

"Le Donjon de BatteMan"





Ambient Screen | Processeur: 70.1°C | 5h:48m | 13.7°C légère pluie - Samedi, 13 Juin 2020, 00:37:46

Ram Disk PolyOrga | Monkey Island.txt

Inform Source (IF Game)

- Information... | 1
- Figer | 4 Mo/937.3 Mo uti
- Libérer
- Trier
- Nouveau répertoire...
- Couper | X
- Copier | C
- Renommer... | R
- Supprimer | X
- Déplacer vers la corbeille...
- Ouvrir avec... | N: 1 | SIZE: 8323 octets
- Ouvrir avec UAE
- Éditer...
- Configurer les actions associées...
- Envoyer vers Jalapeno...
- Compresser en
- Éditer avec FlowStudio...
- Compilation en .z5

Frotz 2.43 MorphOS Release 1

Entrée du château

Bienvenue dans notre première fiction interactive.

Château Aventure
 Vous allez vous pythonner !
 Copyright (c) 2020 par BatteMan (et le livre de mon gamin aussi).
 Release 1 / Serial number 200613 / Inform v6.30 Library 6/11 S

Entrée du château
 Tu tombes d'un puits et te retrouves dans une pièce obscure d'un mystérieux château !
 Une flaque d'eau se trouve au centre de cette pièce.
 Tu ne peux que choisir entre quatre passages :
 - une à l'est,
 - une à l'ouest,
 - une au nord,
 - et une au sud, évidemment.

FlowStudio, éditeur de texte

Chateau.inf

```

1 | exemple inspiré de la ORLibrary
2 | *****
3 | *** Les deux premières options ci-dessous ont été désactivées
4 | *** car elles sont déjà spécifiées dans le .bat
5 | *** A vous de les activer si vous le souhaitez
6 | *****
7 | Les options ci-dessous sont destinées au compilateur :
8 | +include_path=... \bibliothèques
9 | +language=gamefrench
10 | -v5      version souhaitée : v5, v8, G, etc...
11 | -g      give statistics
12 | -X      infix (ne pas laisser dans la version publiée ; non disponible avec GlutX)
13 | -D      debug (ne pas laisser dans la version publiée)
14 | -r      imprime le contenu du jeu pour envoi vers un correcteur d'orthographe
15 | +transcript_name=game.txt  fichier d'arrivée
16 | $MAX_SOURCE_FILES=512
17 | $MAX_INCLUDE_DEPTH=10
18 | $MAX_LABELS=50000
19 | $MAX_INDIV_PROP_TABLE_SIZE=50000
20 | $MAX_STATIC_DATA=20000
21 |
22 |
23 | -----
24 |
25 | Constantes g n rales
26 |
27 | Constant Story "Chateau Aventure";
28 | Constant Headline "Vous allez vous pythonner !";
29 | Copyright (c) 2020 par BatteMan (et le livre de mon gamin aussi).***;
30 |
31 | -----
32 |
33 | Directives de remplacement
34 |
35 | [DeathMessage; print "Game Over!"];
36 |
37 | -----
38 |
39 | Attributs
40 |
41 | -----
42 |
43 | #include "Parser";
44 | #include "VerbLib";
45 |
46 | -----
47 |
48 | Variables
49 |
50 | -----
51 |
52 | Plan des lieux (pi ces, portes...)
53 |
54 | -----
55 |
56 | Object hall "Entr e du chateau"
57 | with name "hall",
58 | description
59 | "Tu tombes d'un puits et te retrouves dans une pi ce obscure d'un
60 | myst rieux chateau !";
61 | "Tu ne peux que choisir entre quatre passages :";
62 | " - une   l'est,";
63 | " - une   l'ouest,";
64 | " - une au nord,";
65 | " - et une au sud,  videmment.";
66 | s_to sphinx, n_to ogre, w_to piege, e_to dragon,
67 | has light;
68 |
69 | -----
70 |
71 | Object -> flaque "flaque"
72 | with name "flaque", "eau",
73 | with description "L'eau de cette flaque semble grouille...";

```

Fichier : Ram Disk:Chateau.inf | Projet : <default> | Type: Python | Ligne : 1/233 | Colonne : 1 | Caract : 0x21

Trashcan

Petite introduction et remerciements

Cette fiction interactive (FI) a été créée par pur hasard. Tout a commencé par un livre d'apprentissage au Python que mon fils a reçu à Noël et dans lequel il apprenait à faire une mini FI avec un chevalier et un dragon, le tout à base de "IF" et de "ELSE". Trouvant l'idée sympa, j'ai alors enrichi ce script et, par un heureux hasard, Astrofra a voulu tester ce script sur Amiga avec une vieille version de Python ! Mon petit coeur s'est alors emballé de plaisir à l'idée de pouvoir jouer à MON jeu sur mon Amiga ! Là, il m'a parlé de RenPy, d'Inform, d'Infocom et de tout un tas de trucs dont j'ignorais l'existence et m'a renvoyé vers un certain Hugo Labrande, "un des darons de la FI française" m'a-t-il dit. Ce dernier, fort sympathique m'a conseillé d'utiliser Inform, les dés étaient jetés.

J'ai trouvé une version Amiga d'Inform fonctionnelle sur ma machine MorphOS, je me suis paramétré un petit environnement de développement et l'aventure pouvait alors débuter ! Nous étions en juin 2020, et je ne savais pas dans quel engrenage infernal mon petit doigt avait glissé... ;-)

J'ai ensuite écumé les sites de FI et je me suis surtout imprégné de cette "culture" que je ne connaissais pas. Pour cela, je remercie grandement le site Fiction-Interactive.fr grâce auquel j'ai pu lire énormément de tutoriels et autres documentations intéressantes, et en français s'il vous plaît (par le biais du site mais aussi et surtout de leurs ebooks de l'été 2020 que je conseille à qui veut s'y mettre). C'est pour remercier les personnes à l'oeuvre sur ce site que j'ai voulu participer à leur concours annuel.

Et cette petite FI a, au fur et à mesure du temps et de mes idées/envies, grossi plus que de raison. Et ma participation au NaNoWriMo 2020 l'a bien aidé ^^ (merci Nighten d'ailleurs pour m'avoir fait connaître cette "jam" d'écriture).

Cette FI est disponible en version 1.0. Toutefois, certaines idées n'ont pas pu être implémentées, faute de temps... Et certains bugs doivent encore être à éradiquer... Et comme j'ai aussi envie d'en faire un vrai petit jeu (avec sa boîte, son livret et son "label" de disquette prêts à imprimer, et pourquoi pas ses feelies numériques), d'autres versions pointeront le bout de leur nez à n'en pas douter ^^

Pour finir, je voulais adresser un merci tout particulier à ma femme et mes enfants. Ils m'ont laissé oeuvrer pendant des heures sur cette nouvelle lubie sans rien dire et m'ont même encouragé. Des mercis également à Hugo Labrande, mon bêta-testeur de l'impossible, mais aussi à Astrofra et __sam__ qui m'ont, respectivement, mis le pied à l'étrier et développé une solution logicielle clef en main rien que pour moi.

MERCI !!

Page précédente :

- en haut : Le Donjon tournant sur Amiga 1000

- en bas : environnement de travail Inform sous MorphOS

Installation/lancement

Cette Fiction Interactive (FI) a été entièrement créée sur un ordinateur Amiga compatible (plus exactement et précisément, il s'agit d'une machine fonctionnant avec le système d'exploitation MorphOS, à savoir un bon vieil iMac G5 de 2005). L'objectif final était d'avoir un jeu fonctionnant sur Amiga, évidemment, mais pas uniquement. Pour cette première version, vous trouverez donc le jeu au format .z5 et au format .adf.

Le fichier z5

(Amiga, MorphOS, Windows, Linux, MacOS, Android, iOS, Kindle, votre sèche-linge, etc.)

Le fichier .z5 peut être utilisé sur quasi toutes les plateformes existantes ou presque (que ce soit un ordinateur, une tablette, un ordiphone ou même une liseuse, et même votre navigateur internet via le lien disponible sur le site Itch.io du jeu). Pour cela, il vous faudra télécharger un "interpréteur" pour votre machine : Frotz (disponible sur un grand nombre de plateformes) mais aussi Fabularium (Android et iOS) ou encore (Windows, MacOS, Linux et Kindle).

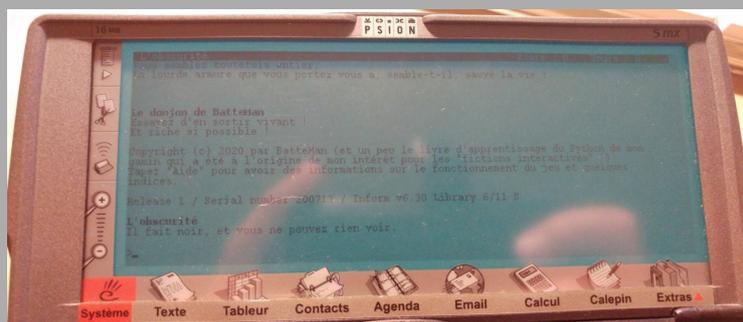
Le fichier ADF/disquette Amiga

(pour les Amiga donc, et ses émulateurs)

Pour le fichier .adf, il s'agit d'une image de disquette Amiga, à utiliser avec un véritable Amiga directement ou en recréant la disquette. Le jeu démarre depuis la disquette mais peut aussi être exécuté depuis le Workbench en cliquant sur l'icône dédié à la racine de la disquette.

NB : le jeu peut également être installé sur votre disque dur. Pour cela, copiez le contenu de la disquette dans le tiroir de votre choix. Puis ajoutez dans `s:user-startup` (ou `s:startup-sequence` si vous n'avez pas de fichier `user-startup`, notamment pour les utilisateurs d'AmigaOS 1.3) une assignation de la disquette "Donjon:" renvoyant vers votre tiroir d'installation de la manière suivante :

```
assign donjon: MonHD:chemin/vers/le/tiroir/
```



Pas un sèche-linge, mais un Psion 5MX ! ^^

Vous pouvez bien évidemment utiliser un émulateur Amiga (WinUAE, FS-UAE, E-UAE voire WinFellow).

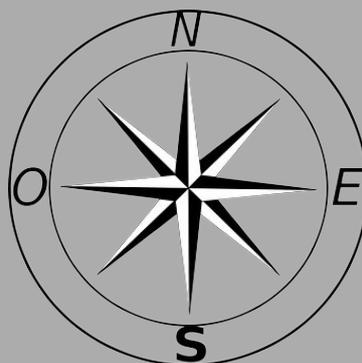
Comment qu'on joue ?

Une fois le jeu chargé, vous ne jouerez qu'avec votre clavier. À noter que certaines fois (et même dès l'introduction en fait), le jeu attend que le joueur appuie sur une touche pour continuer d'afficher son texte. Si rien ne se passe à l'écran et que vous ne voyez pas le prompt (à savoir l'invite de commande : > après laquelle vous tapez vos commandes), pensez à appuyer sur une touche de votre clavier.

Généralement vous devrez taper, à l'invite de commande, un verbe à l'infinitif suivi d'un nom d'objet/personnage (exemple : "examiner salle").

Il se peut aussi que vous ayez besoin d'ajouter une précision (exemple, qui n'est pas dans le jeu : "lancer pierre dans poubelle", où "dans" peut être remplacé par "avec", "sur", etc.).

Normalement, tous les noms d'objets affichés dans les textes du jeu peuvent être examinés (si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à m'envoyer un mail pour me l'indiquer afin que je l'intègre dans la prochaine version ^^). Alors si vous êtes coincés, n'hésitez pas à en user et abuser pour trouver un autre objet qui y serait caché, voire une astuce.



Quelques conseils à lire avant de vous lancer

Ce jeu n'utilise que quatre directions : est, ouest, nord et sud. Pour vous déplacer, il suffit de taper la direction souhaitée. Vous pouvez aussi taper uniquement l'initiale de la direction souhaitée pour vous mouvoir (soit e, o, n ou s).

Il existe également des raccourcis pour "regarder", à savoir "r", et pour "examiner", à savoir "x".

Dans chaque salle, vous pouvez faire "examiner salle" pour avoir une éventuelle information supplémentaire voire une "aide".

Vous pouvez taper "aide" pour avoir une petite aide. Et si vous tapez "aide verbes", vous aurez une liste des verbes utilisables dans cette FI (attention au divulgâchage).

La très grande majorité des objets peuvent s'écrire avec juste leur trois premières lettres (exemple : au lieu de "examiner salle" vous pouvez ainsi taper "x sal").

Certains interpréteurs conservent l'historique des commandes que vous avez déjà rentrées. Vous pourrez ainsi les retrouver avec les touches fléchées haut/bas, ce qui vous évitera de les retaper.

Crédits et remerciements (encore ^^)

- Photo sous licence Creative Commons prise par Joe deSousa (aka Mustang Joe) : cette photo (après modification avec les logiciels Showcase, PPaint et GraphX 2), sert à la fois pour le splash screen disponible sur le fichier .adf, pour la jaquette demandée pour le concours et enfin de couverture pour cette même documentation.
<https://www.flickr.com/photos/mustangjoe/20059635645/in/photostream>
- Module (fichier musical) de Frédéric "MoBY" MOTTE : utilisé en fond sonore uniquement si vous lancez le jeu depuis la disquette.
<http://aminet.net/package/mods/misc/KnightIsBack>
- Les gens du Discord de Fiction-Interactive.fr et plus particulièrement Natrium pour l'astuce sur l'espace insécable, Stormi pour son astuce sur le before_implicit et le "challenge" avec le fauteuil ^^ (à moitié rempli) et Doublure Stylo pour son cahier de vacances littéraire 2020 qui m'a aidé à me lancer (<https://www.doublurestylo.com/>) et Nighten pour son article sur la NaNoWriMo sans laquelle cette FI n'aurait jamais autant avancé.
- Fibretigre : pour la routine permettant d'attendre une entrée du joueur avant de continuer à dérouler le texte mais aussi pour la mécanique du sphinx reprise de "La Mort Pour Seul Destin" avec peu de changements.
- jlpo.free.fr : pour le code de la bouteille/flaque et de la plante qui a servi de base à ce qui se trouve dans cette FI
<http://jlpo.free.fr/exemples.php>
- Le livre "J'apprends à programmer avec Python" aux Éditions Usborne : l'exercice de création du script d'une aventure, qui aura été à l'origine de tout ce bazar !
- Hugo Labrande : pour sa sympathie et gentillesse, ses conseils, ses astuces et son betatest et pour les sources de ses FI, très inspirantes.
- Astrofra : pour m'avoir mis le pied à l'étrier de la FI !
- __sam__ : pour ses développements. On lui doit le portage Amiga & MorphOS d'Inform 6.34 et le portage de JZip (interpréteur fonctionnant sur AmigaOS 1.3 avec gestion des accents !).
- Logiciels utilisés : RNOPublisher (logiciel de PAO MorphOS), FlowStudio (éditeur de texte MorphOS), Inform 6.30 Amiga de Richard H. Poser II, Showcase (logiciel de visualisation/retouche d'image MorphOS). Logiciels utilisés sur la disquette Amiga : JZip ou FrotzStdIO, PPSHOW (afficheur d'images) et BastypLayer (lecture de modules).

**Et sans oublier ma chérie et mes enfants !
Merci, je vous aime !**



Historique

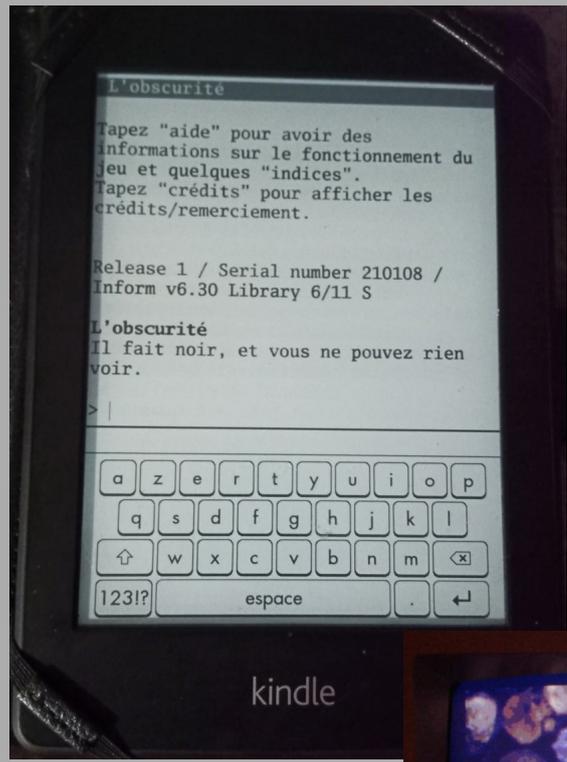
- 10 janvier 2021 : Finalisation et envoi de la FI à Fiction-Interactive.fr pour le concours annuel 2021 !
- Début janvier 2021 : 1ers betatests et donc corrections... Création de cette documentation via RNOPublisher.
- Décembre 2020 : relâchement total après le NaNoWriMo... mais je fais deux petites FI de Noël avec Moiki, toujours lui : "Hoho ! Joyeux Bazar" pour mes enfants et "Le Grand Débarquement" pour la "Partim 500".
- Novembre 2020 : participation au NaNoWriMo (National Novel Writing Month). L'objectif que je me suis fixé était de passer 1h/jour sur ma FI. Objectif atteint avec presque 40h passées sur la FI sur le mois ! Beaucoup de "jus" est ajouté et le parseur s'enrichit. C'est aussi le premier playtest familial (mon fils), donc premières remontées de bugs (dont un qui fait mal : on pouvait finir le jeu en deux mouvements !).
- De juillet à octobre : pas d'avancée majeure... Toutefois création de deux FI : "Fenêtre sur ma cour" pour la "Nouvim 3000", et "Spéléologie en aveugle", une FI à choix faite avec Moiki, pour le concours de Moiki.fr justement, et qui finit 1ère du concours à ma grande surprise et fierté.
- Tout juin 2020 et début juillet : Toute l'ossature du jeu est posée (salles, majorité des énigmes/idées, monstres) mais le parseur reste utilisé à minima.
- Début juin 2020 : passage de Python à Inform 6.30 avec, du fait de la liberté offerte par ce "moteur" de jeux d'aventure textuel, l'ajout de salles, d'objets et de conditions. Et c'est aussi la découverte de la puissance de l'outil !
- Fin mai 2020 : première version en Python ne comportant que quelques choix/actions, le tout sans

Aide et solution

(attention, divulgâchage en approche)

Avant de regarder la solution intégrale disponible sous forme de fichier .txt caché dans l'archive, voici d'ores et déjà la liste des verbes que vous pouvez/devez utiliser et qui pourra vous aider : examiner, allumer prendre, sentir, arroser, couper ... avec ..., bruler, grimper, remplir, ouvrir, ouvrir ... avec ..., boire, manger, attaquer, parler, jeter.

Quelques captures du jeu en "situation" ^^

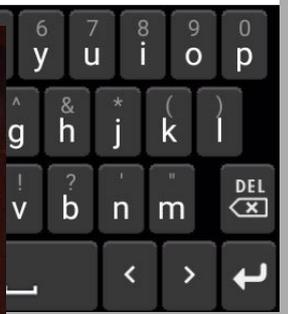


Le donjon de BatteMan
 Essayez d'en sortir vivant !
 Et pourquoi pas plus riche.

Copyright (c) 2021 par BatteMan (et un peu le livre d'apprentissage du Python de mon gamin qui a été à l'origine de mon intérêt pour les "fictions interactives").
 Vous pouvez taper "Aide" pour avoir des informations sur le fonctionnement du jeu et quelques "indices".

Release 1 / Serial number 210106 / Inform v6.30 Library 6/11 S

L'obscurité
 Il fait noir, et vous ne pouvez rien voir.



Frotz 2.40 Amiga Release 14
L'obscurité Score : 0 Tours : 0

Voici votre dernier souvenir, et c'est aussi apparemment le seul... !
 Quelqu'un vous a poussé dans un puits, la chute a été interminable et...

Trou noir...

Vous semblez toutefois entier.
 La lourde armure que vous portez vous a, semble-t-il, sauvé la vie !

Le donjon de BatteMan
 Essayez d'en sortir vivant !
 Et riche si possible !

Copyright (c) 2020 par BatteMan (et un peu le livre d'apprentissage du Python de mon gamin qui a été à l'origine de mon intérêt pour les "fictions interactives").
 Tapez "Aide" pour avoir des informations sur le fonctionnement du jeu et quelques indices.

Release 1 / Serial number 200624 / Inform v6.30 Library 6/11 S

L'obscurité
 Il fait noir, et vous ne pouvez rien voir.

Frotz 2.40 MorphOS Release 1
L'obscurité Tours : 0

Voici votre dernier souvenir, et c'est aussi apparemment le seul... :
 Quelqu'un vous a poussé dans un puits, la chute a été interminable et...

Trou noir...

Vous semblez toutefois entier.
 La lourde armure que vous portez vous a, semble-t-il, sauvé la vie !

Le donjon de BatteMan
 Essayez d'en sortir vivant ! Et pourquoi pas plus riche.

Copyright (c) 2021 par BatteMan (et un peu le livre d'apprentissage du Python de mon fils qui a été à l'origine de mon intérêt pour les "fictions interactives").
 Tapez "aide" pour avoir des informations sur le fonctionnement du jeu et quelques "indices".
 Tapez "crédits" pour afficher les crédits/remerciement.

Release 1 / Serial number 210108 / Inform v6.30 Library 6/11 S

L'obscurité
 Il fait noir, et vous ne pouvez rien voir.

De la Kindle avec Gargoyle (en haut à gauche) à l'ordiphone Android avec Fabularium (en haut à droite, ici sur un Unihertz Jelly 2 de 3") en passant l'Amiga 600 avec Frotz (en bas à gauche) à MorphOS toujours avec Frotz (en bas à droite), cette FI est comme la GameBoy : vous pouvez l'emporter partout avec vous ! ^^