

FICTION. INTERACTIVE.FR

> **DÉCOUVREZ** Un nouvel article chaque semaine pour en apprendre plus sur l'univers des fictions interactives.

> **JOUEZ** À une collection de plus de 90 fictions interactives francophones référencées.



> **CRÉEZ** À l'aide de nombreux tutoriels pour Inform 6 et 7, Twine et Ink.

> **DISCUTEZ** Avec le reste de la communauté francophone sur le forum et le serveur Discord dédiés.

MÉMOIRE

CONCOURS DE FICTIONS INTERACTIVES FRANCOPHONES 2018



FAUTE DE SERVO

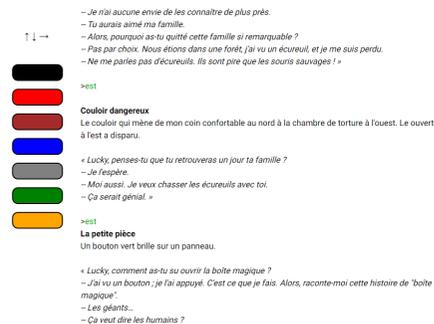
Jack Welch (*Tana Ostrova*)

« Où suis-je ?

D'ailleurs... Qui suis-je ? »

> PRÉSENTATION

C'est sur ces deux questions existentielles que démarre *Faute de Servo*, une fiction interactive aux mécanismes atypiques. En effet, plutôt que de taper des commandes ou de cliquer sur des liens au nom explicite, on interagit ici par le biais de boutons colorés, chacun représentant une action donnée.



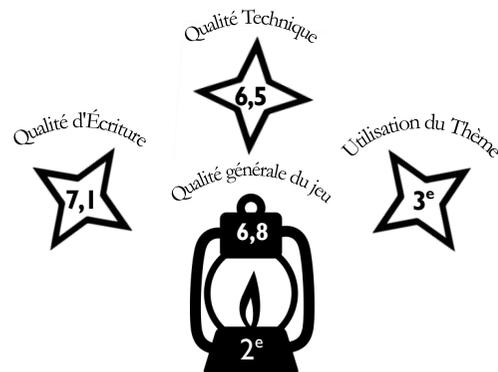
D'abord très restreint, le champ des actions possibles s'élargit rapidement au fil de la progression, tandis qu'en parallèle, la perception s'affine, les capacités de réflexion du personnage augmentent et permettent de comprendre de mieux en mieux la situation.

> COMMENTAIRES

Si *Faute de Servo* en a dérouté plus d'un au premier abord, il restera dans les mémoires du jury comme une très agréable surprise, comme en témoigne sa deuxième place au classement général.

Les dialogues sont bien écrits et pleins d'humour, les descriptions des lieux évoluent intelligemment au fil du jeu et des changements de point de vue. Des fautes d'accord ont résisté aux relectures, mais l'écriture reste très bonne, d'autant plus que le français n'est pas la langue maternelle de l'auteur.

Le scénario original et surprenant réussit à maintenir la curiosité du lecteur tout au long du jeu. On prend plaisir à errer dans ces couloirs impersonnels pour en découvrir peu à peu les secrets.



CONCOURS 2018

À PROPOS

Placé sous le thème de la mémoire, le concours de fictions interactives francophones 2018 est maintenant terminé. Cinq jeux ont participé à cette 11^{ème} édition ; ils ont été rendus publics le 15 janvier, lançant la procédure de vote, ouverte à tous, qui s'est achevée le 25 février. Ce livret rassemble les résultats de chacune des participations, ainsi qu'un résumé des commentaires des votants.

> RÈGLES DU CONCOURS

Pour pouvoir participer au concours, les auteurs devaient soumettre une œuvre inédite de fiction interactive destinée à un public francophone. Sous le terme de fiction interactive, on regroupe ici des jeux dont le support principal est textuel, quoiqu'il puisse inclure des images et effets sonores, qui propose une interaction dynamique, par exemple via un *parser* ou des hyperliens. Les participants étaient libres de choisir leur système de jeu, tant que celui-ci répond à ces impératifs. Le thème « Mémoire » pouvait être intégré ou non à la production finale, de la manière convenant le mieux aux auteurs et aux œuvres produites.

> JEUX EN LICE

Les auteurs ont profité du cadre assez large du concours pour donner vie à des fictions interactives très variées, par leur genre, leur interface, leur narration... En dépit de ces différences, la constante de cette cuvée 2018 restera la qualité. Les cinq jeux présentés cette année valent le détour, et nous vous invitons à les découvrir dans la suite de ce livret.

RÉSULTATS

MEILLEUR JEU

1. Hansel & Gretel - La Revanche	7,9
2. Faute de Servo	6,8
3. Old Man's Tale	6,7
4. La Tempête	6,6
5. L'Exil	5,6

QUALITÉ TECHNIQUE

1. Hansel & Gretel...	8,3
2. Old Man's Tale	7,4
3. La Tempête	6,7
4. Faute de Servo	6,5
5. L'Exil	5,2

QUALITÉ D'ÉCRITURE

1. Hansel & Gretel...	7,7
2. La Tempête	7,4
3. Faute de Servo	7,1
4. L'Exil	6,8
5. Old Man's Tale	6,5

UTILISATION DU THÈME

1. Hansel & Gretel - La Revanche	8 voix
2. Old Man's Tale	7 voix
3. Faute de Servo	4 voix
4. La Tempête	1 voix
5. L'Exil	0 voix

> COMMENTAIRES

Le moins qu'on puisse dire, c'est que les votants ne tarissent pas d'éloges concernant *Hansel et Gretel - La Revanche*, qui termine à la première place dans toutes les catégories du concours !

Très généreux en contenu, le jeu vous propose une aventure d'une dizaine d'heures (au moins). La qualité n'est pourtant pas en reste : les textes sont bien écrits de bout en bout. L'univers de Dark Fantasy qu'ils dépeignent est intrigant ; les personnages sont crédibles, qu'ils soient attachants ou menaçants.

L'immersion est renforcée par une présentation sobre, et sombre, mais surtout par de nombreux effets sonores, qui posent le ton avant même d'avoir passé l'écran titre.

L'interface est travaillée, ce qui lui permet de rester lisible en dépit d'une certaine complexité, notamment pendant



les combats, qui requièrent d'afficher un très grand nombre d'informations à l'écran.

Le système de combat en lui-même est bien pensé et d'une grande profondeur stratégique. L'alternance entre narration et combats est bien menée et aboutit à un jeu très équilibré, qui ravira lecteurs et tacticiens.

Passé les premiers niveaux, la difficulté est très relevée, peut-être même un peu trop. Le fait de devoir recommencer les combats en boucle peut devenir un peu frustrant, et certains fragments de souvenirs cachés dans les niveaux précédents deviennent indispensables. Toutefois, ce bémol ne saurait éclipser les indéniables qualités de *Hansel et Gretel - La Revanche*, qui mérite amplement son succès !

Votre tour (PA 10/10, PV 50/50)

Début du combat

Vous avancez de 4

Vous tentez de vous souvenir

Roger Brise Dents vous attaque avec une probabilité de 40%. Échec

Roger Brise Dents vous attaque avec une probabilité de 40%. Échec

Roger Brise Dents vous attaque avec une probabilité de 40%. Échec

Roger est une brute. Il ne sait que cogner.

PA par tour : 10, Mouvement : 2 PA, Attaque : 3 PA, Précision : 50%, Esquive : 0%, Puissance : 4, Portée : 0

Case 0 - contact (fin de la zone de combat)

Frapper Roger Brise Dents (BSN, 3 PA, PV 55/55)

Reculer (4 PA), Volte-face (2 PA)

Arme en main : Aucune

Changer d'arme (2 PA) : Pistolet (5/5, 20)

Se souvenir (2 PA) : Se préparer à esquiver (4 PA), Viser (2 PA)

Fin du tour, Ouvrir les caractéristiques, Fermer le journal de combat, Ouvrir l'aide

HANSEL ET GRETEL

- LA REVANCHE

Corax

Vous vous réveillez en sursaut, troublé, perdu... Dans votre esprit, c'est le chaos, et autour de vous, le noir complet. Par réflexe, vous appelez votre sœur, Gretel, mais seul le silence vous répond.

> PRÉSENTATION

Hansel et Gretel - La Revanche est un jeu d'action-aventure alternant phases d'exploration et phases de combat au tour par tour dans un univers mêlant conte et cadre contemporain.

Dans la peau de Hansel, vous vous attaquez à un réseau de dangereuses sorcières accompagné de Gretel et d'un arsenal à en faire pâlir d'envie un activiste de la NRA.

Le jeu est divisé en chapitres qui représentent autant de souvenirs des aventures menées avec votre sœur, que vous allez devoir vous remémorer afin de sortir de votre léthargie surnaturelle.

Lors des phases d'exploration, vous guidez votre personnage par le biais de

liens hypertextes, pour lui permettre de se remémorer des détails cruciaux pour sa progression. Puzzle et réflexion seront au rendez-vous pour collecter les fameux fragments de souvenirs !



Puis viennent les phases de combat, contre un ou plusieurs ennemis, au cours desquels il faudra utiliser judicieusement les points d'action de votre personnage pour attaquer, recharger votre arme, ou vous déplacer. Le système est très complet et la difficulté est au rendez-vous - attendez-vous à reprendre certains affrontements à de nombreuses reprises avant de trouver la stratégie gagnante.

LA TEMPÊTE

Stéphane Flauder

« *Chez vous, paix, chaleur et sécurité.*

Partout : la nuit.

Au dehors, la tempête. »

> PRÉSENTATION

Dans *La Tempête*, vous incarnez un personnage réveillé au beau milieu de la nuit par un volet qui claque, ce qui avive en lui un sentiment de dégoût de plus en plus prononcé.

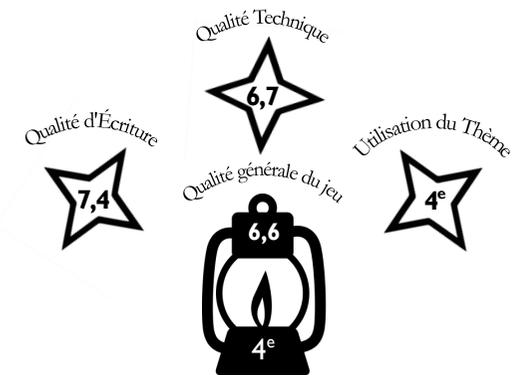


C'est un jeu à ambiance assez court et linéaire, mais aussi très immersif, qui vous fera vivre à coup sûr une expérience mémorable.

> COMMENTAIRES

La Tempête a été salué presque unanimement pour la qualité de sa narration, il obtient par ailleurs la deuxième place dans cette catégorie. Il a su séduire les amateurs de parser, non seulement

parce que c'est le seul jeu de cette édition du concours à y avoir recours, mais surtout grâce au soin qui y a été apporté. En effet, celui-ci comprend des formulations très naturelles et prévoit un grand nombre d'actions peu orthodoxes du joueur. Il en ressort une impression de liberté peu commune et assez paradoxale au vu de la linéarité du jeu. Peu important les actions du joueur : une seule issue est possible, qui survient assez brusquement qui plus est. Cette fin a, du reste, divisé les votants : certains ont regretté son unicité et le fait qu'elle puisse survenir très rapidement, faisant passer le joueur à côté d'une bonne partie du jeu, quand d'autres ont apprécié l'effet de surprise et son adéquation avec le récit.



L'EXIL

Benjamin Roux (Yoruk)

« On a repéré un truc chaud qui dégage de la fumée vers le grand amphithéâtre. C'est peut-être magique non... Tu saurais où regarder ? »

> PRÉSENTATION

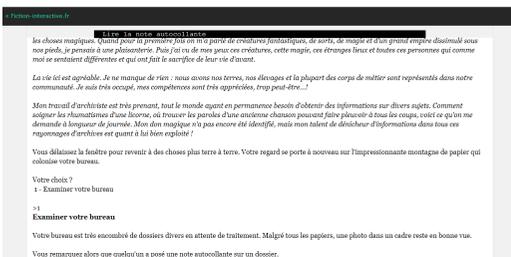
Préquelle à *L'Envol* et au *Diamant Blanc*, deux participations à de précédentes éditions du concours, *L'Exil* est un jeu à choix multiples mettant en scène un archiviste investi d'une nouvelle mission : s'occuper d'un dragon.

Si l'aventure est relativement courte et peut manquer d'interactions au goût de certains joueurs, l'histoire est prenante, bien menée et saura satisfaire autant les novices que les amateurs des précédents volets de la série.

> COMMENTAIRES

L'univers de l'Empire Souterrain et le récit qui s'y déroule sont incontestablement les points forts de *L'Exil* et ils ont séduit la majorité des votants.

Techniquement, si l'exécution est irréprochable - l'absence de bug est notable - le jeu est moins ambitieux, moins innovant que la concurrence, ce qui se ressent dans les notes attribuées.



Les actions du joueur ont assez peu d'influence sur le déroulement du récit, ce qui est rendu flagrant par le système de choix multiples, qui se résume par moments à un choix unique.

Le texte est bien écrit et agréable à lire, sans grand lien avec le thème de l'année. Les votants ont déclaré avoir passé un agréable moment en compagnie de Falkor et de son dresseur.

Qualité Technique



Utilisation du Thème



Qualité générale du jeu



Qualité d'Écriture



OLD MAN'S TALE

Hugo Bourbon, Ludovic Moge, Gabrielle Cluzeau, Drice Siamer & Enzo Carleo

« Et bien, au fond du couloir se tenait une nouvelle porte... Maintenant que j'y pense, il y avait beaucoup de portes dans ce donjon ! »

Qualité d'Écriture



Qualité générale du jeu



Qualité Technique



Utilisation du Thème



Un concept original, un travail des effets visuels et sonores : *Old Man's Tale* est un jeu techniquement ambitieux, ce qui lui a permis de se hisser sur la deuxième marche du podium dans cette catégorie.

L'interactivité est bonne, certains obstacles pouvant être surmontés de plusieurs façons différentes sans perturber la narration. Cependant, l'exécution n'est pas à la hauteur : quelques bugs persistent, et le joueur peut se retrouver bloqué sans autre choix que de redémarrer le jeu, voire même le navigateur.

Le ton du narrateur est sympathique, le fait qu'il s'adresse directement au lecteur rend son discours très tangible et permet quelques traits d'humour bienvenus. Mais là encore, une relecture supplémentaire aurait été appréciable, pour permettre de corriger les fautes d'orthographe et tournures maladroites qui ponctuent le récit.

Le thème « Mémoire » est central et très bien utilisé.

> PRÉSENTATION

Un vieil homme a décidé de vous conter ses aventures passées. Sa mémoire n'étant plus ce qu'elle était, il a cependant besoin d'aide pour se remémorer certains détails et parvenir au bout de son histoire.

Réalisé sous Unity, *Old Man's Tale* utilise un système de jeu innovant à base de mots-clés à récupérer et garder sous forme de cartes qui seront réutilisées dans la suite du récit.

> COMMENTAIRES

