu de Big Bad Wolf Studio, édité par Focus Home Entertainment.

Création graphique : Studio Eyrolles
Mise en pages : STDI

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris.

© Éditions Eyrolles, 2019
ISBN : 978-2-212-57100-4

Pierre Lacombe, Gabriel Féraud, Clément Rivière

ÉCRIRE UN SCÉNARIO INTERACTIF



● Éditions
EYROLLES

*À mon incroyable sœur Diane, la muse qui m'inspire depuis toujours,
À mes tendres parents Florence et Régis, auteurs de ma vie dont ils sont les héros,
À Chloé, l'aventurière sans peur qui m'accompagne et me soutient,*

Pierre Lacombe

*À ma fiancée Charlie, à ma mère, ma sœur, à ses deux merveilleux enfants, au
Platypus parce qu'il fut bien se rafraîchir et à toute la famille Dussine et Farquhar.
Sans oublier, Joëlle Sevilla et Bernard Belletante pour leurs savoirs et leurs soutiens.*

Clément Rivière



Pierre Lacombe



Gabriel Féraud



Clément Rivière

SOMMAIRE

Préfaces : l'aventure interactive commence.....	13
Avant-propos	19
Bienvenue, camarade !	19
Bienvenue, jeune Padawan !	20
PARTIE 1. LA SCÉNARISATION INTERACTIVE, UN ART MULTIMÉDIA.....	21
1. QU'EST-CE QU'UN SCÉNARIO INTERACTIF ?	23
J'ai une histoire !	27
J'ai une idée !	28
J'ai une commande !	29
Nous sommes des Nains juchés sur des épaules de Géants	31
2. CAS D'USAGE DU SCÉNARIO INTERACTIF	35
Quand je bosse, c'est sérieux !	35
J'écris pour la fiction !	35
J'écris pour un jeu de rôles !	37
J'écris pour l'audiovisuel !	42
J'écris pour la radio !	46
J'écris un livre !	47
J'écris une bande dessinée !	51
J'écris pour un jeu vidéo !	52

3. SE PRÉPARER À L'ÉCRITURE INTERACTIVE	57
Tout commence par la fin !	57
<i>Tempus fugit</i>	60
Comment préparer son travail	64
PARTIE 2. LE SCÉNARIO INTERACTIF, HISTOIRE D'UN GENRE RENOUVELÉ	71
4. LES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS	73
Rendez-vous au 1.....	73
<i>Donjons et Dragons</i> , la boîte de l'imaginaire	75
Les pères fondateurs.....	76
De nouveaux acteurs pour un nouveau défi	79
5. LES JEUX TEXTUELS ET LES JEUX VIDÉO NARRATIFS	83
Au commencement, un peu de fantasy !.....	83
L'aventure au bout du clavier.....	83
L'envol du jeu textuel !.....	84
Il vaut mieux mourir que disparaître !	85
Un renouveau ludique !.....	86
PARTIE 3. LES FONDAMENTAUX DU SCÉNARIO INTERACTIF	91
6. ARCHITECTURE DU SCÉNARIO	93
Introduction à l'écriture scénaristique : la structure	93
Des fondations solides : un univers et ses personnages.....	98
7. CRÉER UN UNIVERS ET MAÎTRISER SES CODES	101
Et là, on pense aux genres	101

Comment doser les codes ?	104
Comment construire un univers ?	108
8. LE PERSONNAGE PRINCIPAL	117
Un ou des personnages principaux ?	118
Donner la vie	120
Caractériser votre personnage principal : motivez-le !	121
Comment avoir une idée des dosages	124
9. CRÉER UN RÉSEAU DE PERSONNAGES SECONDAIRES	129
Les figurants	129
Le monde des seconds rôles	129
10. LES ÉVÉNEMENTS DÉCLENCHEURS ET LES RÉVÉLATIONS	137
Les événements déclencheurs	137
L'art du point de vue et des révélations	141
11. LE DIALOGUE	147
Le personnage ne parle pas	147
Un langage original	148
Le personnage principal parle	149
La personnalisation des dialogues	150
À quoi servent les dialogues ?	151
Les dialogues, un second souffle	152
Les dialogues selon le média	154
12. L'ACTION	159
Pour une bande dessinée	159
Dans un livre dont vous êtes le héros	160

Pour un jeu de rôles.....	160
Pour la radio	161
Pour de l'audiovisuel.....	161
Pour un jeu vidéo	162
13. CONSTRUIRE UNE SCÈNE.....	163
Le découpage scénique	164
Introduire les personnages.....	167
Sans climax, pas de scène.....	168
Introduire le jeu.....	173
 PARTIE 4. LES MÉCANIQUES DE L'INTERACTIVITÉ.....	 177
14. MAÎTRISER SON OUTIL DE TRAVAIL	179
Maîtriser sa langue	179
Maîtriser son traitement de texte	181
L'interactivité avec Twine.....	183
Le Celestory Creator.....	185
Les autres outils	188
15. IMAGINER LES DIFFÉRENTES FINES.....	189
Tous les chemins ne mènent pas à Rome.....	189
La scénarisation interactive, une rétro-écriture ?	190
Les fins principales et les fins secondaires.....	191
Rejouabilité et caractérisation des fins.....	192
Du manichéisme à la pluralité	193
16. LES DIFFÉRENTS TYPES DE CHOIX.....	197
L'illusion du choix ?	200
Les choix cruciaux	203

Orienter les choix.....	206
Relancer l'attention.....	207
Placer les choix selon le média	208
17. LE BESTIAIRE DES GRAPHES.....	211
L'escargot.....	211
La patte-d'oie.....	212
Le poulpe	213
Le fourmilion	213
Le mille-pattes.....	214
Le poisson-globe	214
18. LA FORCE DES CONTRAINTES.....	215
Pour les personnages	215
Pour la joueuse.....	216
Pour l'auteur	217
Atteindre des points de non-retour.....	219
19. UNE EXPÉRIENCE PERSONNALISÉE.....	221
Les mini-jeux : objectif 100 %	222
Illusion et panache.....	223
Promettre et récompenser	223
Maîtriser les enjeux moraux	224
Impliquer la joueuse par tous les moyens.....	226
Conclusion : les 10 conseils pour écrire un scénario interactif..	227
Postfaces : Donner vie à votre histoire interactive	229
Index.....	235

PRÉFACES* : L'AVENTURE INTERACTIVE COMMENCE

La vie est l'histoire interactive la plus fantastique qui soit. Nous faisons des choix tous les jours, à chaque instant. Nous sommes définis en tant qu'individus par les choix que nous faisons. C'est le point de vue de la philosophie existentialiste de Sartre, par exemple. Nous sommes tous le résultat de nos choix, et c'est ce que je crois aussi.

Tout ce que j'essaie de faire dans la narration interactive, c'est imiter la vie. Et c'est un challenge immense, car la vie est tellement complexe que tout ce que nous pouvons faire dans la narration interactive, c'est de reconstituer une version très simplifiée de l'existence. C'est un défi immense, mais passionnant.

La manière dont on raconte des histoires n'a pas vraiment changé depuis qu'Aristote a établi les règles de la dramaturgie, il y a environ 2 500 ans.

L'écriture interactive est, à mon avis, la première (ou en tout cas la plus grande) révolution dans notre façon de raconter des histoires.

Depuis une vingtaine d'années, je suis fasciné par le fait que la narration interactive est un art où l'auteur crée avec son public. C'est ce qui rend la narration interactive si unique et différente des autres formes d'art.

C'est intéressant, car en étant actif dans l'histoire, le joueur apprend à se connaître lui-même. Il ne s'agit pas de regarder passivement un film, mais bien d'être acteur de ce film : faire des choix et être confronté aux conséquences de

* Issues d'entretiens exclusifs.

ces derniers. Cela questionne les valeurs morales du joueur et qui il est vraiment. L'expérience devient une sorte de miroir pour le joueur.

Je suis convaincu que c'est un art très exigeant. C'est un art, car vous avez évidemment besoin d'être créatif, vous devez créer de l'émotion. C'est technique, parce que vous avez besoin d'apprendre certaines choses indispensables, et pour apprendre, vous avez besoin de connaître l'échec comme le succès. Les deux sont importants.

C'est également un art difficile, car il n'existe pas beaucoup de projets ni d'exemples de cet art – en tout cas, pas autant que je le voudrais.

Quand nous avons commencé à travailler sur *Fahrenheit* et *Heavy Rain*, nous étions vus comme des extraterrestres dans l'industrie du jeu vidéo. On allait voir des gens pour leur parler de scénario interactif et les gens pensaient aux jeux d'aventures avec des puzzles et des énigmes. Honnêtement, personne ne nous prenait au sérieux.

Les poids lourds qui sortaient des jeux d'action nous demandaient : « Qui a besoin de storytelling ? »

Après *Heavy Rain*, nous avons commencé à voir les choses changer. Des gens, qui travaillaient sur des *First Person Shooter* sont venus nous dire : « On est très fans d'*Heavy Rain*, comment pourrait-on mettre du storytelling dans notre jeu ? »

Alors, on a vu le storytelling apparaître un peu partout, même dans des jeux de voiture ou de sport !

Ensuite, ils ont commencé à s'intéresser à l'émotion. Quand, à l'époque de *Fahrenheit*, nous parlions d'émotions, tout le monde nous rétorquait : « Qui a besoin d'émotion dans un jeu vidéo ? » Mais avec *Fahrenheit*, et surtout avec *Heavy Rain*, l'industrie a compris que c'est, justement, l'émotion qui sublime l'expérience et la rend plus impactante. C'est l'émotion qui laisse une trace dans l'esprit des joueurs et fait de votre jeu une expérience dont ils se souviendront longtemps.

Quand j'ai commencé à travailler, il y a vingt ans, je n'avais aucune référence. Il n'y avait aucun jeu qui faisait ce que je voulais faire. Il y avait bien quelques chercheurs sur la narration interactive, mais cela restait assez abstrait. Ils discutaient de la théorie de quelque chose qui n'existait pas réellement – en tout cas pas en tant que produit *mainstream*.

J'ai fini par écrire tout moi-même sur mon premier projet, *Nomad Soul*, sans aucune idée de comment tout cela fonctionnait. En vingt ans, j'ai fait à peu près

toutes les erreurs possibles et imaginables, qui me permettent aujourd'hui de commencer à savoir ce que je fais.

J'ai développé mes propres techniques, ma propre grammaire, mais tout cela m'a pris vingt ans.

Je pense qu'avoir un point de référence comme ce livre pourrait être infiniment utile aux jeunes auteurs comme aux plus expérimentés, et leur permettre de gagner vingt ans.

Rien ne remplace l'expérience et la confrontation directe aux problématiques parce que c'est la meilleure façon de les comprendre mais, en même temps, si on peut avoir sous la main une partie de l'expérience de personnes qui ont travaillé sur le sujet durant des années, cela peut nous permettre de gagner beaucoup, beaucoup, de temps.

David Cage, BAFTA 2013 meilleur scénario de jeu (*Heavy Rain*)¹



BRITISH ACADEMY
GAMES AWARDS

1. Le BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) Games Awards est la plus prestigieuse récompense internationale de la profession pour l'écriture d'un scénario de jeux vidéo.

Posons les bases.

Avec la scénarisation interactive, le spectateur devient acteur de l'œuvre. Ses choix entraînent des conséquences, et le joueur crée sa propre expérience. Il peut ainsi être plus touché qu'en regardant un film ou en lisant un livre, car il s'en sent responsable.

Le but n'est pas de donner des leçons. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise fin. Le joueur fait ses choix, et doit les accepter. Comme dans la vie. Ce n'est pas parce qu'il fait un mauvais choix que c'est une mauvaise personne. Cela permet d'entrer en introspection avec soi-même. De se poser des questions sur ce que l'on est.

Grâce à la narration interactive, on parvient à faire passer un message encore plus fort, car c'est le joueur qui expérimente ses propres choix, et qui en subit les conséquences. Soyons très explicite, c'est la narration ultime.

Il ne s'agit pas de l'avenir de la narration, car la scénarisation classique existera toujours avec les films, les séries, et les jeux classiques. Cependant, c'est un nouveau moyen de narration qui promet énormément, notamment dans le jeu vidéo où il prend un essor considérable depuis une dizaine d'années.

Les jeux narratifs sont de plus en plus appréciés, la narration interactive a un bel et immense avenir devant elle.

Et je parle en connaissance de cause.

Chez Dontnod, nous ne nous attendions pas à une telle réussite pour *Life Is Strange*. Nous avons eu un immense succès, très rapidement, qui a dépassé les attentes de toute l'équipe. Ce qui m'a particulièrement marqué, ce sont tous les mails que nous avons pu recevoir : des mails de remerciements, des témoignages d'amour...

Nous avons réussi à toucher les gens. Évidemment, il y a eu aussi la reconnaissance de la profession, les prix. Mais c'est la reconnaissance des gens qui est finalement la plus importante.

Et plus le jeu gagnait de prix, plus il était reconnu et avait de chances d'en gagner d'autres. Et finalement nous avons été nominés dans cinq catégories pour le BAFTA. Nous avons eu le BAFTA Best Story. Pour moi, en tant que scénariste, c'était incroyable. Cette récompense était d'autant plus belle qu'elle résonnait avec les retours du public !

En France, la plupart des gens, même dans le monde professionnel, ne savent pas vraiment ce qu'est un BAFTA, et quelle en est sa valeur. Le jeu vidéo reste connu de loin, même si c'est en train de changer.

Avec le succès de *Life Is Strange*, je suis très fier que nous ayons réussi à montrer que c'était possible. Nous avons posé un petit échelon. Et personnellement, je suis fier d'avoir réussi à faire évoluer le média dans lequel je travaille. Je suis ravi que ça inspire, et que ça crée des vocations, car le monde a besoin de bonnes histoires. Plus les gens écrivent de bonnes histoires qui touchent les autres, plus je pense que ça peut changer le monde.

Et un livre, ce livre, peut changer les choses.

Je rêve que le statut d'auteur de jeux vidéo soit aussi reconnu que le cinéma par le grand public. Si les gens voient des livres qui parlent de scénarisation interactive et qu'ils les lisent, il y a de grandes chances pour que ça change leur point de vue.

Avec ce livre, nous sommes au début d'une grande aventure !

Jean-Luc Cano, BAFTA 2015 meilleur scénario de jeu (*Life Is Strange*)



BRITISH ACADEMY
GAMES AWARDS

AVANT-PROPOS

Votre mission, lecteur, lectrice, si vous l'acceptez, consiste à lire et retenir de cet ouvrage ce qui vous semblera important pour vous et pour votre pratique narrative.

Si vous écrivez déjà des histoires, rendez-vous à *Bienvenue, camarade !*

Si vous n'avez pas encore écrit d'histoires, rendez-vous à *Bienvenue, jeune Padawan !*

Après, ou si vous décidez de ne pas aller consulter l'une de ces rubriques, rendez-vous à *l'Introduction !*

BIENVENUE, CAMARADE !

Vous êtes auteur ? Cela veut tout et rien dire à la fois, on parle bien de l'auteur d'un crime. Si c'est votre cas, espérons que ce ne soit qu'un crime littéraire... Plaisanterie mise à part, à une époque, on parlait d'écrivain, de dramaturge, puis le cinéma est arrivé avec ses besoins spécifiques et, au cours du siècle dernier, on a rarement produit autant d'histoires sous un nombre de formes aussi variées. Vous faites donc partie des tous ces « propulseurs contenus », comme on dit pour faire moderne dans un univers connecté. Des connexions, les humains en ont toujours eues, et notamment autour des histoires. Cela se conte, se raconte, s'intériorise ou se partage.

Il n'y a rien de plus volatil et de plus éternel qu'une bonne histoire.

Mais une histoire interactive ? Le nombre d'auteurs pratiquant ce type d'écriture a fluctué, même si on peut dire qu'il s'agit d'une invention du siècle der-

nier. Une invention d'abord livresque, puis reprise par les jeux vidéo, avant de se retrouver indifféremment dans l'un comme dans l'autre. Simplement, en ce qui concerne un livre interactif, un éditeur est obligé de le préciser au lecteur, alors que pour un jeu vidéo, l'interactivité, espérons-le pour vous, est une évidence.

Soit vous écrivez déjà des histoires interactives, soit vous vous intéressez à ce domaine. Soyez exigeant avec cet ouvrage – ce qui ne vous intéresse pas, ne vous encombre pas avec, mais ce qui vous dérange, vous titille ou vous surprend, réfléchissez-y à deux fois.

↳ Et maintenant, rendez-vous à la partie 1 !

BIENVENUE, JEUNE PADAWAN !

Vous voulez écrire ? Notons cette particularité : même si vous voulez faire un jeu vidéo, qui peut ne comporter aucune ligne de texte, il vous faut bel et bien écrire une histoire. Vous pouvez commencer un jeu sans histoire, mais s'il dépasse le niveau d'un casse-briques, vous allez sentir qu'il faut quelque chose de plus.

Ne nous leurrions pas : si vous n'avez jamais écrit d'histoire, vous commencez par l'exercice le plus difficile. Soit vous posez ce livre et écrivez d'autres textes pour le reprendre plus tard, soit vous faites appel à cette ressource qu'il vous faudra exploiter jusqu'au bout : votre volonté.

Notez que, tout au long de l'ouvrage, nous prenons le parti pris d'utiliser le terme de « joueuse » au lieu de « joueur ». Il s'agit non seulement de souligner l'importance de votre public, mais également d'illustrer que le jeu à scénario interactif est le porte-étendard de la féminisation du public, en attestent plusieurs études sur le marché du jeu vidéo console/PC et les succès des jeux narratifs sur mobile tel que *Choices*, *Episodes* ou encore *Is it love ?*².

2. Plateformes d'histoires interactives sur mobile avec un business model par crédits, rachetées en 2017-2018 des dizaines de millions de dollars par les géants Nexon, Tencent et Ubisoft.

PARTIE 1

LA SCÉNARISATION INTERACTIVE, UN ART MULTIMÉDIA

L'interactivité des histoires existe depuis l'invention du langage. En adaptant votre récit à chacun, vous créez un lien unique qui permet de se projeter dans votre univers, tout en vous permettant de mieux comprendre votre public.

Aujourd'hui, la scénarisation interactive sert aussi bien des objectifs d'*entertainment*, de pédagogie ou de communication, sous de nombreux médias, formant une nouvelle forme d'art.

1. QU'EST-CE QU'UN SCÉNARIO INTERACTIF ?

Le scénario interactif propose à son lecteur de choisir le déroulement de l'histoire qu'il est en train de lire. Par conséquent, un scénario de jeu vidéo est par essence interactif, puisque le joueur a la possibilité, même minimale, d'intervenir dans le déroulement du jeu. La notion d'interactivité va donc dépendre des choix proposés, de leur quantité et de leur qualité, tout comme des fins proposées par le scénario, avec la même contrainte de quantité et de qualité.

La notion de jeu est essentielle dans la construction d'un scénario interactif. Même si votre histoire interactive prend corps dans un livre, on parlera de « joueuse » et non de « lectrice ».

Le scénario interactif implique d'écrire une histoire à jouer. Et pour être plus précis, l'art du scénario interactif consiste à écrire des histoires à jouer. Plus vous proposez de fins possibles, plus vous aurez proposé différents chemins pour les atteindre, et donc différentes histoires, pour votre joueuse.

Alors oui, la difficulté apparaît tout de suite : virtuellement, vous devez tout écrire, tout envisager. Et vous mourrez à la tâche avant d'avoir terminé.

N'oubliez pas que, si l'interactivité est au cœur du scénario interactif, celui-ci est un scénario : il va cadrer l'univers, les personnages, les aventures, tout ce qui va faire l'objet de l'interaction avec la joueuse.

Pour vous donner une échelle, un scénario comme *Candy crush* n'existe pas, il n'y a pas de scénario. Votre joueuse peut tout de même interagir, mais l'univers, certes très coloré, est très limité, tout comme les interactions possibles. L'exemple peut paraître extrême, mais il s'agit de façon basique d'indiquer que

si tout jeu vidéo propose de l'interactivité, comme tout jeu d'ailleurs, il n'y a pas nécessairement de scénario interactif derrière.

Les spécialistes du jeu vidéo expliqueront que s'il faut décider quel effet produit telle action, etc., nous serons d'accord pour dire qu'il s'agit surtout d'éléments ludiques, de *gameplay*, mais pas d'histoire. Le football possède des règles, un jeu de football reproduit ces règles et nécessite un *gameplay* pour y jouer avec plaisir, du moins on l'espère, mais il n'y a pas d'histoire, encore moins de narration interactive, un tournoi ne saurait suffire.

Pourtant, aujourd'hui, les jeux de sport s'emparent du storytelling et proposent aux joueuses de créer un personnage qui va briller au sein d'une carrière. La licence NBA 2K est un exemple qui fait désormais autorité dans les jeux de sport. La carrière, comme celle proposée par Spike Lee dans NBA 2K16, propose, malgré des maladresses, de vivre le mythe du self-made-man en gravissant les marches vers la gloire (le titre NBA) et plus loin encore en décrochant le Graal (dont l'équivalent est l'entrée au *Hall of Fame*) ; il s'agit de siéger à côté de sa majesté M. Jordan.

La joueuse est alors transcendée par son double numérique. Le personnage nous touche au plus profond par ses réussites car, au fond, chacun veut vivre une belle histoire. Pour que l'expérience soit complète, notre personnage doit devenir une légende, rien que cela !

Le classement des joueuses se retrouve autant dans les simulations de sport que dans les jeux narratifs. La question n'est pas de savoir si je suis la première, mais de comparer mon expérience. *Qu'est-ce que j'ai raté ? Est-ce que j'ai réussi à tout explorer ? Est-ce que je suis la seule à avoir fait ce choix ?...*

On peut imaginer qu'à terme, les jeux de sport vont s'orienter vers des expériences narratives et donc de plus en plus interactives. Plus la joueuse sentira que son avatar est unique, plus son expérience sera complète. Et c'est ainsi que le jeu de sport s'inspire du jeu de rôles...

Si vous jouez à *World of Warcraft* en ligne, vous jouez à un *massive multimedia online role playing game* (MMORPG), la version en ligne d'un type de jeu de rôles. Virtuellement, au sens propre du terme, vous pouvez faire ce que vous voulez, et même ne rien faire. Si vous voulez, il n'y a pas d'histoire, et vous vous promenez dans l'univers. Ou alors vous rencontrez d'autres joueuses, et interagissez avec elles, ne serait-ce qu'en les affrontant. Ou alors, et là vous entrez dans des multitudes de scénarios interactifs, vous accomplissez des quêtes que vous proposent les concepteurs du jeu. D'une certaine manière, un MMORPG

est un univers interactif vous proposant de choisir les scénarios interactifs auxquels vous voulez jouer.

Entre ces deux types de jeu, le *casual game* à la *Candy crush* et le MMORPG à la *World of Warcraft*, vous avez donc une très grande variété de scénarios interactifs possibles. Pour éviter de se perdre en donnant des conseils par trop généralistes, nous ferons souvent référence au scénario interactif textuel. C'est typiquement le genre de scénario où vous écrivez le plus, et c'est là tout l'intérêt pour cet ouvrage. Si vous écrivez un scénario interactif pour un jeu textuel, vous aurez la capacité d'écrire pour n'importe quel type de jeu requérant un scénario interactif.

Après, il vous faudra trouver au préalable l'élément essentiel sans lequel rien ne sera possible : l'envie d'écrire.

Considérons que vous disposez de ce prérequis. Pour travailler votre scénario, il vous faut une histoire, ou au moins un sujet. Vous l'aurez compris, si vous n'avez aucune idée en tête, aucun thème, rien de rien, vous pourrez secouer toutes les méthodes dans n'importe quel ordre, il ne se passera rien.

Il ne s'agit pas d'avoir déjà toute votre histoire à l'esprit, mais au moins un élément autour duquel vous allez broder, tricoter, détricoter, bref, construire votre scénario interactif.

Pour vous aider au cours de votre aventure, nous sommes allés recueillir les avis et les témoignages de scénaristes reconnus pour leur travail dans la narration interactive.

Vous pourrez donc lire le point de vue de :

- David Cage, scénariste et réalisateur de *Heavy Rain*, *Beyond : Two Souls* et *Detroit : Become Human*, chez Quantic Dream.
- Jean-Luc Cano, scénariste de *Life Is Strange*, chez Dontnod.
- Sybil Collas, narrative designer pour *Vampyr*, chez Dontnod.
- Benjamin Diebling, scénariste de jeu de rôle et metteur en scène de jeu vidéo (Quantic Dream).
- Erwan Le Breton, editorial narrative manager, chez Ubisoft.
- FibreTigre, scénariste de *Out There* et *Out There Chronicles 1 et 2*, chez Mi-Clos.
- Joe Pinney, scénariste de *The Wolf Among Us*, chez Telltale Games.
- David Bowman, directeur de la production, chez Telltale Games.
- Thomas Veauclin, scénariste et directeur artistique de *The Council*, chez Big Bad Wolf.