

Bienvenue dans le monde de la Fiction Interactive

Dans les romans de fictions interactives (aussi appelés jeux d'aventure textuels), vous contrôlez le personnage principal. Ses épreuves, et ses choix, sont les vôtres.

Une aventure interactive vous raconte le début d'une histoire. Ensuite c'est à vous de décider ce que le personnage devra faire. Vous tapez des commandes pour les actions à accomplir, et l'histoire vous répond ce qui se passe ensuite.

Une partie de votre rôle est d'aider ce personnage principal à surmonter des obstacles dans sa progression : résoudre des problèmes, étudier ce qui se passe dans l'histoire, découvrir des pistes pour atteindre de nouveaux endroits et objets. C'est l'aspect ludique des fictions interactives.

Et une partie de votre rôle est de l'aider à prendre des décisions. Une fiction interactive peut avoir plusieurs fins, en fonction de vos choix. C'est l'aspect narratif des fictions interactives, mais dans une histoire ouverte.

Si vous aimez les fictions interactives, vous en trouverez un grand nombre de disponibles, la plupart gratuites, et surtout en anglais. Il existe néanmoins dans notre langue une trentaine de jeux originaux récents, mais on peut également trouver d'anciens jeux jouables avec un émulateur. Tous ces jeux (français, anglais, allemands, espagnols, italiens, suédois... pour ceux qui comprennent également ces langues) sortent dans de nombreux styles différents, certains plus proche du jeu, d'autres plus proche de la narration, de l'histoire. Certains sont difficiles, d'autres plus simples ; certains sont sérieux et graves, d'autres amusants ou sur des thèmes légers. Et, comme pour les livres, les œuvres de fictions interactives existent dans de nombreux genres : médiéval fantastique (heroic fantasy), mystère, horreur, science-fiction, amour, historique, surréaliste et vie de tous les jours.



Communiquer avec l'histoire

Vous contrôlez la fiction interactive en passant à votre avatar dans l'histoire des commandes tapées au clavier, généralement une instruction à l'infinitif.

Les fictions interactives peuvent analyser et comprendre de nombreux verbes, ainsi que le nom des objets qui apparaissent dans l'histoire. La plupart de ce que vous taperez sera de la forme VERBE OBJET : une action à faire, et un objet sur lequel agir. En fonction de l'action, il pourra être approprié d'ajouter un complément avec un second objet : METTRE LE POISSON SUR LE PLAT par exemple.

Ce qui suit est un aperçu des types d'actions possibles dans une fiction interactive conventionnelle. Il faut quand même préciser que toutes les fictions interactives ne se conforment pas forcément à ces descriptions, vous pourrez rencontrer des histoires avec des formes très différentes pour décrire le monde.

La vue et les autres sens.

Vous pouvez commencer à vous familiariser avec votre environnement. Dans beaucoup d'histoires vous recevrez une description des environs à chaque fois que vous entrerez dans une nouvelle pièce.

Si vous voulez relire cette description, vous pouvez l'avoir de nouveau en tapant REGARDER (ou abréviation R).



Vous pouvez également en apprendre un peu plus sur un objet en tapant, par exemple, EXAMINER LE FOSSÉ. (Comme vous utiliserez fréquemment cette commande, EXAMINER a été abrégée en X)

La plupart des objets que vous trouvez dans une histoire peuvent être examinés, y compris vous-même. Vous pourrez également essayer vos autres sens : ECOUTER, SENTIR, TOUCHER et GOÛTER.

Se déplacer

Vous aurez rapidement envie d'explorer les environs. Généralement, pour bouger il suffit d'entrer la direction : ALLER AU NORD par exemple, ou juste N. Il est courant, même si ce n'est pas universel, de pouvoir utiliser les huit directions de la boussole, ainsi que ENTRER (DEDANS), SORTIR (DEHORS), MONTER (HAUT) et DESCENDRE (BAS). La « barre de statut » en haut de l'écran contient parfois des informations utiles à propos de l'endroit où vous vous trouvez.



Bien entendu certaines histoires ne contiennent pas d'exploration, en ce cas vous pouvez découvrir que vous êtes bloqué dans une seule pièce, que l'histoire donne d'autres moyens pour se déplacer, ou que celle-ci ne parle pas du tout de « pièce ».

Utiliser les objets

Les objets que vous trouverez auront souvent (mais pas toujours) une utilité, ne serait-ce que narrative. La plupart auront un fonctionnement conforme au bon sens (un interrupteur sert généralement à allumer ou éteindre quelque chose), mais d'autres peuvent avoir des propriétés inhabituelles, propres à l'histoire. La plupart se manipulent avec PRENDRE, LAISSER, METTRE SUR, ou METTRE DANS d'autres objets.

Une fois que vous en aurez quelques uns, vous pourrez faire l'INVENTAIRE (abréviation I), et obtenir une liste des choses que vous portez. C'est souvent une bonne idée de garder tous les objets que vous pouvez trouver car ils pourraient

servir plus tard.

Il y a bien entendu beaucoup plus à faire avec les objets que les transporter d'une pièce à l'autre. Certains peuvent être portés, mangés, ouverts, déverrouillés et ainsi de suite. Les machines peuvent être allumées et éteintes. Des sujets d'étude peuvent être trouvés dans des livres et des travaux de référence. La présence d'un objet signifie généralement que l'histoire va comprendre plus tard des tentatives pour l'utiliser : si on vous donne une pelle, cela veut dire qu'à un moment donné vous aurez sans doute besoin de CREUSER.

Rencontrer des gens

En plus des objets, vous pourrez découvrir d'autres personnages. Ils peuvent avoir toute sorte de rôles, certains sont ici pour que vous leur parliez, d'autres sont juste là pour gêner, voire même ne pas avoir de fonction importante dans l'histoire. Vous pouvez les EMBRASSER si vous ressentez de l'amitié, les ATTAQUER dans le cas contraire, et souvent DONNER et MONTRER des choses que vous transportez.

Les méthodes de communication avec les autres personnages varient souvent grandement d'une histoire à l'autre. Généralement l'histoire donne des instructions à ce sujet si cela a un rôle important dans le jeu. Sinon il est souvent possible de QUESTIONNER quelqu'un AU



SUJET de quelque chose, PARLER à quelqu'un de quelque chose, ou simplement PARLER à quelqu'un. La dernière solution peut produire un menu avec des phrases à choisir pour exprimer ses choix, ou bien débiter toute une série de conversation déjà établie en fonction de ce qui se passe dans l'histoire.

Parfois une histoire peut comprendre des commandes plus abstraites (INSULTER une personne, SALUER une personne, etc), des instructions pour d'autres personnages (BOB, VA AU SUD), ou même des conversations plus libres (BOB, SALUT / PARLER AVEC BOB).

Démarrer, et arrêter

Quelques commandes supplémentaire vous permettent de gérer le jeu. À n'importe quel moment, vous pouvez SAUVER (ou sauvegarder) l'état du jeu, comme on pourrait mettre un signet dans un livre. Il n'y a pas de limite dans le nombre de parties sauvegardées, aussi faites-en autant que vous voulez. CHARGER vous permet d'ouvrir une ancienne partie sauvegardée et de la reprendre là où elle s'était arrêtée.

Si vous voulez arrêter de jouer, QUITTER terminera votre session de jeu.

Si vous voulez garder une trace de ce que vous avez joué,

vous pouvez taper TRANSCRIPTION quand vous le souhaitez et cela commencera un journal de ce qui vous arrive. N'oubliez pas de taper TRANSCRIPTION OFF à la fin, pour clore et enregistrer ce journal.

Enfin, si vous avez essayé quelque chose dont vous n'aimez pas le résultat, vous pouvez ANNULER (undo) les dernières actions, même si c'était celles qui ont conduit à la fin du jeu.

Autres mots utiles...

TOUT se réfère à tous les objets dans le champ de vision, ainsi PRENDRE TOUT va vous faire ramasser tous les objets transportables. (Attention, car parfois ce genre de commande peut gâcher le plaisir de jouer)

ENCORE répète la dernière action réalisée.

Les adverbes, qui ajoutent des précisions sur les actions (comme rapidement, doucement) ne sont généralement pas utiles dans le jeu, et ne seront pas compris par l'interpréteur.

Vous n'avez normalement pas besoin de vous référer à des parties spécifiques du corps, ainsi on ne dira pas FRAPPER LA PORTE AVEC MON POING, mais juste FRAPPER LA PORTE.

Si le jeu vous pose une question parce qu'il y a des mots ambigus, comme « précisez : le cheval blanc ou le cheval brun ? », vous pourrez répondre avec juste le nom, l'adjectif ou la précision à apporter : ici BRUN ou

CHEVAL BRUN pourra être une réponse correcte.

Si vous êtes coincé

Certaines fictions interactives sont faciles à terminer, d'autres sont beaucoup plus difficiles. Si vous vous retrouvez avec un obstacle que vous ne pouvez pas surmonter, essayez de revenir sur ce que vous savez déjà. Regardez dans votre inventaire, et remémorez-vous les endroits déjà visités. Parfois le problème dans un lieu trouve sa résolution ailleurs.

Soyez attentif et minutieux. Essayez de regarder derrière et en dessous des objets qui pourraient dissimuler d'autres choses. Soyez certain d'avoir ouvert tous les objets qui pourraient en contenir d'autres, et d'avoir été dans toutes les pièces que vous pouvez atteindre.

Lisez le texte attentivement.

Est-ce qu'il n'aurait pas suggéré certaines actions ? L'histoire contient souvent des indices à propos de ce que vous devrez faire ensuite.

Soyez certain d'avoir lu toutes les instructions spécifiques ou les aides qui accompagnent le jeu. Beaucoup d'œuvres de fictions interactives contiennent des commandes spécifiques que l'on ne retrouve pas ailleurs, aussi cela vaut la peine d'être sûr que vous ne manquez aucune information essentielle au jeu. Considérez le type de jeu auquel vous jouez. Est-ce qu'il y aurait des règles qui s'appliqueraient dans ce monde et pas dans le nôtre ? Comment pourriez-vous tirer parti de la logique interne au jeu ?

Comparez vos notes. Si vous pouvez trouver quelqu'un avec qui jouer, vous pourrez remarquer que cette collaboration rend les énigmes

plus faciles à résoudre.

Prenez une pause. Parfois la bonne idée viendra à vous tandis que vous ferez quelque chose d'autre.

Reformulez. Si vous pensez être certain que l'action que vous tentez est la bonne, mais que l'histoire ne comprend pas votre demande, essayez de trouver une autre manière d'écrire les instructions.

Essayez de taper AIDE ou HINTS au cours de l'histoire. Parfois on peut y trouver des conseils pour le joueur.

Enfin, si vous ne pensez pas pouvoir vous en sortir sans aide extérieure, vous pouvez poster vos questions sur une liste de discussions existante, comme [rec.games.int-fiction](http://groups.google.com/group/rec.games.int-fiction) (anglais) ou le forum [ifiction-fr](http://ifiction.free.fr/) (français), qui peuvent être atteints à ces adresses :

<http://groups.google.com/group/rec.games.int-fiction>
<http://ifiction.free.fr/>



QUELQUES INTERPRÉTEURS COURANTS

Zoom pour Macintosh : <http://www.logicalshift.demon.co.uk/mac/zoom.html>

Zoom pour Unix : <http://www.logicalshift.demon.co.uk/unix/zoom/>

Windows Frotz pour Windows : <http://www.d.kinder.btinternet.co.uk/frotz.html>

Gargoyle et Spatterlight : <http://ccxvii.net/>

Un mot sur la technologie utilisée

La plupart des fictions interactives existent sous forme d'un fichier contenant l'histoire. Ces fichiers ne sont pas comme des fichiers de texte ou de musique : comme

ils doivent interagir avec le joueur, ce sont des programmes. Plutôt que d'être conçus comme un programme limité à un système d'exploitation donné, ils sont faits pour fonctionner dans une machine virtuelle adaptée

à la fiction interactive. L'avantage est que le même fichier contenant l'histoire peut être lu sur n'importe quel type d'ordinateur, d'architecture ou de système (Macintosh, Pc MsWindows, Linux, *Bsd, Atari, Amiga, Beos,

Riscos, Solaris, Pocket pc, Nintendo...), et que ce fichier est isolé des fichiers système de l'ordinateur hôte de sorte qu'il est presque impossible d'y faire tenir des instructions mauvaises qui pourraient altérer l'ordinateur. (Cela ne s'est jamais vu jusqu'à présent.)

L'inconvénient de cela, c'est qu'un fichier d'histoire ne peut être utilisé qu'avec un programme appelé « interpréteur ». Mais une fois que vous aurez installé une fois pour toute un de ces interpréteurs, vous pourrez jouer une grande variété de jeux. Certains de ces interpréteurs peuvent également vous aider à organiser votre collection d'histoires et de garder trace de vos sauvegardes.

Si vous avez déjà joué à une fiction interactive, vous disposez sans doute d'un interpréteur.

Dans le cas contraire, vous pouvez en trouver sur internet. Il existe plusieurs machines et systèmes de

fictions interactives, mais si vous avez ce guide, vous l'avez probablement eu avec un fichier pour le système Inform, qui est d'ailleurs un des seuls système pleinement traduit en français. Dans ce cas, le fichier en lui-même doit avoir une extension comme .z5, .z8, .zblorb, .blb ou .ulx. A l'heure actuelle nous pouvons citer ces interpréteurs pour Z-machine : Zoom (Mac OS X et Unix) de Andrew Hunder, et Frotz pour Windows de David Kinder. A noter également le multi-interpréteur Gargoyle (Linux / Windows) et Spatterlight (Mac OS X) de Tor Andersson, qui permet également de lire des jeux conçus avec un autre système qu'Inform (comme Tads, Hugo, Alan, Adrift...). Des interpréteurs pour des plateformes moins connues existent également, et il est même possible de jouer à des fictions interactives sur PDA ou téléphone, bien que cela puisse être plus long pour interagir avec l'histoire dans ces derniers cas.

Lorsque vous aurez sélectionné un interpréteur,

vous pourrez vérifier que celui-ci permet de lire également les fichiers dans un format appelé « blorb ». (BLORB, tout comme FROTZ, sont des mots inventés provenant d'ancien jeux commerciaux de fiction interactive.) Un fichier blorb peut également contenir non seulement l'histoire en elle-même, mais également une couverture ainsi que d'autres ressources, comme des sons et des images pour le jeu.

Les interpréteurs Z-machine plus anciens ne permettent pas de profiter des fichiers blorb, aussi selon l'utilisation que vous en ferez, choisissez-en un qui soit adapté à votre cas.



Enfin, on peut citer des interpréteurs en ligne, permettant de jouer à des jeux textuels depuis le navigateur internet, soit en utilisant un applet java, soit en utilisant un greffon flash, intégré à la plupart des navigateurs. Si vous cherchez le moyen le plus rapide de tester un jeu, cela peut être une bonne approche.

Commandes usuelles

Tous ces mots ne sont pas forcément importants dans toutes les histoires : comme elles sont toutes sur différents sujets, elles utilisent généralement du vocabulaire différent. Une histoire peut avoir des instructions spéciales, et offrir des indications sur les nouvelles commandes en cours de jeu. Malgré tout, il y a un vocabulaire de base que la plupart des fictions interactives vont pouvoir comprendre, et connaître ces commandes vous permettra de commencer à jouer à de nombreuses œuvres.

(ndt : dans ces traductions les accents n'ont pas été indiqué car parfois certains jeux ou interpréteurs ne savent pas les gérer correctement. Nous avons indiqué également en gras ou en plus léger certains verbes selon leur importance dans la plupart des jeux)

acheter [qquechose]

aide

aller (direction : n, s, e, o, nordouest, nord-ouest, nw, ne, sw, se, bas, haut etc...)

allumer [qquechose]

attacher [qquechose] avec [qquechose]

attaquer [qquechose] ou [qqun]

attendre (abrev. en z ou a)

boire [qquechose]

bouger

bruler [qquechose]

charger

consulter [texte] dans [qquechose]

couper [qquechose]

creuser [qquechose]

decoller [qquechose]

descendre [de qquechose]

deverrouiller [qquechose]

avec [qquechose]

dire [qquechose] à [qqun]

donner [qquechose] à [qqun]

dormir

ecouter

ecouter [qqun]

embrasser [qqun]

enlever [quelque chose (de porté)]

entrer [quelque chose / quelque part]

eteindre [qquechose]



examiner (x) [qquechose]

fermer [qquechose]

fouiller [qquechose]

frotter [qquechose]

gouter [qquechose]

grimper sur [qquechose]

inventaire (i)

laisser [qquechose (de tenu)]

manger [qquechose]

mettre [quelque chose (pour s'habiller)]

mettre [qquechose] dans [qquechose]

mettre [qquechose] sur [qquechose] etc.

montrer [qquechose] à [qqun]

nager

non / oui (réponses)

ouvrir [qquechose]

parler avec [qqun]

penser

pousser [qquechose]

pousser [qquechose] vers [direction]

prendre [qquechose]

prier

questionner [qqun] sur [qquechose]

quitter (q)

recommencer

regarder

regarder dans [qquechose]

regarder sous [qquechose]

remplir [qquechose]

repondre à [qqun]

veiller [qqun]

s'asseoir sur [qquechose]

saluer

sauter

sauter par dessus [qquechose]

sauver (sauvegarder)

score

se veiller

sentir [qquechose]

souffler dans [qquechose]

tirer [qquechose]

tordre [qquechose]

toucher [qquechose]

tourner [qquechose]

transcription [on / off]

verrouiller [qquechose] avec [qquechose]

Exemple de transcription

Voici un exemple de jeu avec une fiction interactive. Les commandes en gras précédées du signe > sont les instructions du joueur, les autres textes sont les réponses données par l'histoire. Cette transcription ne présente pas toutes les commandes possibles, mais permet d'en montrer quelques unes, et comment résoudre la problématique d'une histoire.

Petit Gnome

Une aventure dans le jardin par Otto Grimwald

Release 1 / Serial number 061101 / Inform 7 build 3Z95
(16/v6.31 lib 6/11N)



Sur le toit

Après avoir effectué votre travail sur l'ensemble des bâtiments de cette petite ville provinciale, vous vous trouvez enfin sur le toit de la dernière des maisons à visiter.

Vous pouvez voir une cheminée (qui est vide) et un traineau (qui est vide).

> i

Vous avez :

- une hotte (qui est ouverte)
- une carte de visite
- un cadeau

> descendre

Un beau jardin

Ce petit jardin propre vous fait penser au vôtre. Sans doute qu'il y a là quelques gnomes agiles qui viennent l'entretenir. Il continue à s'étendre, sur votre droite, à l'est. La maison se trouve au sud.

Vous pouvez voir une porte d'entrée.

> ouvrir la porte

Cette porte est verrouillée.

> casser la porte

Voudriez-vous vous reconvertir dans le braquage ? Qu'en penserait votre femme ?

> pousser la porte

Vous voyez une voiture de police qui passe par là. Votre attitude suspecte étonne les policiers qui vous arrêtent et vous mettent directement en prison.

*** Vous avez perdu ***

Voulez-vous RECOMMENCER, CHARGER une partie sauvegardée ou quitter (QUIT)

> annuler

Un beau jardin

[Action précédente annulée.]

> aller à droite

Le bout du jardin

Vous êtes près de la limite de la propriété. Au delà s'étendent les autres jardins du voisinage.

Vous pouvez voir un gnome.

> questionner le gnome au sujet de la maison

Le gnome vous regarde sans comprendre. Vous savez parler le langage gnome, mais celui-ci est resté si longtemps auprès des humains qu'il ne le connaît plus bien lui-même. Essayez de le questionner autrement ou sur un autre sujet.



> faire peur au gnome

Il prend peur et se sauve en courant, laissant derrière lui une clé et une paire de chaussons.

> prendre les chaussons et la clef

deux chaussons: Ok.

clef: Ok.

> aller à l'ouest

Un beau jardin

Ce petit jardin propre vous fait penser au vôtre. Sans doute qu'il y a là quelques gnomes agiles qui viennent l'entretenir. Il continue à s'étendre, sur votre droite, à l'est. La maison se trouve au sud.

Vous pouvez voir une porte d'entrée.

> ouvrir la porte avec la clef

Vous déverrouillez la porte d'entrée.

> **ouvrir la porte**

Vous ouvrez la porte d'entrée.

> **entrer**

Salon

C'est un joli salon. Vous voyez la cheminée au fond de la pièce, un feu joyeux y brûle.

Vous pouvez voir une porte d'entrée, des chenets, un feu et un vase.

> **prendre le vase**

Ok.

> **éteindre le feu**

Vous utilisez l'eau du vase pour éteindre le feu.

Vous éteignez le feu.

Votre score vient d'augmenter de un point.

> **mettre les chaussons sur les chenets**

Ils ont dû oublier de le faire. Heureusement que vous êtes consciencieux et que vous le faite à leur place.

Vous mettez deux chaussons sur des chenets.

Votre score vient d'augmenter de un point.

> **sortir**

Un beau jardin

> **monter**

Les montagnes au loin sont déjà auréolées des lueurs de l'aurore, vous êtes impatient de finir ce travail et de rentrer chez vous.

Sur le toit

Vous pouvez voir une cheminée (qui est vide) et un traîneau (qui est vide).

> **prendre le cadeau**

Ok.

> **mettre le cadeau dans la cheminée**

Vous mettez le cadeau dans la cheminée.

> **entrer dans le traîneau**

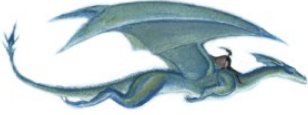
Vous entrez dans le traîneau.

Vous avez enfin réussi à terminer votre tournée de cette année. Il est temps de rentrer chez vous.

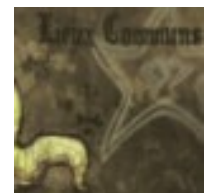
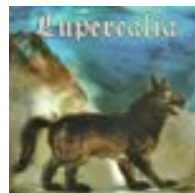
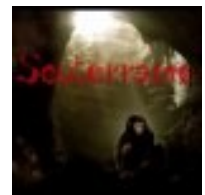
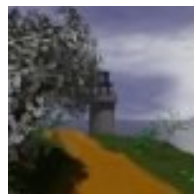
***** Vous avez gagné *****

Ressources annexes

La plupart des fictions interactives qui sortent actuellement sont disponibles librement, ce qui veut dire que vous êtes autorisé à les télécharger et y jouer gratuitement et sans restriction sur n'importe quel ordinateur.



Veillez vous référer pour le moment au site <http://ifiction.free.fr> afin d'obtenir des liens vers diverses ressources en français et dans d'autres langues. Vous pourrez également obtenir des informations sur le processus de création de jeux si vous désirez en réaliser vous-même.



Documentation originale écrite par [Emily Short](#), traduction de l'anglais et adaptation par Eric Forgeot