

CABINET DE CURIOSITÉS

Par **Maria Kalash** @kamaccess

Liens hyper texto

Tout texte se lit un mot après l'autre. Un texte, c'est donc un genre de fil que vous découvrez en tirant dessus. L'ordre de ce que vous y voyez a été déterminé par un auteur (vous avez le droit de tricher bien sûr, mais vous savez bien que lire tout de suite le dernier chapitre de ce polar vous expose à des déconvenues). À l'occasion du concours 2018 organisé par le site *fiction-interactive.fr*, on a vu que la scène francophone, discrète mais active, avait dans sa besace des tas d'autres manières de nous faire voyager dans les mots.



FAUTE DE SERVO

Made in Mada



>est
Le mur ne bouge pas.



Culoir
Un couloir blanc et sans meuble.



>ouest

L'endroit bleuâtre
Une pièce sombre.

Vous pouvez voir une petite créature grise.

>manger
(prenant d'abord la petite créature grise)

De votre main, vous balayez aveuglément les recoins à la base du mur. Malgré votre manque de vitesse et de dextérité, par miracle vous réussissez à coincer le petit rongeur contre le mur. Vous vous empressez de le saisir fermement et sentez quelque chose de chaud, poilu, et maintenant, mouillé dans la paume de votre main. Sans y penser plus, vous le mangez précipitamment.

Genre : la grande évasion
Développeur :
Jack Welch (Madagascar)
Site web : cpc.cx/lu0

J'avais lancé *Faute de Servo* à 23 heures un mardi soir sans grande conviction, à peu près persuadée de m'endormir dans les vingt minutes. Laissez-moi vous dire que le mercredi matin fut douloureux. *Faute de Servo* imbrique une excellente idée de départ, sur laquelle je vais éviter de m'étendre afin de préserver chez vous le plaisir de la découvrir, avec un mode de jeu astucieux. D'ordinaire, les fictions interactives requièrent de vous que vous tapiez au clavier une action ou que vous choisissiez ce que vous

voulez faire dans une liste. Ici vous choisissez un bouton de couleur. Sans savoir ce qu'il va conduire votre personnage à faire (une même couleur entraîne toujours la même réaction, je vous rassure). Ce flou artistique est renforcé par l'ajout régulier de nouvelles actions, assorties de nouveaux boutons de couleur, qui changent régulièrement de place. Vous vous retrouvez donc contrainte à force manipulations et tentatives infructueuses, ce qui colle très bien à l'excellente idée de départ que j'évite toujours, vous l'aurez compris, de révéler. Beaucoup moins gore et dérangeant que ce que les avertissements de contenus m'avaient laissé craindre, c'est même une aventure drôle et passionnante.

« Je sens que ça va être chouette ! » déclare Gretel, avec un air déterminé. Elle se tient à vos côtés, pleine de détermination. Ses deux yeux sont brillants. Elle est blonde et blanche. Difficile de croire qu'elle cache dans son sac à dos un régiment de vieilles anthropophages. Il en va de même pour vous. Vous ne loin d'avoir l'apparence d'un soldat, mais vous n'en sentez pas le poids. « Tu es sûre que c'est bien raisonnable ce qu'on est en train de faire ? » « Tu es sûr que c'est bien raisonnable ce qu'on est en train de faire ? » « Tu es sûr que c'est bien raisonnable ce qu'on est en train de faire ? » — T'en fais pas, Hansel, j'en ai envoyé une au four juste en attendant que tu aies des flingues. » Vous acquiescez puis vous vous remettez à consulter la carte. Elle est qui, dans cet endroit, s'avère plus fiable que le GPS du smartphone. « Normalement, on doit juste traverser une rivière et on y est. » — Je crois que je l'entends, la rivière. Par ici ! » Gretel se met à courir. Vous lui emboîtez le pas.

Continuer



HANSEL ET GRETEL : LA REVANCHE

La Cité des enfants tordus.

Genre : Hansel et Gretel et AK47
Développeuses et développeur : Corax (France)
Site web : cpc.cx/luP

Hansel et Gretel reviennent et ils ne sont pas contents. La tyrannie des sorcières dévoreuses d'enfants a assez duré. Ils décident d'y mettre fin. En l'occurrence vous incarnez Hansel.

Avec votre frangine, vous lancez dans une opération d'armement massif et d'élimination systématique. En dehors de l'exploration, classique dans ce type de jeu, et de mécanismes relevant du puzzle ou de la ruse, Hansel et Gretel met l'accent sur le combat. Le sac à dos plein de fusils à pompe et de Gatling, vous débarquez chez les suspects. Une fois confondues (car non, vous ne souhaitez pas décaniller de gentilles et innocentes vieilles dames, seulement les anthropophages), vous pourrez les arroser de mitraille. Mais attention, toutes les règles du combat tactique s'appliquent : les points d'action, la distance de tir, les chances de toucher... Et le combat prend vie dans votre cerveau, comme dans une bonne vieille partie de jeu de rôle sur table. Tout fonctionne dans le navigateur, avec des liens (et probablement un peu de magie). Un système de codes alphanumériques vous encourage à rejouer les chapitres pour en découvrir toutes les subtilités (et récupérer toutes les armes, que vous pouvez ensuite équiper pour faciliter votre progression). À défaut de se montrer très subtil dans la résolution des conflits, Hansel et Gretel est très malin.