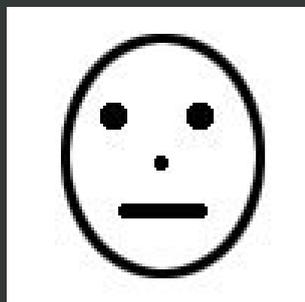


# Fiction Interactive



FibreTigre

13.09.2012

Game Dev Party

## Définition de la Fiction Interactive

"Before the 1st person shooter  
there was the 2nd person thinker"

## Les questions de la Fiction Interactive

- Comment intégrer une histoire dans un jeu vidéo?
- Un jeu vidéo peut-il exister sans histoire?
- La Mimésis comme piste de développement viable dans le jeu vidéo?
- Comment penser des jeux inédits?
- Quels sont probablement les concepts des jeux vidéo de demain?
- Pourquoi joue-t-on aux jeux vidéo?

SHALL WE PLAY A GAME?

Un mini-point de vocabulaire

■ Parseur

■ Interpréteur

■ Puzzle

# Un Historique

Les origines  
strictement littéraires  
de la Fiction  
Interactive

# Queneau et «histoires comme ça»

Queneau, Raymond [1967].  
*Un conte à votre façon*, in Oulipo. *La littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*. Paris: Gallimard, coll. «Folio|Essais», 1973, pp.273-276.

1. Désirez-vous connaître l'histoire des trois alertes petits pois?
  - a. si oui, passez à 4
  - b. si non, passez à 2
2. Préférez-vous celle des trois minces grands échalas?
  - a. si oui, passez à 16
  - b. si non, passez à 3
3. Préférez-vous celle des trois moyens médiocres arbustes?
  - a. si oui, passez à 17
  - b. si non, passez à 21
4. Il y avait une fois trois petits pois vêtus de vert qui dormaient gentiment dans leur cosse. Leur visage bien rond respirait par les trous de leurs narines et l'on entendait leur ronflement doux et harmonieux.
  - a. si vous préférez une autre description, passez à 9
  - b. si celle-ci vous convient, passez à 5
5. Ils ne rêvaient pas. Ces petits êtres en effet ne rêvent jamais.
  - a. si vous préférez qu'ils rêvent, passez à 6
  - b. sinon, passez à 7
6. Ils rêvaient. Ces petits êtres en effet rêvent toujours et leurs nuits secrètent des songes charmants.
  - a. si vous désirez connaître ces songes passez à 11
  - b. si vous n'y tenez pas, vous passez à 7
7. Leurs pieds mignons trempaient dans de chaudes chaussettes et ils portaient au lit des gants de velours noir.
  - a. si vous préférez des gants d'une autre couleur passez à 8
  - b. si cette couleur vous convient, passez à 10.
8. Ils portaient au lit des gants de velours bleu.
  - a. si vous préférez des gants d'une autre couleur, passez à 7
  - b. si cette couleur vous convient, passez à 10
9. Il y avait une fois trois petits pois qui roulaient leur bosse sur les grands chemins. Le soir venu, fatigués et las, ils s'endormirent très rapidement.
  - a. si vous désirez connaître la suite, passez à 5
  - b. si non, passez à 21
10. Tous les trois faisaient le même rêve, ils s'aimaient en effet tendrement et, en bons fiers trumeaux, songeaient toujours semblablement.
  - a. si vous désirez connaître leur rêve, passez à 11
  - b. si non, passez à 12
11. Ils rêvaient qu'ils allaient chercher leur soupe à la cantine populaire et qu'en ouvrant leur gamelle ils découvraient que c'était de la soupe d'ers. D'horreur, ils se réveillaient.
  - a. si vous voulez savoir pourquoi ils s'éveillent d'horreur, consultez le Larousse au mot «ers» et n'en parlons plus
  - b. si vous jugez inutile d'approfondir la question, passez à 12
12. Opopoi! s'écrient-ils en ouvrant les yeux. Opopoi! Quel songe avons-nous enfanté là! Mauvais présage, dit le premier. Oui-da, dit le second, c'est bien vrai, me voilà triste. Ne vous troublez pas ainsi, dit le troisième qui était le plus futé, il ne s'agit pas de s'émouvoir, mais de comprendre, bref je m'en vais vous analyser ça.
  - a. si vous désirez connaître tout de suite l'interprétation de ce songe, passez à 15
  - b. si vous souhaitez au contraire connaître les réactions des deux autres, passez à 13

13. Tu nous la bailles belle, dit le premier. Depuis quand sais-tu analyser les songes? Oui, depuis quand sais-tu analyser les songes? Oui, depuis quand? ajouta le second.
  - a. si vous désirez aussi savoir depuis quand, passez à 14
  - b. si non, passez à 14 tout de même, car vous ne le saurez pas plus
14. Depuis quand? s'écria le troisième. Est-ce que je sais moi! Le fait est que je pratique la chose. Vous allez voir!
  - a. si vous voulez vous aussi voir, passez à 15
  - b. si non, passez également à 15, car vous ne verrez rien.
15. Eh bien! voyons, dirent ses frères. Votre ironie ne me plaît pas, répliqua l'autre, et vous ne saurez rien. D'ailleurs, au cours de cette conversation d'un ton assez vif, votre sentiment d'horreur ne s'est-il pas estompé? effacé même? Alors quoi bon remuer le borbier de votre inconscient de papilionacées? Allons plutôt nous laver à la fontaine et saluer ce gai matin dans l'hygiène et la sainte euphorie! Aussitôt dit, aussitôt fait: les voilà qui se glissent hors de leur cosse, se laissent doucement rouler sur le sol et puis au petit trot gagnent joyeusement le théâtre de leurs ablutions.
  - a. si vous désirez savoir ce qui se passe sur le théâtre de leurs ablutions, passez à 16
  - b. si vous ne le désirez pas, vous passez à 21
16. Trois grands échalas les regardaient faire.
  - a. si les trois échalas vous déplaisent, passez à 21
  - b. s'ils vous conviennent, passez à 18
17. Trois moyens médiocres arbustes les regardaient faire.
  - a. si les trois moyens médiocres arbustes vous déplaisent, passez à 21
  - b. s'ils vous conviennent, passez à 18
18. Se voyant ainsi zyeutés, les trois alertes petits pois qui étaient fort pudiques s'ensauvèrent.
  - a. si vous désirez savoir ce qu'ils firent ensuite, passez à 19
  - b. si vous ne le désirez pas, vous passez à 21
19. Ils coururent bien fort pour regagner leur cosse et, refermant celle-ci derrière eux, s'y endormirent de nouveau.
  - a. si vous désirez connaître la suite, passez à 20
  - b. si vous ne le désirez pas, vous passez à 21
20. Il n'y a pas de suite le conte est terminé.
21. Dans ce cas, le conte est également terminé.

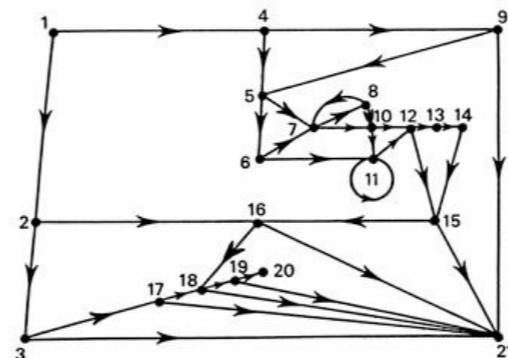
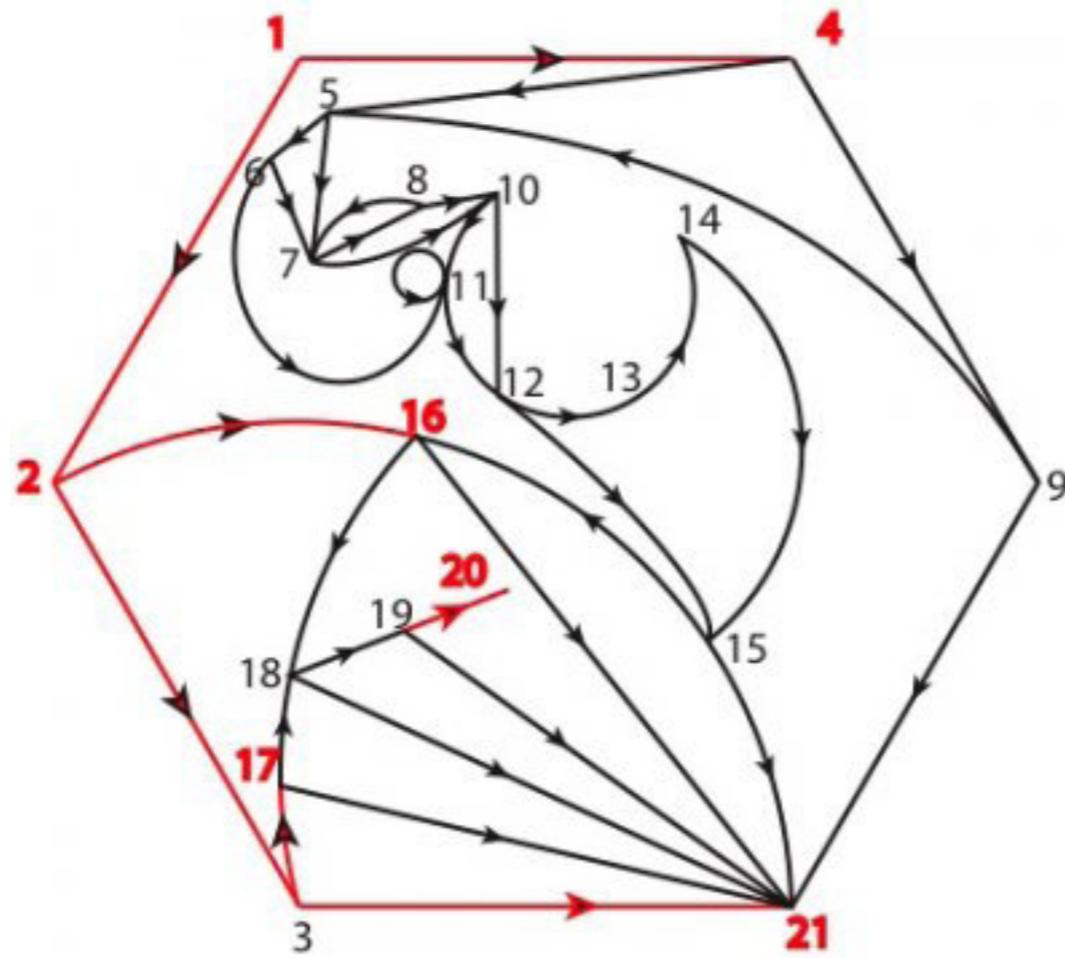
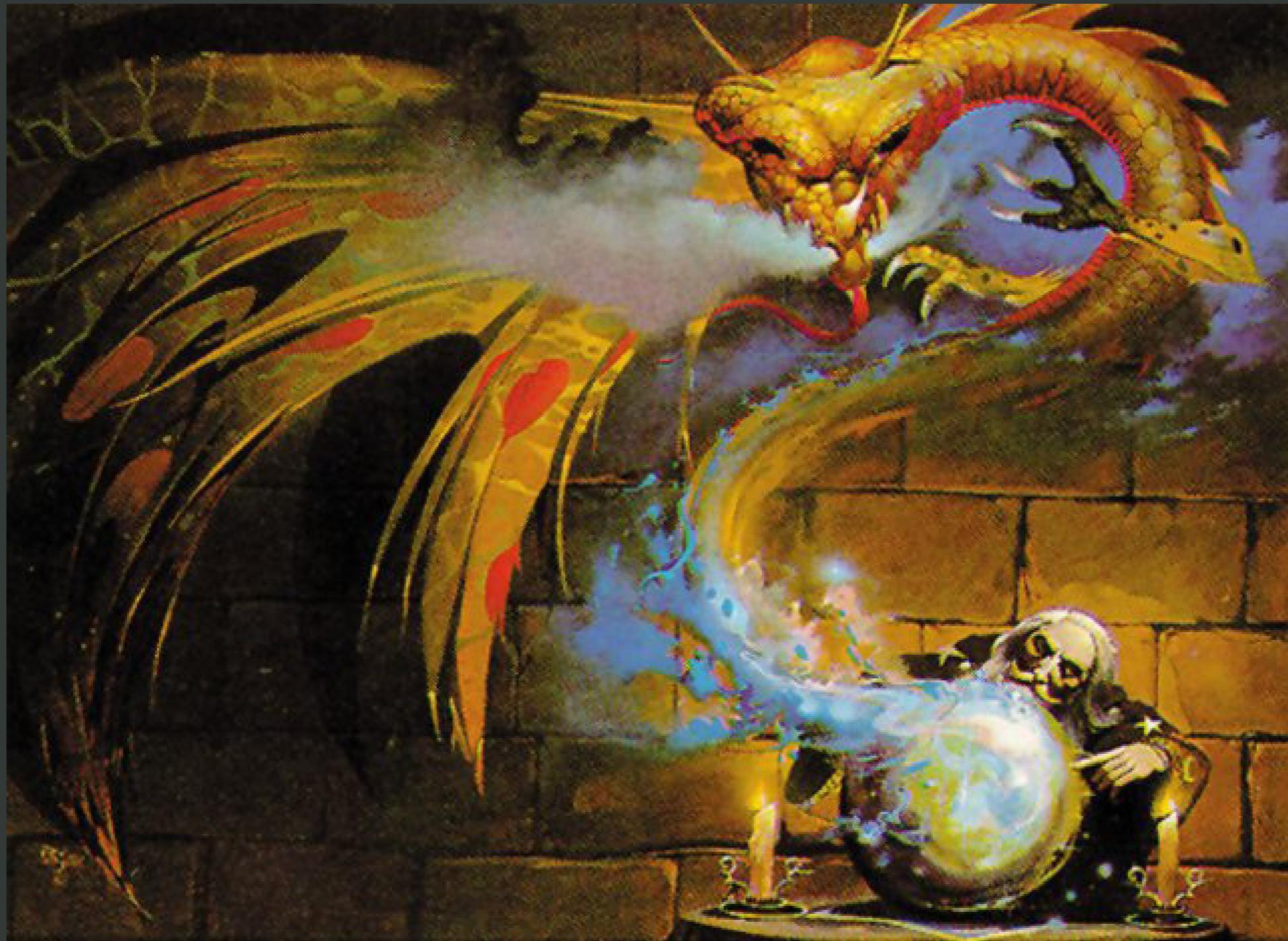


Figure 1 – Graphe du «Conte à votre façon»



Arborescence

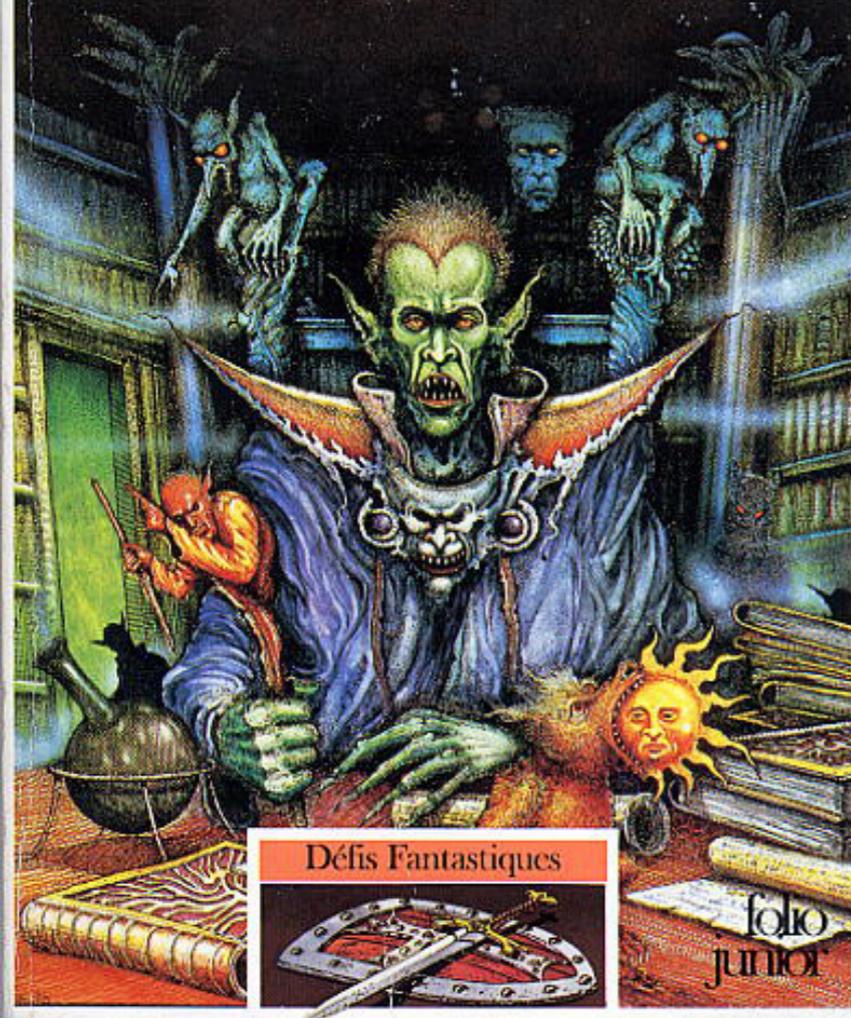
Livres dont vous êtes le héros



UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# La Créature venue du Chaos



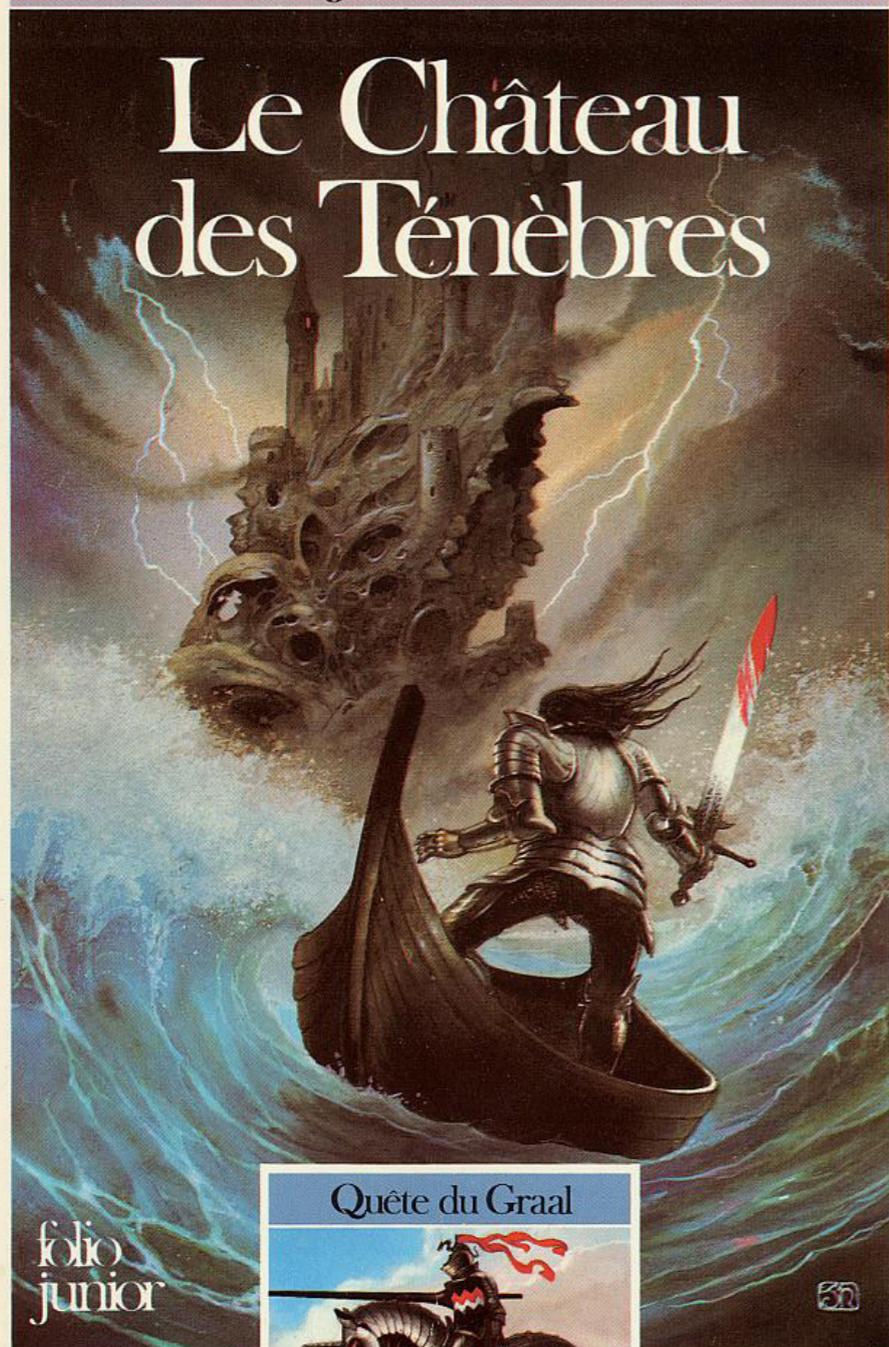
La Créature venue du Chaos

Steve Jackson & Ian Livingstone | 1986

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

# Le Château des Ténèbres

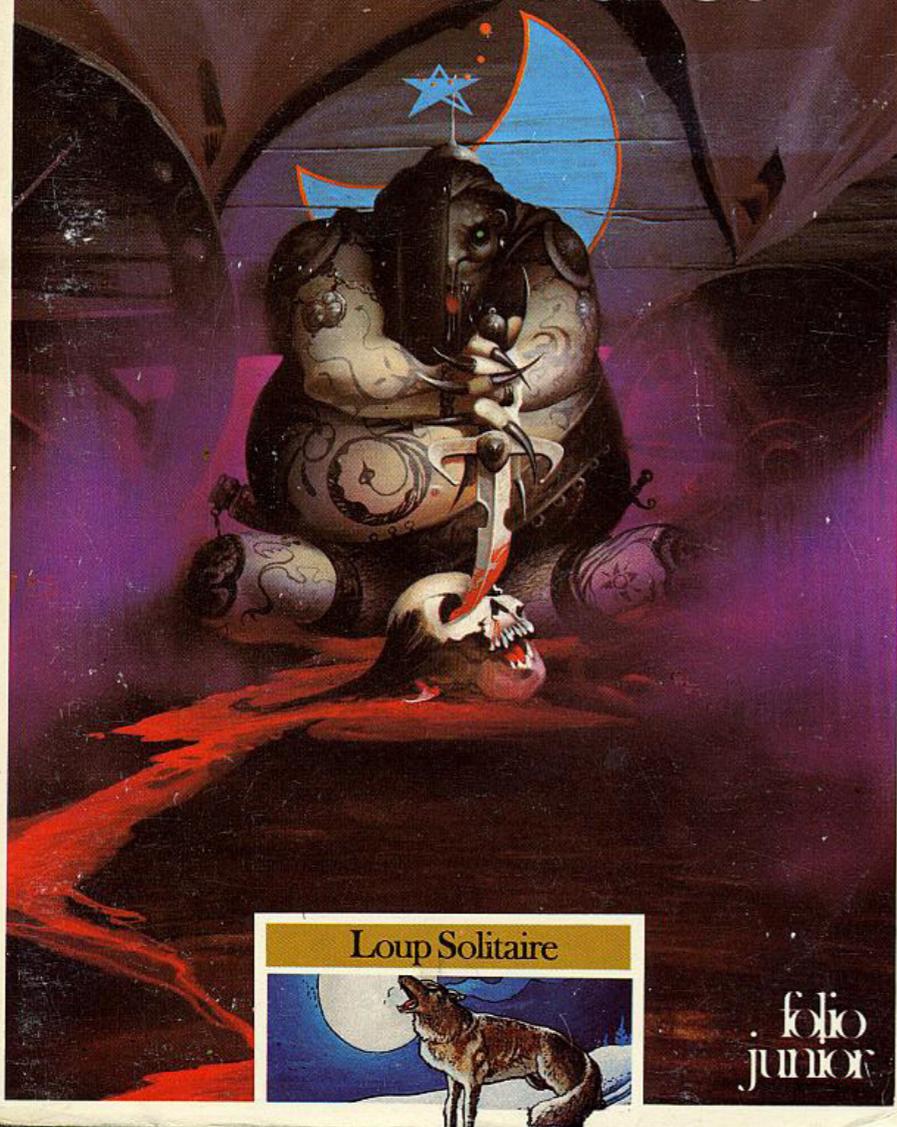


Le Château des Ténèbres | J.H. Brennan | 1984

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Joe Dever et Gary Chalk

# Les Maîtres des Ténèbres

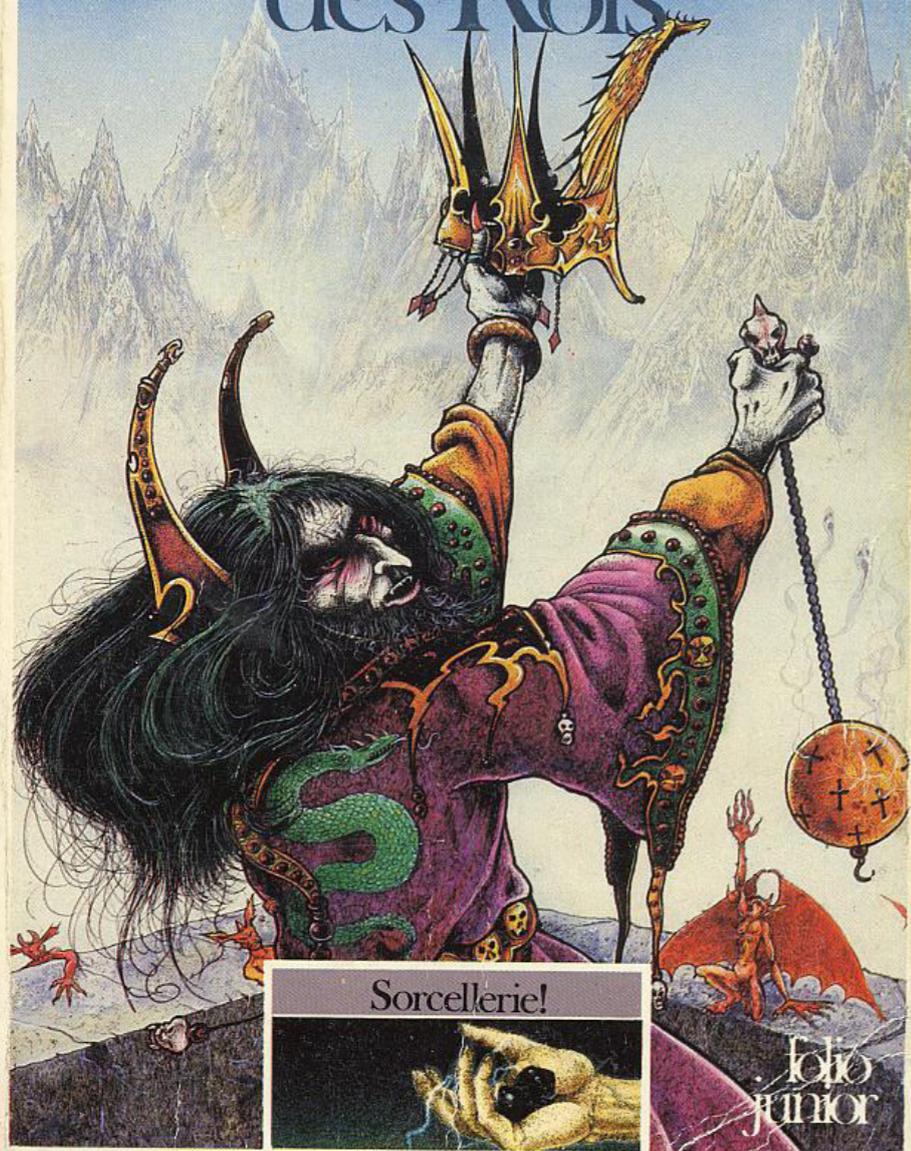


Les Maîtres des Ténèbres | Joe Dever & Gary Chalk | 1984

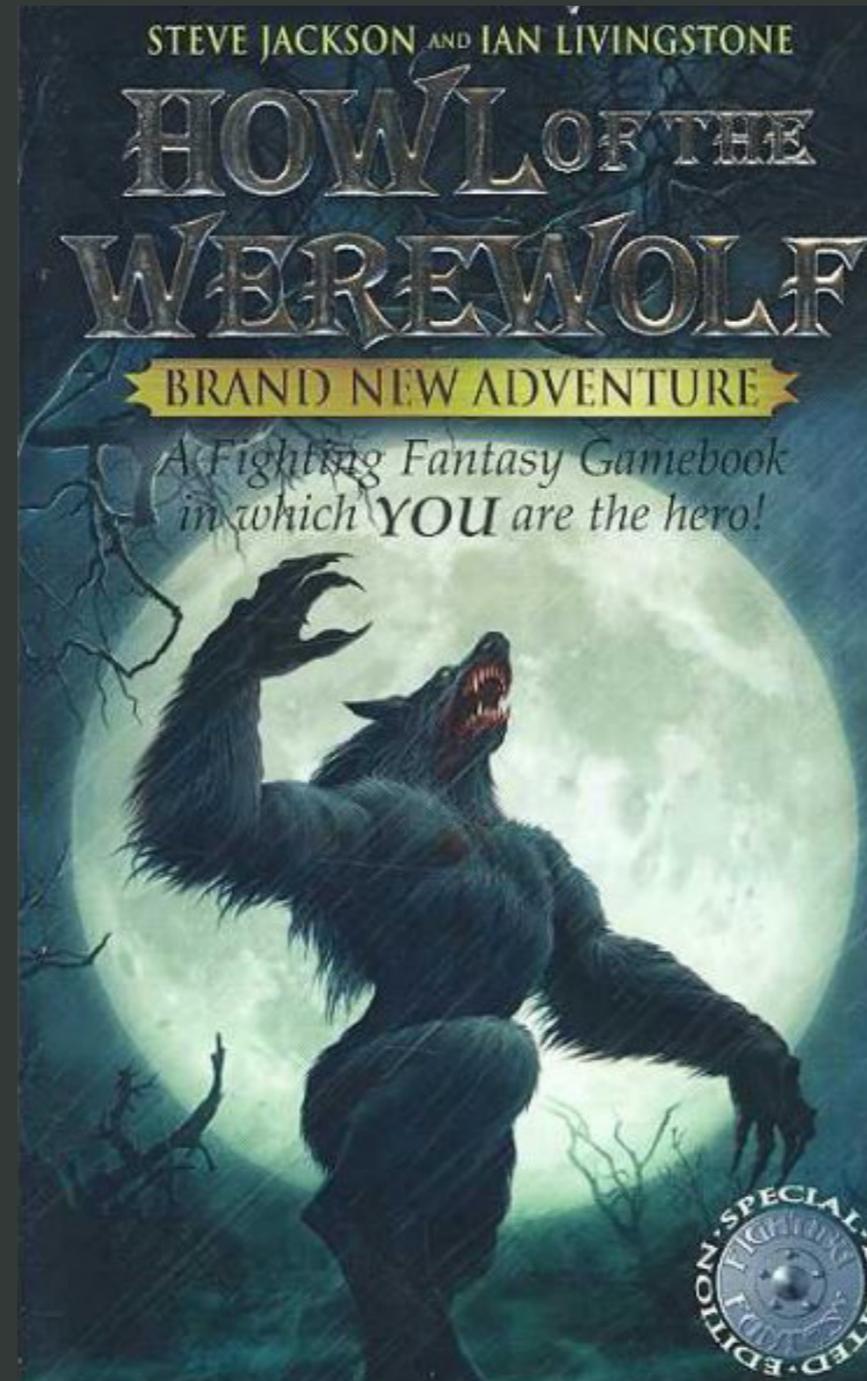
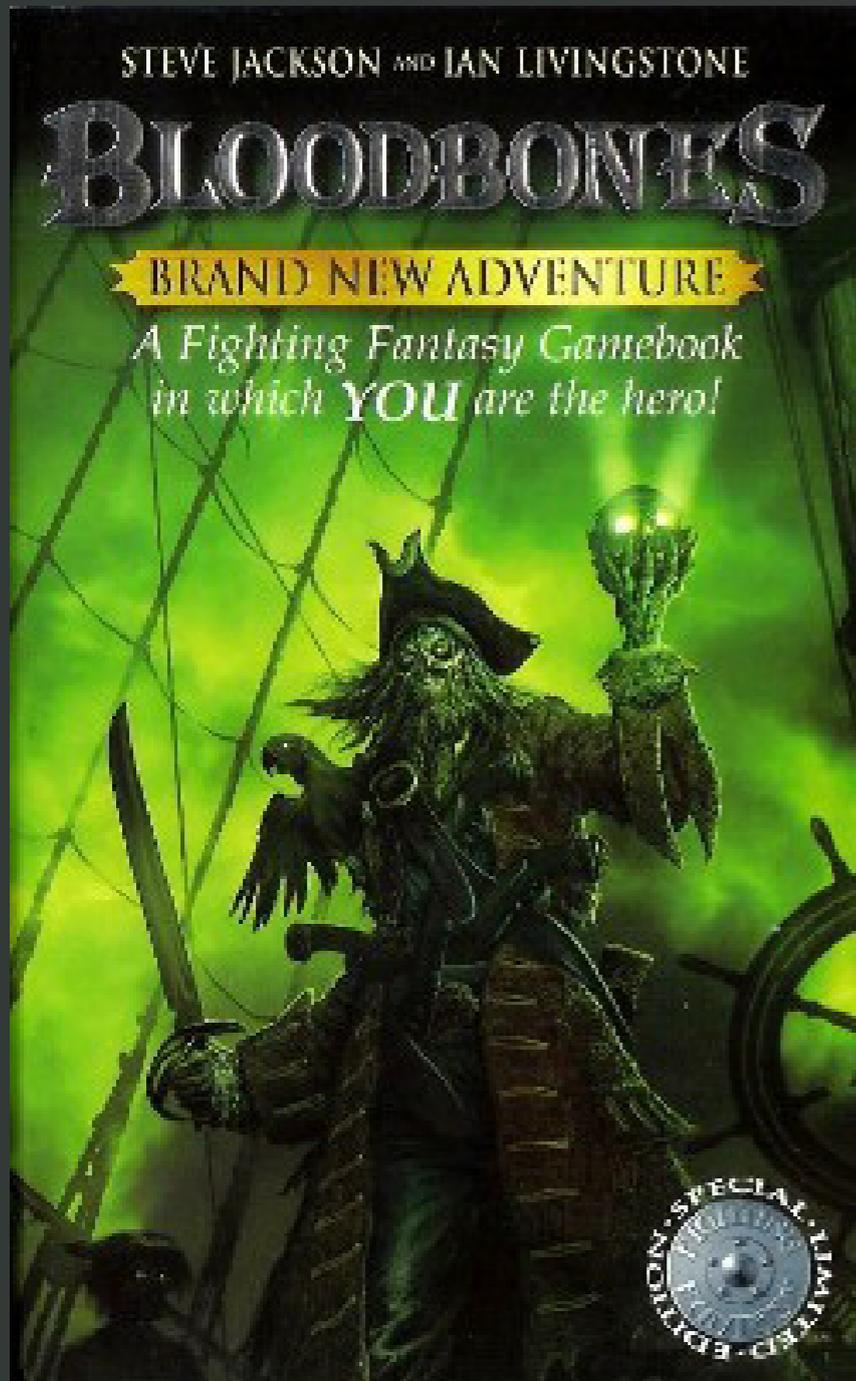
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson

# La Couronne des Rois



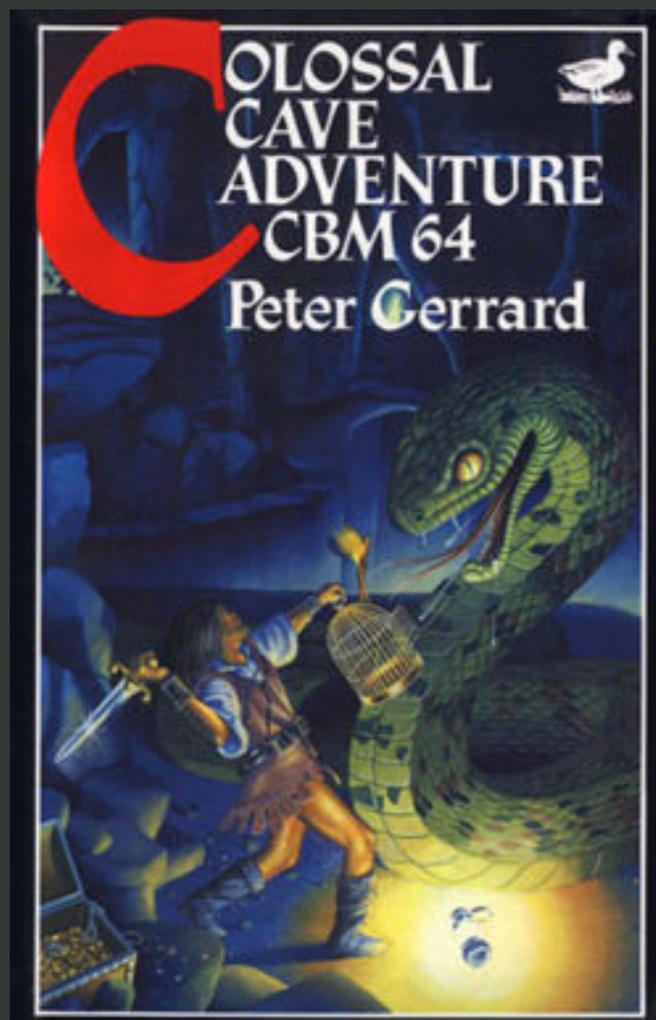
La Couronne des Rois | Steve Jackson | 1985



Bloodbones & Howl of the Werewolf

# L'apparition des fictions interactives

Adventure / Colossal cave  
Crowther & Woods





"You are in a maze of twisty little passages all alike"

PAUSE INIT DONE statement executed  
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.

go

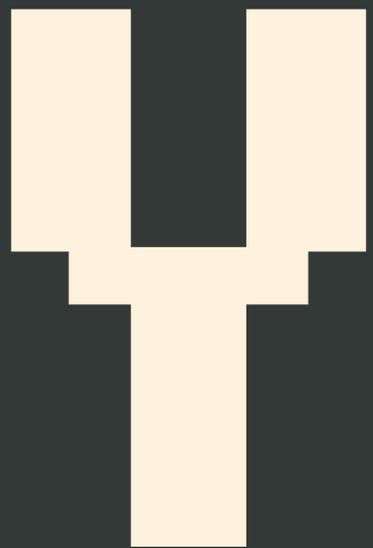
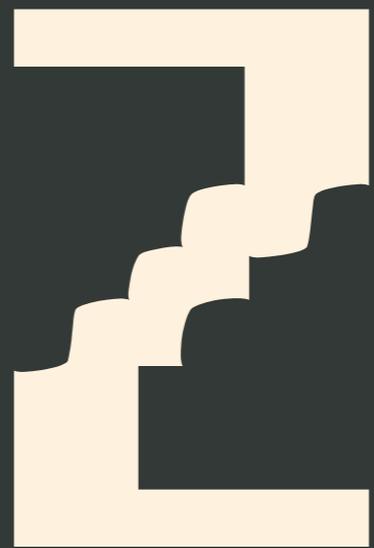
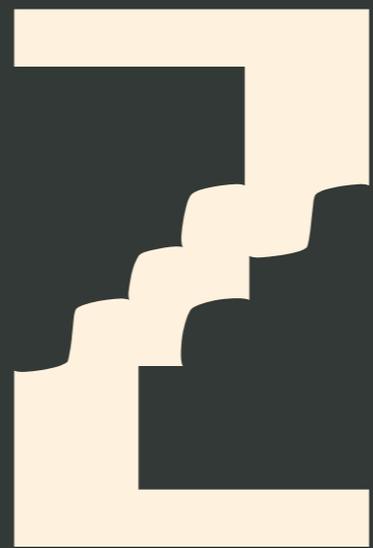
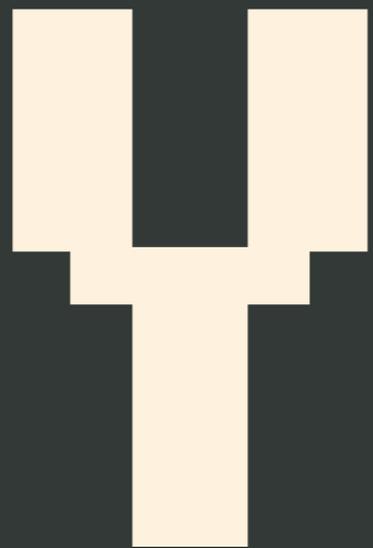
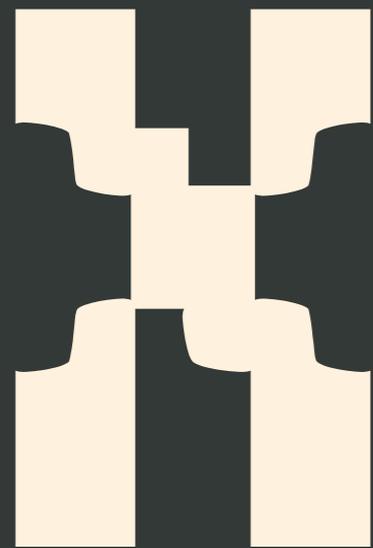
Execution resumes after PAUSE.

WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y

SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND  
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED  
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID  
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT  
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.  
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)  
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK  
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL  
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

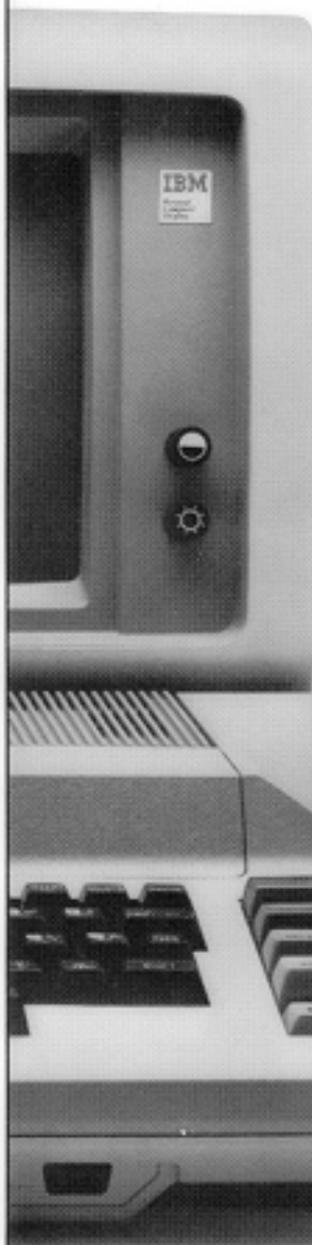


Scott Adams



I AM OUTSIDE THE MANOR GATES  
I SEE GATE.WALL.  
> WHAT NOW ?

Infocom et Zork!



# IT IS WHAT IT EATS.

"Caviar in, caviar out." When it comes to computer game software, this adage fits only one brand. Because Infocom prose games stimulate your imagination and challenge your personal computer's capabilities to a degree nothing else in software approaches. Instead of putting funny little arcade creatures on your screen, we put you inside our stories. And we confront you with startlingly realistic environments, alive with situations, personalities, and logical puzzles the like of which you won't find elsewhere. The secret? We've found the way to plug our prose right into your imagination, and catapult you into a whole new dimension.

Step up to Infocom. All words. No pictures. The secret reaches of your mind are beckoning. The next dimension is in there waiting for you.

## INFOCOM™

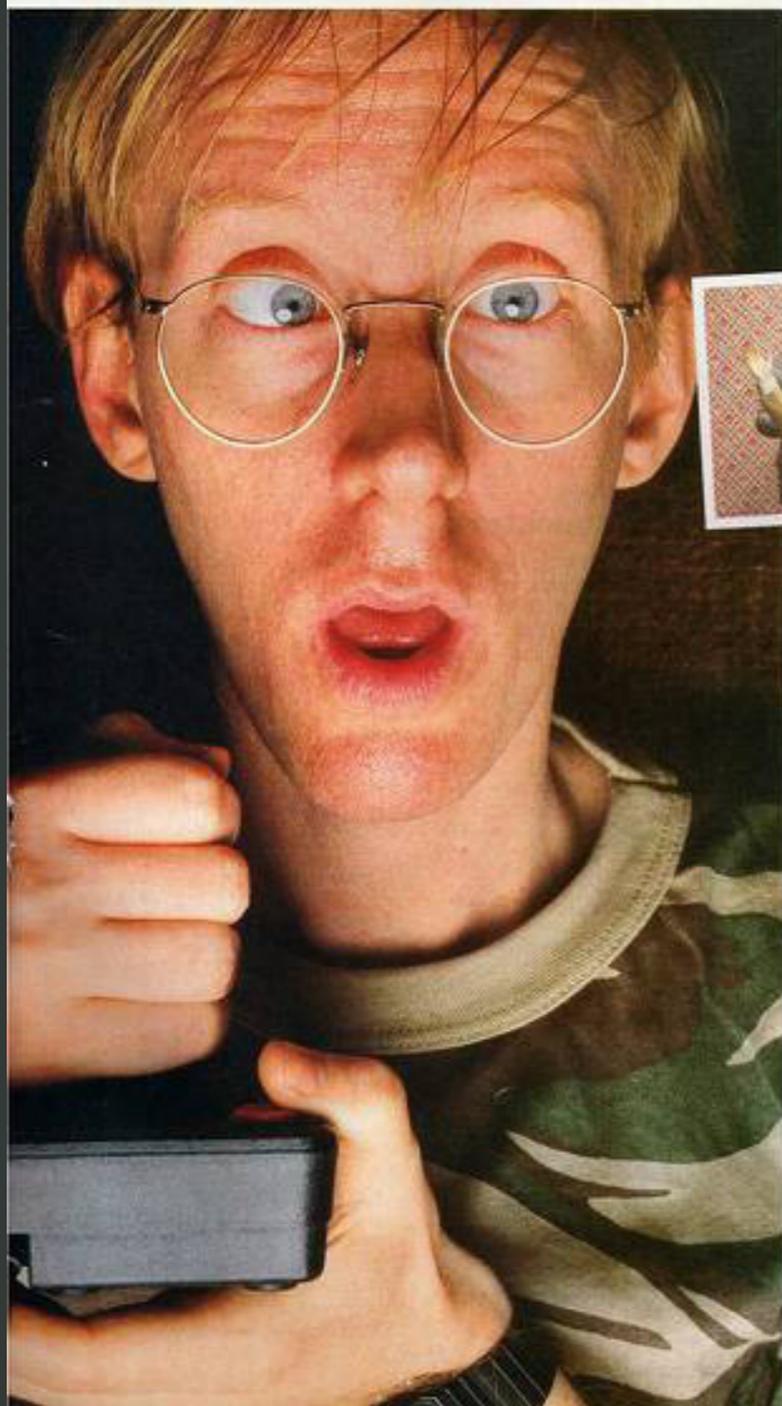
The next dimension.

Infocom, Inc., 55 Wheeler St.,  
Cambridge, MA 02138

For your:  
Apple II, Atari, Commodore 64,  
CP/M 8", DEC Rainbow,  
DEC RT-11, IBM, NEC APC,  
NEC PC-8000, Osborne,  
TI Professional, TRS-80  
Model I, TRS-80 Model III.



# I WAS A TEENAGE ZOMBIE!



## MIDWESTERN YOUTH TELLS HOW INFOCOM DEPROGRAMMING BROUGHT HIM BACK FROM A LIVING DEATH.

"IT GOT SO I COULDN'T LET GO," confesses John Carlson of Hickory Falls, Iowa. "My hands were welded to my joystick twenty-four hours a day. Blisters covered both my thumbs, my wrists ached, my eyes throbbled . . . I'd given up eating and sleeping." It had started as a mind-

less hobby for young Johnny. But now, it was turning his mind to green jelly.

Finally, a concerned relative decided it was time to take action. Johnny remembers: "I'd passed out after 63,000,000 points—I forget which game. When

I came to, there was this personal computer in front of me, with an Infocom game in the disk drive. I just sat there, numb, staring at the words on the screen."

Then, the extraordinary happened. "It was like there was this voice in the computer, talking to my imagination. Suddenly, I was inside the story. It was something I'd never experienced before—challenging puzzles, people I could almost touch, dangers I could really feel. Kind of like Infocom had plugged right into my mind, and shot me into a whole new dimension."

"Sure, I still play video games. But the Infocom experience opened my eyes. I know now there's more to life than joysticks."

Johnny's folks agree. "We've got our boy back," says Mrs. Carlson, "thanks to Infocom."

We can't save all the Johnnies out there. But hope still remains for countless thousands in the remarkable prose of the ZORK® Trilogy, DEADLINE™, STARCROSS™, and SUSPENDED™. So please—before it's too late—rush today to your local computer store. Step up to Infocom games. All words. No pictures. The secret reaches of your mind are beckoning. A whole new dimension is in there waiting for you.

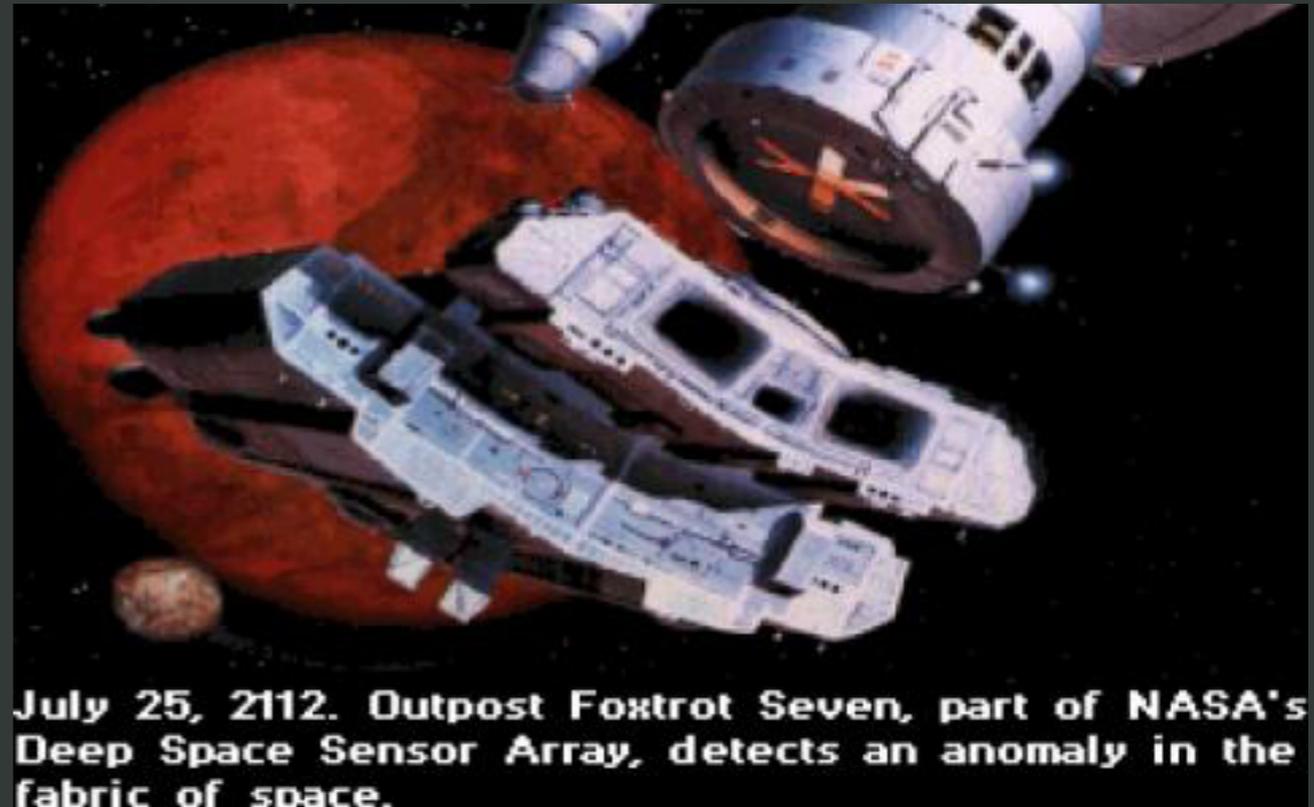
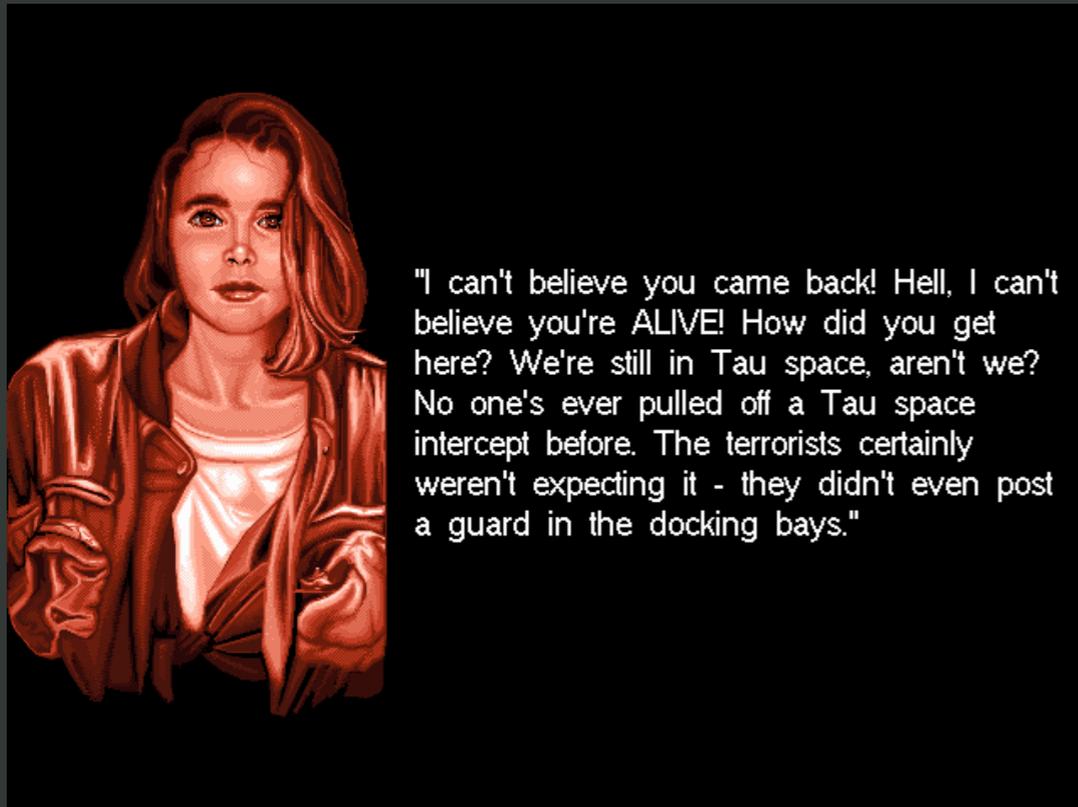
**INFOCOM**  
The next dimension.

Infocom, Inc., 55 Wheeler St., Cambridge, MA 02138

For your: Apple II, Atari, Commodore 64, CP/M® 86, DEC Rainbow, DEC RT-11, IBM, NEC APC, NEC PC-8000, Osborne 1, TI Professional, TRS-80 Model I, TRS-80 Model III.



Legend Entertainment



Help	Picture		
Half	Map		
Text	Inventory		
Erase	Look		
Do	Up Down In Out		

Examine	↑	all	↑
Take		animal skin	
Drop		autodoc	
Open		autodoc readout	
Close		blue coverall	
Look		blue dial	
Read		crystal rod	
Put		Equipment Bay	
Yes		eye sensor	
No		force clamp	
Wait		force clamp key	
Undo		giant robot	
Save		green dial	
Restore		heavy equipment	
Restart		hypo needle	
Quit		hypo toggle	
Activate		hypo unit	
Again		leather thong	
Ask		me	
Attach		metal door	
Attack	↓	particle gun	↓

```

Equipment Bay                               Sat, 8:47p
>shoot tripod
Not likely!

>shoot me
Feeling depressed? When that happens to me I
like to sing this little song:
  Tra-la-la-la-la
  Tra-la-la-la-la
  Tra-la-la-la-la
  Life is so wonderful!

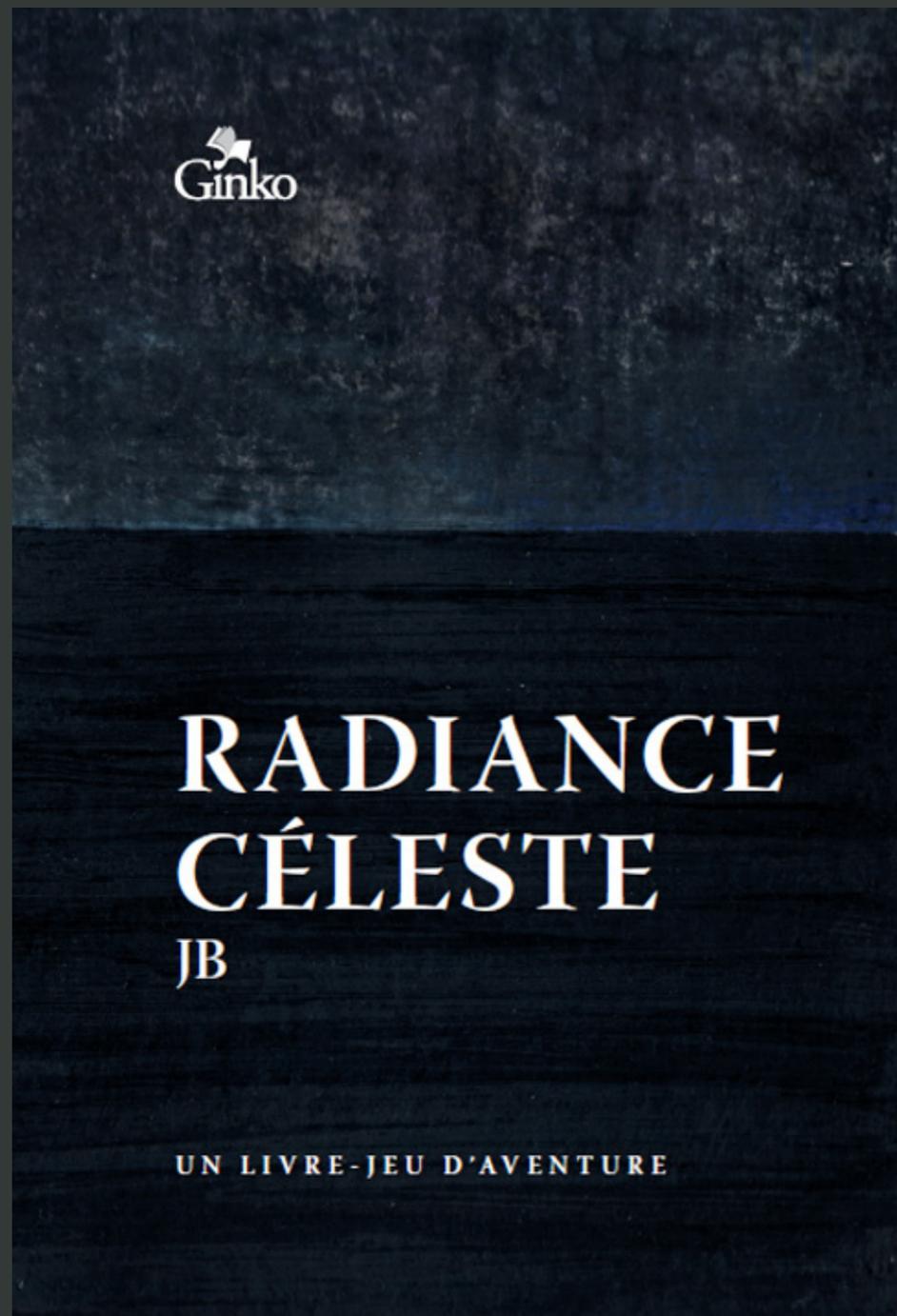
Feeling better?
>
  
```

L'ère moderne de l'IF

Graham Nelson et Inform

Inform 7

# La littérature interactive moderne



# Un regard sur le code Inform

Let's get technical!

## Inform 6

```
Object portere mise "porte" remise
with name 'porte' 'verrou' 'serrure',
description "^La porte de la remise est fermée.
Elle est munie d'un gros verrou.^ ",
before [;Open : print "^Hum, non, les autres
m'attendent derrière. ^";return 2;
Close, Lock : if (self has locked) {print "^Le verrou
est déjà bien fermé, pas la peine
d'insister. ^";return 2;} else {print "^Je ferme le
lourd verrou qui s'obture dans un clac sonore.
Une bonne chose de faite !^";give self locked;return
2;}],
has scenery static openable lockable female;
```

## Chapter 2 - The Central Ziggurat

The Ziggurat is north of Icefinger Ford. "The only distantly visible building of these ruins to survive, through its sheer vastness: the awesome Ziggurat, a stepped pyramid temple, rises up out of sight. This is clearly the destination of the old lane, which descends slightly to the ford in the south."

The stepped pyramid temple is scenery in the Ziggurat. Understand "ziggurat" as the stepped temple.

An indifferent wyvern called the green-scaled wyvern is in the Ziggurat. "A green-scaled wyvern [if the green-scaled wyvern is wakeful]coils its long neck

as it gazes unblinkingly at you[otherwise]snoozes happily[end if], sunning itself on the steps of the Ziggurat. One of the fabled great beasts? You never thought to see one, and know only that it is highly territorial, and vastly too dangerous to provoke." Understand "dragon" as the green-scaled wyvern. The description of the green-scaled wyvern is "You see nothing special about the green-scaled wyvern. It's just your everyday wurm the size of a small house, when you come right down to it. Unremarkable."

Instead of going up from the Ziggurat in the presence of the wakeful green-scaled wyvern:

if the green-scaled wyvern is indifferent, mount an attack from the green-scaled wyvern;

otherwise say "The wyvern has every intention of stopping you!"

## Inform 7 en Français

### Chapter 1 - L'Oasis

Oasis is a room. "C[']était une belle oasis ensoleillée mais maintenant le soleil va déclinant... Il y a le désert tout autour d[']ici, à l[']exception d[']une forêt à l[']est, mais au sud descend un chemin en direction d[']une crypte. La forêt n[']est pas sûre en fin de journée."

Forêt is a room. Forêt is east from Oasis. Instead of entering forêt, say "La nuit va bientôt tomber, et la jungle est la plus dangereuse à ce moment, autant rester dans le désert, essayer de retrouver votre cheval, ou explorer les environs."

The dromadaire is an animal in Oasis.

The cheval is an animal.

[on ne place pas encore le cheval dans les lieux connus, on le fera venir plus tard, à la fin du jeu]

The description of cheval is "Votre cheval est un splendide Akhal-Teke.". Understand "akhal-teke" or "akhal" or "akhal teke" as cheval.

Instead of climbing or entering cheval:

say "Vous remontez sur votre cheval,  
et retournez enfin à votre palais.";  
end the game in victory.

Quelques textes  
et problématiques  
fondamentales liés  
à l'Interactive Fiction

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

1) Ne pas être tué sans avertissement préalable.

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

- 1) Ne pas être tué sans avertissement préalable.
- 2) Ne pas avoir d'indications hyper floues

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

- 1) Ne pas être tué sans avertissement préalable.
- 2) Ne pas avoir d'indications hyper floues
- 3) Être capable de gagner sans l'expérience de vies antérieures

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

1) Ne pas être tué sans avertissement préalable.

2) Ne pas avoir d'indications hyper floues

3) Être capable de gagner sans l'expérience de vies antérieures

4) Être capable de gagner sans capacité d'anticipation "méta" du joueur.

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

- 1) Ne pas être tué sans avertissement préalable.
- 2) Ne pas avoir d'indications hyper floues
- 3) Être capable de gagner sans l'expérience de vies antérieures
- 4) Être capable de gagner sans capacité d'anticipation "méta" du joueur.
- 5) Que le jeu ne se retrouve pas en situation de blocage absolu sans avertissement

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

- 1) Ne pas être tué sans avertissement préalable.
- 2) Ne pas avoir d'indications hyper floues
- 3) Être capable de gagner sans l'expérience de vies antérieures
- 4) Être capable de gagner sans capacité d'anticipation "méta" du joueur.
- 5) Que le jeu ne se retrouve pas en situation de blocage absolu sans avertissement
- 6) Que l'on ait pas à faire des choses improbables

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

#### ■ Déclaration des droits du joueur

- 1) Ne pas être tué sans avertissement préalable.
- 2) Ne pas avoir d'indications hyper floues
- 3) Être capable de gagner sans l'expérience de vies antérieures
- 4) Etre capable de gagner sans capacité d'anticipation "méta" du joueur.
- 5) Que le jeu ne se retrouve pas en situation de blocage absolu sans avertissement
- 6) Que l'on ait pas à faire des choses improbables
- 7) Ne pas avoir à faire des choses ennuyeuses juste pour rentabiliser le temps de jeu.

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

8, 9, 10 ) Que l'interface ne soit pas une difficulté en soi...

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

8, 9, 10 ) Que l'interface ne soit pas une difficulté en soi...

11) Avoir une certaine liberté d'action

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

8, 9, 10 ) Que l'interface ne soit pas une difficulté en soi...

11) Avoir une certaine liberté d'action

12) Ne pas dépendre de la chance

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

8, 9, 10 ) Que l'interface ne soit pas une difficulté en soi...

11) Avoir une certaine liberté d'action

12) Ne pas dépendre de la chance

13) Comprendre une énigme une fois celle-ci résolue

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

8, 9, 10 ) Que l'interface ne soit pas une difficulté en soi...

11) Avoir une certaine liberté d'action

12) Ne pas dépendre de la chance

13) Comprendre une énigme une fois celle-ci résolue

14) Ne pas avoir trop de fausses pistes

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

8, 9, 10 ) Que l'interface ne soit pas une difficulté en soi...

11) Avoir une certaine liberté d'action

12) Ne pas dépendre de la chance

13) Comprendre une énigme une fois celle-ci résolue

14) Ne pas avoir trop de fausses pistes

15) Avoir une bonne raison qui permet de comprendre pourquoi quelque chose est impossible.

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

8, 9, 10 ) Que l'interface ne soit pas une difficulté en soi...

11) Avoir une certaine liberté d'action

12) Ne pas dépendre de la chance

13) Comprendre une énigme une fois celle-ci résolue

14) Ne pas avoir trop de fausses pistes

15) Avoir une bonne raison qui permet de comprendre pourquoi quelque chose est impossible.

16) Ne pas être culturellement "Américain"

The Craft of Adventure | 1995 | Graham Nelson

<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>

5 articles fondamentaux

■ Déclaration des droits du joueur

8, 9, 10 ) Que l'interface ne soit pas une difficulté en soi...

11) Avoir une certaine liberté d'action

12) Ne pas dépendre de la chance

13) Comprendre une énigme une fois celle-ci résolue

14) Ne pas avoir trop de fausses pistes

15) Avoir une bonne raison qui permet de comprendre pourquoi quelque chose est impossible.

16) Ne pas être culturellement "Américain"

17) Savoir où on en est du jeu

# La Densité de Gameplay



# La Typologie de Puzzle

## Le Scoring

Le Last Lousy Point et les titres,  
précurseurs de l'Achievement.

Pourquoi joue-t-on aux jeux vidéo ?

Crimes against Mimesis | Roger Giner-Sorolla | 1998

Want some food? Come here dearie!



Walk to				
Push	Open	Walk to	New Kid	Turn on
Pull	Close	Pick up	Unlock	Turn off
Give	Read	What is	Use	Fix

## Les 6 "crimes"

1) Objets hors contexte

## Les 6 "crimes"

1) Objets hors contexte

2) Le Contexte hors du Contexte

## Les 6 "crimes"

- 1) Objets hors contexte
- 2) Le Contexte hors du Contexte
- 3) Les Problèmes hors du contexte

## Les 6 "crimes"

- 1) Objets hors contexte
- 2) Le Contexte hors du Contexte
- 3) Les Problèmes hors du contexte
- 4) Un monde de clefs et de portes

## Les 6 "crimes"

- 1) Objets hors contexte
- 2) Le Contexte hors du Contexte
- 3) Les Problèmes hors du contexte
- 4) Un monde de clefs et de portes
- 5) Les NPC qui sont des meubles parlant

## Les 6 "crimes"

- 1) Objets hors contexte
- 2) Le Contexte hors du Contexte
- 3) Les Problèmes hors du contexte
- 4) Un monde de clefs et de portes
- 5) Les NPC qui sont des meubles parlant
- 6) Les trois rideaux entre le joueur et le héros :  
le joueur, l'interface et le personnage,  
qui ont leur champ de contrainte respectifs.

## Critiques modernes contre "Crimes Against Mimesis"

- Si un jeu vidéo devient identique à la réalité, celle-ci sera toujours préférable à un jeu

## Critiques modernes contre "Crimes Against Mimesis"

- Si un jeu vidéo devient identique à la réalité, celle-ci sera toujours préférable à un jeu
- Si un jeu vidéo devient identique à la réalité, il y aura forcément une déperdition en terme artistique et nous serons en regression sur tous les plans

## Critiques modernes contre "Crimes Against Mimesis"

- Si un jeu vidéo devient identique à la réalité, celle-ci sera toujours préférable à un jeu
- Si un jeu vidéo devient identique à la réalité, il y aura forcément une déperdition en terme artistique et nous serons en regression sur tous les plans
- Le méta jeu est un jeu

## Critiques modernes contre "Crimes Against Mimesis"

- Si un jeu vidéo devient identique à la réalité, celle-ci sera toujours préférable à un jeu
- Si un jeu vidéo devient identique à la réalité, il y aura forcément une déperdition en terme artistique et nous serons en regression sur tous les plans
- Le méta jeu est un jeu
- Est-ce que le jeu vidéo est un art?

## La puissance du texte

1) La pureté dégage des principes de jeux fondamentaux

## La puissance du texte

1) La pureté dégage des principes de jeux fondamentaux

2) Prototypage ultra rapide

## La puissance du texte

- 1) La pureté dégage des principes de jeux fondamentaux
- 2) Prototypage ultra rapide
- 3) Caractère unique du texte encore mal exploité

## Typologie de Puzzle

- la porte et la clef ou "quête et complétion"  
(99% des jeux)
- la porte et la clef timée
- le babelfish puzzle
- le puzzle télécommandé
- la nouvelle couche d'interface
- les labyrinthes (qui peuvent être parfois des labyrinthes de dialogues)
- l'interaction avec le monde réel
- ...

=> L'intérêt des contes folkloriques

## Les ressources des livres dont vous êtes le héros

- Résistance à la triche (CFH)
- Conservation d'items d'une aventure à l'autre (Lone Wolf / Sorcellerie)
- Traitement du fait d'avoir, ou non, un compagnon de voyage (CFH)
- Traitement de magie à volonté (Altheos)
- Voyager dans le temps (Sorcellerie...)
- Conservation de l'historique à l'insu du joueur/variables (Défis fantastiques)
- Mini-jeux (Mercenaire)
- Compteur de faim, froid, peur... etc.
- Vivre la même aventure en étant homme, femme, ou en ayant différents pouvoirs
- Programmation objet et déplacement non linéaires (Marais aux scorpions et Épouvante)
- Phases de jeux diversifiées (Wargame dans la Voie du Tigre)
- Travaux pratiques (Brennan)
- Narration labyrinthique (CFH et Ancienne Prophétie)
- Aventure unique (Maîtres des ténèbres)
- Achievements
- Necrologie à la Nethack

# La puissance technique des parseurs

Prototypage rapide, un exemple, les Speed-IF

La potentialité  
textuelle

Paanane



SCORE 19105

035

5 12

45 km/h





Bonheur

Reconnaissance

Accomplissement

Nostalgie

АМОУУР

## Quelques jeux remarquables

■ Aisles

■ Spider and Web

■ All Roads

■ Blue Lacuna

■ Works of Fiction

■ Schrapnel

■ Galataea

Quelques noms importants de la Fiction Interactive

# Graham Nelson

"The author of a text adventure has to be schizophrenic in a way that the author of a novel does not."

Andrew Plotkin

"Ne construisez pas des énigmes. Construisez un univers. Les énigmes viendront d'elles-mêmes."

## La cruelty scale d'Andrew Plotkin

- **Merciful:** You only ever need one save file, and that only if you want to turn the computer off and go to sleep. You never need to restore to an earlier game.
- **Polite:** You only need one save game, because if you do something fatally wrong, it's blatantly obvious and you'll know better than to save afterwards.
- **Tough:** There are things you can do which you'll have to save before doing. But you'll think "Ah, I'd better save before I do this."
- **Nasty:** There are things you can do which you'll have to save before doing. After you do one, you'll think "Oh, bugger, I should have saved before I did that."
- **Cruel:** You think "I should have saved back in the third room. Now I'll have to start over."

Les jeux "en dur" de Plotkin

Emily Short

Adam Cadre

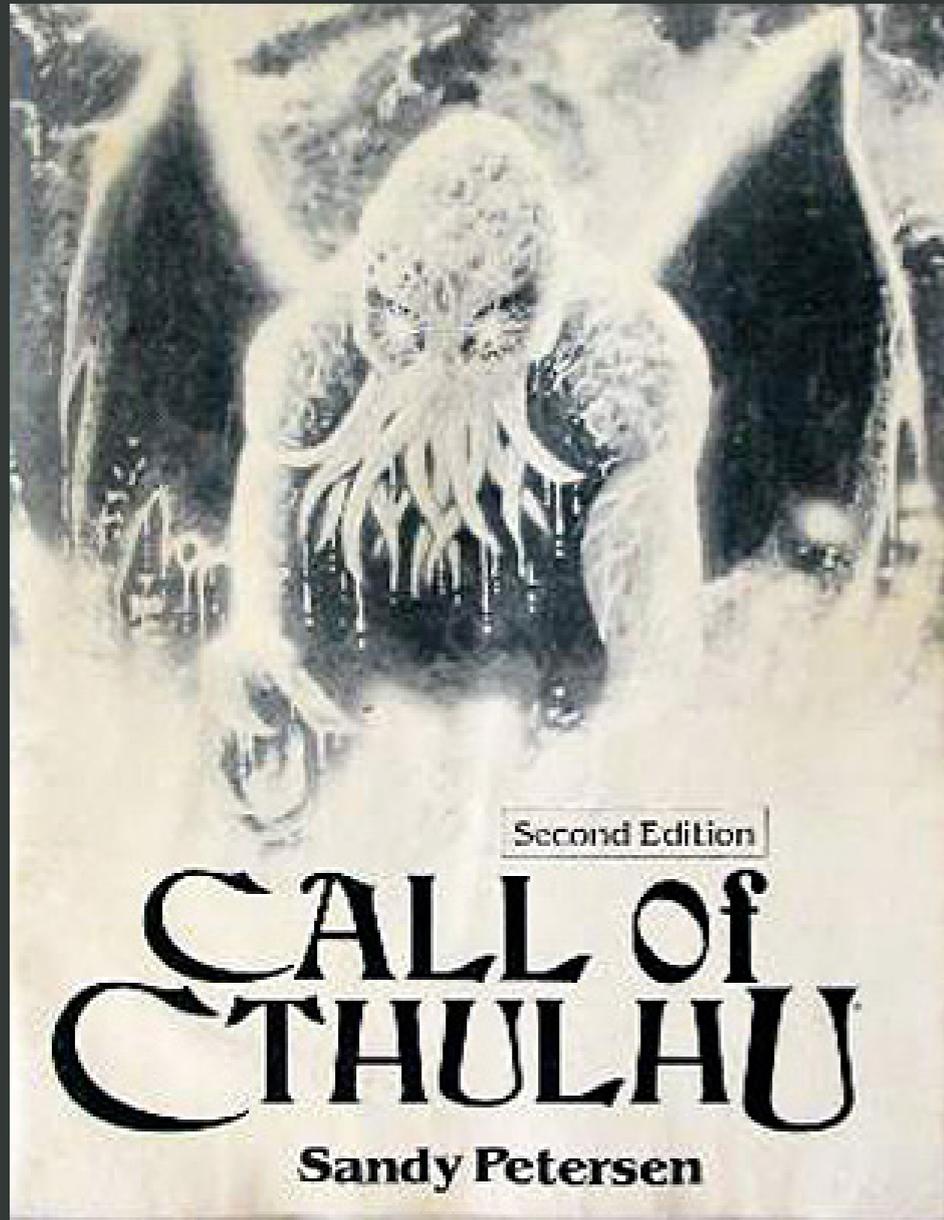
## Quelques ressources

<http://www.ifarchive.org/>

<http://ifiction.free.fr/>

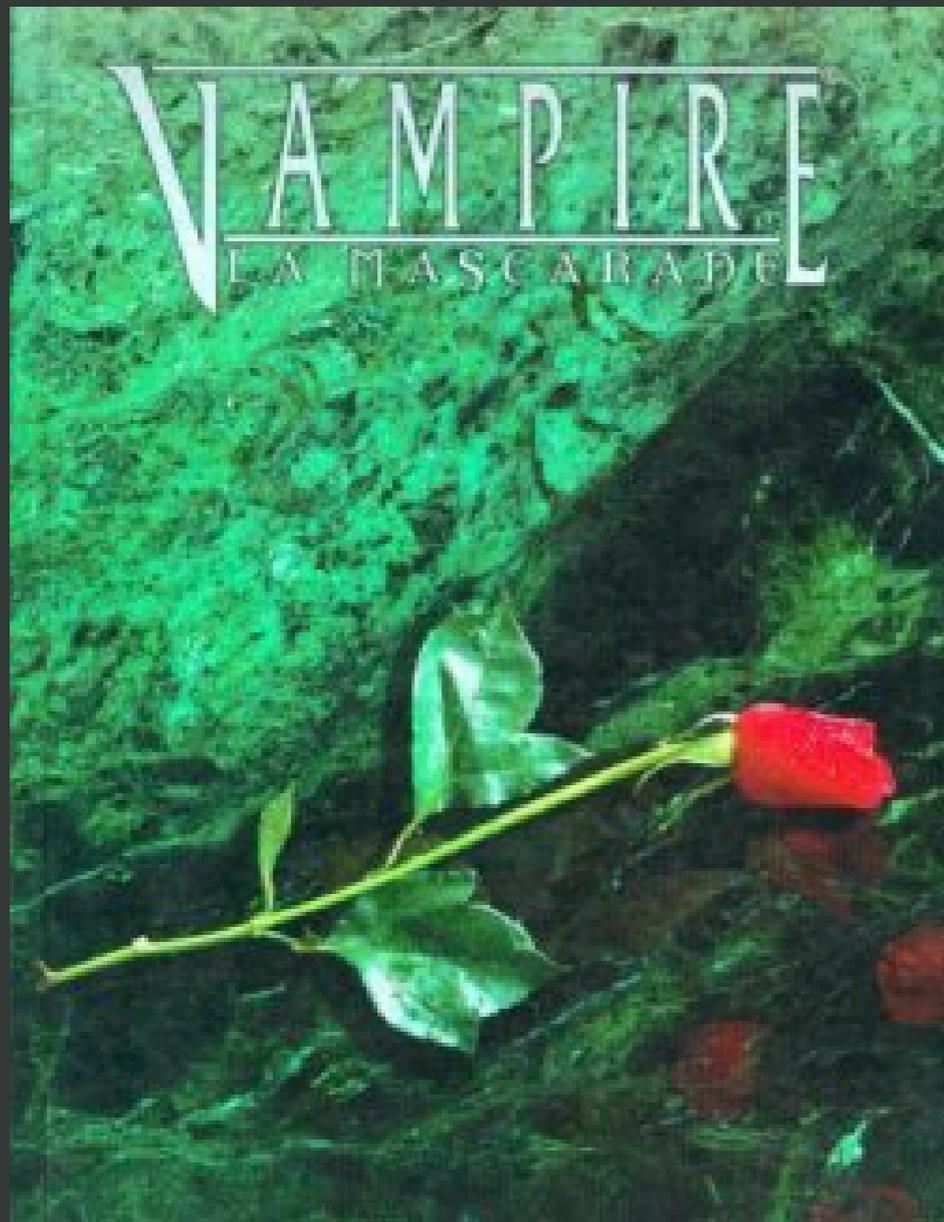
Une piste de réflexion  
pour le design  
de jeux d'aventure,  
par le jeu de rôle





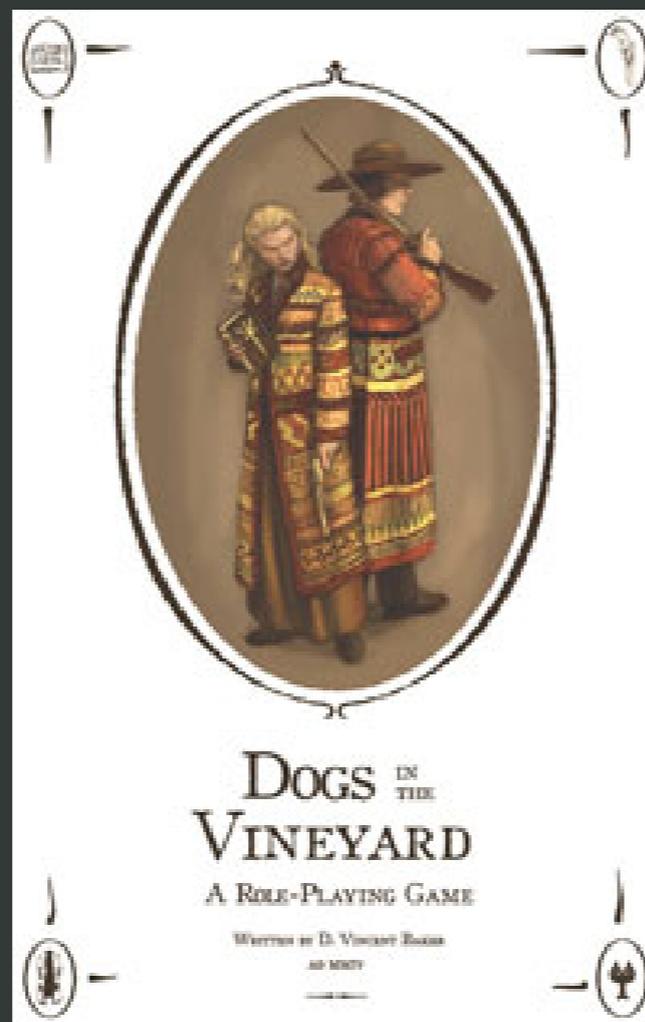
# VAMPIRE

LA MASCARADE



@microscope

a fractal role-playing game of epic histories, by Ben Robbins



POLARIS

A game by Ben Lehman

For 2-5 players ages 14 and up

Vers une non-histoire ?

Voulez-vous

RECOMMENCER, CHARGER

une partie sauvegardée,

quitter (QUIT?)

>  
\_