

Notes sur la fiction interactive et les RPG

Stéphane F.

Ce qui suit est un ensemble de notes personnelles prises pendant la création de mes propres fictions interactives. Elles n'ont jamais eu vocation à être organisées sous la forme d'un essai, aussi le lecteur aura-t-il peut-être l'impression que je saute du coq à l'âne, que des développements manquent dans mes raisonnements ou que je laisse de côtés certains aspects du game design. Ce sentiment sera tout-à-fait fondé. Mais que personne ne s'interdise de m'envoyer ses commentaires et ses suggestions.

Éloge de la rareté, critique de la redondance

Avoir 4000 PNJ en stock. Mais n'en faire rencontrer qu'un au joueur dans une partie.

Proposer un monde intensif et non pas extensif.

Inutile de répliquer 5000 lieux identiques, vides ou inutiles, ou ne réagissant à aucune action du joueur.

Cela vaut aussi pour les PNJ. Dans un RPG à la *Skyrim*, quand tu rencontres ton 150ème assassin dans une ruelle sombre d'une ville, c'est juste un ennemi de plus à tuer. Dans un LDVELH, hautement scénarisé, chaque rencontre ou presque est unique, c'est tout juste si chaque PNJ n'a pas son petit nom. On progresse mètre par mètre dans des faubourgs inconnus, et un assassin vient à notre rencontre, nous parle, faussement cordial et réellement menaçant, la tension monte, le combat finit par avoir lieu (ou une course-poursuite, ou n'importe quoi d'autre) ; c'est une HISTOIRE en soi, elle a quelque chose d'unique, et c'est un PNJ dont on se rappellera.

Plus les choses se répètent, moins elles ont de poids, de valeur narrative, et finissent par se résumer à l'exploitation d'un mécanisme de jeu.

Les RPG pour la plupart ne sont que des versions un peu plus complexes de *Pac Man*.

Rejouabilité et maintien de l'attention du joueur

Tout problème doit avoir plusieurs solutions possibles (crocheter la porte, la défoncer, entrer par une fenêtre, soudoyer un garde) et impliquer aussi bien des compétences, que des objets, ou des PNJ.

C'est une question de simple bon sens. Comme lu sur un forum :

Plus de réalisme dans les quêtes. Si un NPC vous demande de trouvez un morceau de pain pour son fils, et que vous possédez 18 kg de chair de biche dans l'inventaire, il faudrait pouvoir le lui donner. Et des cas similaires sont légions. Pouvoir aussi régler une quête différemment. Prenons ce meme gars qui demande un morceau de pain, il faut pouvoir lui donner 100 pieces pour qu'il mange pendant 4 ans, ou lui apprendre à pêcher.

*

Plusieurs manières d'arriver à résoudre une mission, c'est bien. Plusieurs fins possibles à la mission (indépendamment

des actions du joueur ou selon sa façon de la mener à bien), c'est encore mieux.

*

Les "quêtes" ne doivent pas nécessairement être des "missions" données par un "commanditaire". Une "quête" n'a pas à être nécessairement un objectif à remplir ou une épreuve à passer.

*

Introduire dans les quêtes un maximum de rebondissements, de contretemps, etc.

- Contretemps, complications
- Malchance pure
- Trahison
- Surprise, coups de théâtre
- Élargissement de la quête ou de son enjeu
- Échec inévitable de la quête mais qui ouvre sur une nouvelle quête
- Fausse piste

Exemple 1 : une personne à retrouver

Surprise, coup de théâtre : La personne que l'on cherche ne veut pas être retrouvée. Que faire ? Et que faire comme rapport au commanditaire ?

Échec inévitable de la quête mais qui ouvre sur une nouvelle quête : La personne que l'on cherche est morte, ou a disparu : nécessité d'enquêter. Vengeance éventuelle.

Exemple 2 : un objet à retrouver

Trahison : L'objet qu'un PNJ remet au joueur, pour son commanditaire, n'est pas le bon.

Trahison : Un éventuel compagnon du joueur lui pique l'objet.

Trahison : Le joueur a été trompé sur l'enjeu de sa mission.

Trahison : La mission est illégale mais c'est le commanditaire qui avertit la police.

Trahison : Au lieu de récompense, le commanditaire attaque le joueur (ou le fait attaquer).

Contretemps : Le commanditaire n'est pas au rendez-vous (et peut-être même ne le sera jamais).

Fausse piste : Le commanditaire n'a pas les bonnes infos.

Pas de bol : Objet perdu bêtement ou volé par un pickpocket dans la rue. Jamais retrouvé.

Exemple 3 : personne à retrouver

Contretemps : La personne à retrouver n'est pas là où il ou elle aurait dû. Joueur envoyé ailleurs.

Contretemps : La personne à escorter / ramener, veut ou doit absolument passer quelque part (de non prévu) pour faire ou récupérer quelque chose.

Contretemps : Le joueur est prévenu qu'il doit passer ici et là, en plus de ce qui était déjà prévu.

Complication : Des alliés du joueur arrivent pour l'empêcher d'acheter sa quête/mission/aventure pour des raisons personnelles ou liées aux intérêts d'une faction.

Élargissement de l'enjeu : Découverte, au cours de la quête/mission/aventure, de quelque chose de beaucoup plus important, d'énorme, qui ne peut pas être ignoré (ex : un type va faire exploser une bombe nucléaire dans deux jours).

*

(doublon)

On pourrait imaginer une méthodologie pour créer des quêtes un peu plus riches et intéressantes, plus scénarisées, que le simple scénario à la "va tuer Untel / me chercher 15 champis / escorter Untel / convaincre Untel."

Par exemple exploiter les rebondissements / twists :

- Contretemps, complications (le héros se précipite vers la zone de la map où se trouvent les 15 champignons tant convoités, MAIS la crue d'une fleuve lui barre la route et l'oblige à participer à la construction d'un pont provisoire / évacuer un village en détresse / whatever)

- Malchance pure (le héros se précipite vers la zone de la map où se trouvent les 15 champignons tant convoités, MAIS se casse une jambe en route et passe deux mois alité chez l'habitant, pendant que son commanditaire s'est procuré les champis par correspondance)

- Trahison (le héros trouve ces satanés champignons, mais le PNJ qui l'accompagne les lui vole pendant son sommeil / le

commanditaire, au lieu de le payer, le dénonce à la police pour un prétexte fallacieux)

- Surprise, coups de théâtre (le héros trouve les champignons mais apprend en cours de route qu'en fait son commanditaire ne l'a envoyé là-bas que pour l'éloigner de la ville et lui faire rencontrer tel autre PNJ qui veut l'enrôler pour mener un coup d'État sanglant / ou n'importe quoi d'autre d'inattendu)

- Élargissement de la quête ou de son enjeu (les champignons en question ne servent pas DU TOUT à faire de la bonne soupe, mais en fait plutôt à détruire le monde)

- Fausse piste (le héros visite quinze régions et villes différentes avant de trouver le BON coin à champignons, victime d'infos erronées de la part de son commanditaire et des PNJ rencontrés)

- Effets secondaires de la quête (la pénurie de champignons occasionnée par le joueur créera une famine responsable de la mort de millions de personnes)

Un seul ou plusieurs de ces éléments peut déjà épicer considérablement n'importe quelle quête FEDEX, transformant une performance technique (se déplacer X minutes sur la map, tuer 2-3 ennemis, ramasser l'objet, faire le chemin inverse) en... aventure.

*

En cours de partie et si possible parsemé tout au long de la partie : élargir sans cesse les possibilités d'action du joueur sur le monde.

Par exemple : passer d'un jeu qui commence comme un FPS, à un RPG / survival, puis quand le personnage a encore augmenté en puissance, en richesse et en réputation, lui donner un poids politique, commercial, militaire, type jeu de gestion.

[Assassin's Creed 2 is] a game which is remarkable for being almost entirely one long tutorial. The game features a staggeringly large number of things the player can do, but they're all introduced gracefully so that the game is still teaching new mechanics at 70% complete (the pistols, the extended jump). By that point most normal games have settled down into a familiar rut and are simply ramping the difficulty curve. This constant learning made for good fun - each new mechanic introduced a new challenge, opened up a new route, or provided a new way of interacting with the simulated crowds.

<https://threeedgedsword.wordpress.com/2011/12/26/a-game-is-for-life-not-just-for-christmas>

*

Introduire chaque possibilité de gameplay très progressivement, exemples :

Le fast-travel seulement au bout d'un certain temps

Le craft

Contrôler un groupe, ou plusieurs personnages (successivement sans retour en arrière, ou en choisissant son perso à tout moment)

Acheter un logement (au lieu de squatter / loger chez des amis / aller à l'hôtel)

Ce qu'on peut faire chez soi (cuisiner, peindre, recevoir des amis, lire et écrire, etc)

Investir de l'argent dans divers commerces

Donner des ordres aux membres inférieurs à soi, dans une faction (y compris ordonner un attentat ou assaut contre une autre faction)

Divers

Je suis moralement opposé au fait de tester toutes les actions, et de se comporter comme un bêta-testeur, quand on joue à une I.F pour la première fois.

Le premier walkthrough devrait être sincère, jouant le jeu de l'auteur.

Axiome : un mauvais jeu à hyperliens sera plus mauvais qu'un mauvais jeu à parser. Parce que le parser de par son opacité gardera un charme mystérieux (recèle-t-il malgré tout des réponses à des questions qu'on aura pas pensé à lui poser ?) tandis qu'un jeu à hyperliens (sauf à ce que les choix proposés dépendent de variables, ou du hasard) révèle tout, tout de suite : ses qualités comme sa médiocrité, sa richesse comme son absence de contenu.

Guess The Verb, c'est vraiment l'échec total du game-design en matière de F.I.

RPG froids / RPG chauds

Je pose ici quelques distinctions, non-exhaustives, entre ce que j'appelle les RPG froids et les RPG chauds ; elles ne s'appliquent sans doute pas qu'aux jeux de rôles (on pourrait y inclure certaines fictions interactives, ou les jeux vidéos en général) mais c'est en jouant à nombre de ces jeux-là que ces distinctions me sont venues - ainsi qu'en travaillant moi-même sur le design de RPG (qu'ils soient entièrement textuels ou non ne change rien dans l'absolu).

	RPG froids	RPG chauds
Dialogues	Possiblement absents - ou réservés à de rares PNJ. Si présents : utilitaires et clonés, éventuellement dépendants de variables liés au PNJ à qui l'on parle, au contexte, etc (exemple : l'essentiel des dialogues de <i>Morrowind</i> ou d' <i>Oblivion</i>).	Individualisés, réellement rédigés, liés à des situations particulières du scénario et/ou différents selon les PNJ (exemple : l'essentiel des PNJ dans <i>Gothic 3</i> ou <i>Vampire : Bloodlines</i>).
Personnage joueur	Personnage-joueur inexistant en tant qu'être psychologique (peut massacrer 2000 zombies par jour sans vomir ni s'évanouir d'horreur ; exemple : tous les RPG existants à ma connaissance) - au mieux, une variable "peur" pénalisant lors des combats (je n'ai aucun exemple en tête d'utilisation d'une telle variable).	Personnage-joueur existant en tant qu'être psychologique : effets réels (en terme de gameplay, de dialogues, de narration) de la peur, de la tristesse, de la colère, etc.
Personnage joueur	Motivations du personnage-joueur non explicitées - le joueur invente (hors jeu) une morale ou des raisons d'agir à son personnage - ces éléments n'ont donc aucun impact "technique" sur la partie.	Motivations du personnage-joueur explicitées (soit par le jeu qui justifiera les choses pour le joueur, soit par le joueur lui-même, si le jeu lui demande explicitement les raisons qu'il a d'accepter telle ou telle quête).
Décors	Décors (générés procéduralement ou non), vides d'usage et d'intérêt en eux-mêmes, servants avant tout de hubs, de lieux de repos, d'arènes, etc	Décors "faits main". Des interactions possibles joueur/décor.

Actions / Quêtes	Peu d'impact des actions du joueur sur le monde dans son ensemble (plus il y a de conséquences réelles, moins on peut lâcher la bride au joueur ou multiplier les actions possibles, sauf à avoir une équipe et un temps infini devant soi).	Impact fort (et scénarisé) des actions du joueur sur le monde. Choix et conséquences - nombre de choix éventuellement limité, mais réel, et signifiant.
Actions / Quêtes	Quêtes / situations / actions répétitives, récurrentes - pour pouvoir progresser à volonté dans une compétence, notamment.	Quêtes / situations / actions répétitives, uniques - liées précisément au scénario et à la progression très contrôlée du personnage-joueur.
Actions / Quêtes	Liberté totale (champ d'actions possibles, bonnes ou mauvaises, le plus large possible).	Champ d'action limité par les choix de l'auteur.
Espace	Continu. Utilitaire.	Discontinu. Porteur d'une charge narrative.
XP	Progression continue et illimitée, à chaque succès.	Progression discontinue, selon les besoins de l'histoire - et limitée.

Comme je l'ai écrit plus haut, cette liste n'est pas exhaustive. Elle ne fait qu'ouvrir des pistes. Les distinctions qu'elle énonce peuvent servir à se poser quelques questions utiles lorsqu'on se lance dans un projet de jeu. Cette distinction "chaud / froid" est très proche d'une autre distinction qui m'est apparue en jouant et en travaillant sur des fictions interactives : la distinction "jeu textuel / fiction interactive".

De la nécessité d'une quête principale

Constatation de gamer : un jeu d'aventure ou de rôle sans quête principale, lasse vite. Il faut un grand but final, une poursuite, une carotte, quitte à permettre (en fait je pense qu'il FAUT le faire) au joueur de ne suivre cette quête que quand il en a envie, en prenant autant de temps qu'il en a envie pour se promener, amasser des XP et de l'équipement, se faire sa petite vie. Exemples : *Morrowind* et *Fallout*.

J'ai mis plusieurs mois si ce n'est une bonne année à finir *Morrowind*, parce que j'avais envie de bien prendre mon temps pour développer mon personnage, le muscler avant de me lancer dans les choses sérieuses, et aussi parce que certaines quêtes secondaires retenaient mon attention. Les mods corrigent un peu la chose, mais j'ai regretté que l'aspect *Les Sims* du jeu (avoir sa petite maison, la décorer, flirter avec les PNJ) ne soit pas plus développé. Idem pour les deux premiers *Fallout*. Néanmoins, sans quête principale dans un petit coin de ma

tête, cette liberté n'aurait pas été une liberté, mais une simple errance. Un désœuvrement. Qui rend le jeu inutile. Je le constate avec cette partie de *Fallout 2* commencée il y a quelques jours, où je me suis fixé pour but de ne pas suivre du tout la quête principale, mais juste de faire ma vie, combattre, m'enrichir, m'améliorer... et où je m'ennuie déjà.

Questologie

Dans la plupart des jeux, si l'on vous dit : *"Vous traversez la rue, un homme est couché en travers de la chaussée, immobile. 1) Vous allez voir ce qu'il a 2) Vous rentrez chez vous tranquillement"*, ou si un PNJ vient proposer une quête au personnage-joueur, dans les deux cas, le refus de la quête ou le refus de s'intéresser à l'homme étendu, est un mauvais choix - soit qu'il pénalise directement le joueur, soit qu'il le prive simplement de contenu.

Le joueur qui veut interpréter un personnage indifférent ou égoïste a, de fait, généralement accès à moins de contenu que le joueur altruiste ou curieux. Cela ne devrait pas être le cas. Soit que l'on ne fasse pas du tout de QCM du type *"1) Vous allez voir ce qu'il a 2) Vous rentrez chez vous tranquillement"*, soit que le choix de l'indifférence, au lieu de court-circuiter la quête, la fasse simplement prendre un autre embranchement (même sans chercher loin : par exemple la police pourrait tomber sur le joueur et l'arrêter pour non-assistance à personne en danger).

*

De manière générale, et pour la simple et bonne raison que je déteste perdre / mourir / voir la partie s'arrêter, j'envisage également de plus en plus de rendre le personnage-joueur tout simplement impossible à tuer (ou presque). Pourquoi le faire mourir alors qu'on peut le rendre handicapé et en tirer de nouveaux développements scénaristiques ?

*

Un article / website passionnant au sujet des quêtes procédurales et comment les améliorer, sur lequel je suis tombé en faisant des recherches sur les procedural narratives sur Google :

<http://wingedmonkeys.co.uk/procedural-narrative-better-templates/>

Et un autre : <http://procedural-narrative.blogspot.fr/>

On y trouve quelques suggestions très cool (auxquelles j'avais déjà pensé moi-même, pour être honnête et sans vouloir paraître prétentieux, mais dont je me dis que si un pro les a eues et les publie, c'est que je dois être sur la bonne voie) mais il manque toujours, toujours, toujours une chose dans ce que je lis au sujet des quêtes : des développements sur la notion de contretemps / difficulté / rebondissement / etc, et sur ce qui peut se passer une fois la quête réussie.

*

Quelques opinions que j'ai en matière de conception des "quêtes" dans le domaine du jeu vidéo / jeu de rôle :

Ni sauveur universel ni insignifiant complet : il faut arrêter de faire du personnage-joueur le type auquel toute la planète s'adresse pour résoudre ses problèmes, qu'il s'agisse d'aller chercher 3 champignons dans la forêt, ou sauver le monde.

Parce que personne dans la réalité ne s'adresse à un inconnu pour lui confier ses problèmes au bout de 10 phrases de conversation.

Parce que dans la vie on ne décide pas vraiment, la plupart du temps, ce à quoi on va être confronté (dans les RPG les PNJ servent de "catalogue de quêtes" dans lequel le joueur fait son choix, et c'est mauvais).

Parce que c'est grotesque d'être toujours le sauveur du monde.

Parce qu'à l'inverse ça n'est pas la peine non plus de jouer à un RPG si c'est pour être un nobody qui sert de coursier de toute la population.

*

La vie n'est pas une check-list : il faut remettre en question la notion de "journal de quêtes" comme série de tâches à remplir, même si c'est dans l'ordre que souhaite le joueur.

Il doit y avoir UNE GRANDE QUÊTE - ou quelques grandes quêtes, peu importe - et le reste n'est que péripéties, impondérables, épreuves sur le chemin, rebondissements et autres twists, mais sûrement pas une vulgaire liste de trucs à faire parallèlement à la quête principale.

Mieux vaut (trop) peu de quêtes que trop.

Cette tendance à décomposer l'action en une multitude de pseudo-quêtes atteint des sommets de ridicule dans les RPG récents ; je pense à Risen ou dans les cinq premières minutes

du jeu, réveiller un PNJ sur la plage, ramasser une arme à quelques mètres, avancer sur un chemin tout droit, tuer une bestiole et entrer dans une maison inoccupée, constituent autant de pseudo "quêtes" qui apportent de l'XP et surtout allongent artificiellement et malhonnêtement le nombre de quêtes du jeu (qui constituent, de manière général, un argument commercial, comme la durée du jeu).

Et concernant les fameux jeux open-world et non-linéaires, on imagine pas Frodon revenir de temps à autres dans la Comté, quand il ne sait plus quoi faire au Mordor, pour finir ses quêtes en cours là-bas. Ce qui est inachevé doit donc l'être à tout jamais, quand on dépasse un certain stade de l'aventure.

Ce que je dis là est certes moins vrai dans un jeu qui n'a pas de quête principale forte - *Gothic 3* par exemple. Mais même dans ce jeu, il reste ridicule qu'après avoir libéré un roi ou repris une ville à l'envahisseur, avec une cinquantaine de compagnons, le personnage-joueur doive encore ramener 15 champignons à tel autre PNJ pour compléter sa check-list de quêtes.

Dernière remarque : multiplier les quêtes à l'infini dans un journal de quêtes encourage une exploration et un comportement strictement utilitaire et "prédateur", dans le monde proposé par le jeu.

*

Un vrai monde open-world et libre est un monde où les PNJ poursuivent leurs propres objectifs (individuels ou collectifs), qui progressent au long de la partie, sans attendre que le joueur ne vienne "activer" quoi que ce soit. Et où ils peuvent eux aussi trahir le joueur, changer de camp, etc. Un vrai monde open-world et libre est un monde qui ne reste pas inactif et stable en attendant que le joueur vienne être le seul élément perturbateur.

Contre-exemple : *Oblivion*, ou RIEN n'arrive jamais si le joueur n'est pas là pour l'activer. Vous pouvez passer 20 ans ingame à vous promener au début de la partie, aucune ville ne sera jamais prise par les créatures sortant des portails.

Plusieurs manières d'arriver à résoudre une mission, c'est bien. Plusieurs fins possibles à la mission, indépendamment des actions du joueur, c'est encore mieux.

Exemple : il faut libérer untel. Si le joueur réussit, le commanditaire peut 1) le remercier et le récompenser d'une ou plusieurs manières différentes 2) le faire éliminer comme

témoin gênant 3) avoir été assassiné lui-même dans l'intervalle 4) etc.

*

Les quêtes ne doivent pas nécessairement être des missions données par un commanditaire.

Un tremblement de terre totalement aléatoire qui tue X PNJ au hasard, et en blesse X autres, c'est aussi une quête - c'est à dire quelque chose qui permet au joueur d'agir dans le monde, à sa guise, et de faire avancer sa propre histoire, dans un monde qui avance lui-même indépendamment de lui.

Une quête n'a pas à être nécessairement un objectif à remplir ou une épreuve à passer. Cela devrait aussi pouvoir être simplement un choix à faire, un choix réel, avec un enjeu réel, sans qu'il y ait besoin d'y ajouter une difficulté artificielle, ni de notion de bonne ou mauvaise réponse. Le mot quête est un piège, une prison dont nous acceptons les murs épais parce que nous acceptons le mot lui-même. Il faudrait en trouver un autre mais lequel ? Péripéties ?

Ceci étant il FAUT des quêtes, quelle que soit le nom qu'on leur donne.

En l'absence de mission, on a peu de raisons d'agir, dans un jeu ; peu de raisons de faire ce que l'auteur du jeu attend de vous, à savoir tout explorer, essayer de comprendre ce qui se passe, bref joueur le jeu.

Pourquoi, au fond, entrer dans sans raison dans tel immeuble ? Le désir d'explorer n'a rien d'évident.

Le même problème se pose donc que celui qui m'ennuyait avec le parser (l'absurdité d'actions comme "frotter le perroquet").

On peut fournir une raison, temporaire et circonscrite, d'agir au joueur en lui envoyant des stimuli de temps à autres (un type qui vous aborde, une scène à laquelle on assiste, etc).

Quelques pistes pour concevoir des quêtes :

Par caractéristique

Force

Soulever / pousser / tirer / dégager un obstacle ou un truc lourd qui barre le passage ou écrase quelqu'un, etc
Épreuve de force quelconque (bras de fer, trucs de fête foraine, etc)

Intelligence

Résoudre une énigme, un casse-tête, une devinette, etc

Par compétence

Pour toutes les compétences

Apprendre la compétence à quelqu'un (PJ ou PNJ)

Connaissance du "milieu" (social, professionnel, criminel ou underground, etc) autour de cette compétence et des objets qui s'y rapportent

Archéologie

Déterminer l'endroit où faire telle fouille archéologique

Réaliser des fouilles

Résoudre une énigme (criminelle ou autre) qui demande une bonne culture, etc

Trouver des objets rares, historiques, de valeur, etc, à voler / à signaler comme volés à la police

Armes (blanches ou à feu ou type arc, arbalète)

Combattre

Crafter une arme à feu

Identifier une arme ou évaluer sa qualité

Réparer une arme à feu

Exemples :

On a trouvé une arme à feu perdue par un agresseur, sur le site d'un massacre. Identifier l'arme (qui est étrange et peu courante) pour éventuellement trouver le coupable.

Un PNJ demande au joueur de lui fournir une arme pour se défendre ("J'ai peur toute seule"). Lui donne l'adresse d'un type prêt à la fournir. Evaluer la qualité du matos. Conséquences si on se trompe ?

Athélisme, course, etc

Sauter en hauteur, en longueur (franchir un précipice ou un obstacle).

Courir plus vite que quelqu'un d'autre (épreuve sportive, fuite pour sa vie, rattraper l'autre, etc)

Médecine

Enseigner les premiers soins, etc

Maquiller un meurtre en erreur médicale, en sauvetage raté ou en mort naturelle

Se soigner soi-même, soigner quelqu'un

Déterminer les causes d'une maladie, d'une blessure, d'un décès

Science

Utiliser / Comprendre une machine / un produit complexe
Résoudre un mystère judiciaire, spirituel, etc, dont le fondement est scientifique

Par types d'objets

Arme

Quête FEDEX (livrer une arme, voler une arme à quelqu'un, aller acheter une arme pour quelqu'un, etc)

Réparer / saboter un arme

Négociations avec un ou plusieurs individus / groupes, en vue d'obtenir des armes à une faction (ou au contraire de stopper son approvisionnement)

Mettre la main sur une nouvelle arme qui a fait son apparition au marché noir ou comprendre les secrets de sa fabrication

Bandages

Fedex

Faire un bandage à quelqu'un

Les imbiber de poison, etc.

Bottes

Traverser un marais, une zone au sol dangereux, acide, contaminé, etc.

Droque

Convoyer de la drogue

Synthétiser de la drogue

Analyser une drogue pour déterminer sa composition, provenance, manipulations, sa dangerosité, etc

Prendre de la drogue, et/ou devoir traiter son addiction

Encyclopédie

Détecter des manipulations / omissions / etc dans les articles (propagande de l'Etat ou autres groupes d'influences, etc

Enrichir une encyclopédie en écrivant un article (en faisant la synthèse de livres et/ou de son expérience personnelle)

Photographie

Identifier quelqu'un sur une photographie

Développer une pellicule ultra-importante et ultra-confidentielle (soi-même ou trouver quelqu'un qui sache et accepte)

Tableau

Discerner l'original d'un tableau d'une copie

Moteurs ludiques

Je distingue les moteurs, qui sont propres au joueur, des techniques appartenant elles au créateur, pour "accrocher" le joueur (exemple : des récompenses régulières)

- Le désir de gagner, arriver au bout du jeu.
- Le désir de compréhension / maîtrise.

Comprendre puis maîtriser les règles du jeu, le gameplay.

La qualité de ces règles, et des mécanismes de jeu - le plaisir du jeu "bien huilé" à l'interface et aux mécanismes fun en eux-mêmes.

Désir de puissance : faire des trucs qu'on ne peut pas faire dans la vraie vie (tout en étant en prime libéré des contraintes / pesanteurs de la vie réelle).

Voir les effets concrets de ses actes dans le monde du jeu.

- Le désir d'accumulation.

Explorer. "Faire toute la carte". Débloquer tous les lieux secrets, etc.

Cleaner une zone. Le plaisir de trouver et prendre tous les objets, ou un maximum, que leur utilité soit avéré ou pas à ce moment du jeu.

Vaincre des ennemis nombreux.

Leveller son perso, le personnaliser, progresser de toutes les manières possibles (relations avec les PNJ, achievements en tous genres, etc).

- Le désir de l'immersion.

Voir se développer une bonne histoire - bon scénario, bons personnages, bons dialogues, bon background. Qualités littéraires / narratives.

L'envie de "vivre dans le jeu" (qu'il offre ou non des mécaniques de jeu type vie quotidienne - l'envie d'y passer beaucoup de temps, simplement).

Le désir de stimuler sa propre imagination : comme un enfant imagine au-delà du jouet qu'il manipule, ou comme un lecteur "écrit" la moitié du roman qu'il lit, le

joueur de JV stimule son imagination, sa sensibilité, son éveil, en jouant.

- Le désir d'émotions

Amusement (humour dans les dialogues, etc).

Tristesse / catharsis.

Plaisir - défouloir de la violence, du sexe, des transgressions morales, comportementales, etc.

- Le désir de surprise et de nouveauté permanente, tout au moins régulière ; aussi bien en terme de contenu (persos, lieux, quêtes) qu'en terme de gameplay (débloquer de nouvelles possibilités, nouveaux mécanismes de jeu, etc).

- Le désir de partage (même pour un jeu solo) : exister socialement par son score, son niveau, etc. Pouvoir communiquer avec des étrangers à partir de ce qui est commun et qui peut être une activité solitaire.

Critères narratologiques en vrac

Jeu centré sur les puzzles / les performances (tests de compétences, etc) / les choix RP

Gestion de l'espace dans le jeu : division en rooms, ou non. Discontinuité ou continuité de l'espace. Taille identique pour chaque room ? Liberté d'exploration ou non. Correlation entre exploration spatiale et avancée dans l'histoire

Degré de danger dans le jeu. Possibilité de game over, voire de permadeath, ou au contraire absente de la mort / de l'échec

Textes dans le jeu (mise en abyme)

"Honnêteté" des règles / jets de dés, ou présence forte du hasard, et / ou prégnance des nécessités du scénario

Pourcentage d'implémentation réelle de ce qui est décrit dans le jeu.

Conséquences des actions explicitées ou non

Calculs et changements de variables explicités ou non

Méta-discours (tutorial, mises en gardes ingame, etc)

Texte statique ou petites variantes aléatoires "gratuites"

Prégnance (ou au contraire absente totale) de thèmes adultes, violents, sexuels ou angoissants

Degré d'autonomie du monde : universalité des règles (appliquées au joueur ET aux pnj), emplois du temps et autres événements scriptés indépendants des actes du joueur - ou non

Ecoulement du temps : fluide, linéaire, continu (et réaliste : implique une certaine autonomie du monde autour du joueur) ou non (ellipses de X heures, jours, semaines, etc - plus facile quand le jeu est centré sur le joueur et le monde non-autonome

Degré d'identité joueur / personnage (ce que le joueur sait mais pas le perso, etc) et focalisation

Focalisation, y compris : jouer un seul personnage ou plusieurs. Gérer uniquement ses propres actes, ou alors des choses plus collectives relevant de la gestion / stratégie (gérer un commerce, une guilde, une ville, etc)

Intériorité ou non du personnage-joueur (ses souvenirs, rêves, humeurs, pensées indépendantes de la volonté du joueur)

Importance plus ou moins grande des objets

Déterminisme / hasard

Linéarité / Non-linéarité.

Dialogues ou non ; et comment fonctionnent-ils

La nuance parser / choix : liberté complète des actions, ou non / ultra-découpage réaliste des gestes, ou bien actions complexes, abstraites, en une seule commande

Présence d'images ou non (ce que "dit" l'image et que le texte ne peut pas dire, et inversement)

I.F géocentriques (le joueur est le centre du monde) // I.F héliocentriques (il ne l'est pas)

Définition fondamentale d'une fiction interactive

Le jeu textuel : l'interface est textuelle mais le texte n'est pas l'objet même du jeu, ni d'un point de vue informatif, ni d'un point de vue poétique.

La fiction interactive : le texte EST l'objet du jeu en même temps que l'interface pour le joueur. Et l'interface fait partie de "l'objet du jeu" (en tant qu'objet de réflexion, d'expérimentation, d'amusement).

Ceci étant, la fiction interactive à la Infocom est à mon sens assez peu (et bien que le terme ait été popularisé par eux) de la "fiction interactive" tant elle confine au jeu de réflexion / stratégie, avec ses puzzles à la complexité maladive. Au final, en comparaison, un jeu textuel, comme EXEMPLE DE VIEUX JEU À GRAPHISMES ET SANS PUZZLES EXCESSIFS OÙ ON MODIFIE RÉELLEMENT LE COURS DE L'HISTOIRE est bien plus une "fiction interactive".

*

Plus ou moins un JEU (épreuves successives, difficulté, notion de victoire ou échec) // plus ou moins une HISTOIRE

Plus ou moins reposant sur l'IMAGE // plus ou moins reposant sur le TEXTE

*

Il y a deux critères qui définissent vraiment une fiction interactive au sens fort du terme :

Le texte comme interface ET comme mode de communication entre l'ordinateur et le joueur (on ne se base pas sur les illustrations pour savoir quoi faire dans le jeu, mais sur des descriptions et des événements racontés, quand bien même il y aurait des illustrations)

La prédominance d'une HISTOIRE et si possible une histoire sur laquelle les actions du joueur ont un effet. Au lieu d'un simple jeu de puzzle textuel.

*

Malgré ces distinctions, qui ont leur importance quand on analyse une oeuvre, je traiterai ici de tous les jeux que l'on qualifie au quotidien de "fictions interactives".

*

Chaque I.F est une conception différente de ce qu'est une I.F.

Une "échelle" différente en terme de temporalité - combien de temps prennent les actions ? Le temps est-il continu et uniforme, ou y-a-t-il des ruptures (accélérations, ralentissements, ellipses). Y-a-t-il tout simplement ou écoulement du temps, ou non ?

Un rôle différent et plus ou moins prépondérant accordé à l'histoire (par opposition à un jeu de puzzles purs, sans

aucun prétexte narratif), aux personnages, aux dialogues, aux objets.

Une place différente sur l'échelle qui va de "la fiction interactive non-linéaire à parser" pure au LDVELH pur.

Une place différente sur l'échelle qui va du procédural pur au totalement "fait-main".

Une importance plus ou moins grande accordée aux règles et à l'universalité (joueur, PNJ, objets) ou non de leur application.

Le degré "d'innocence", de thèmes matures ou sombres.

L'indentification joueur/personnage - ce que le joueur sait mais pas le personnage, et vice-versa. Le joueur peut savoir des choses que le personnage ne sait pas. Le personnage peut savoir des choses que le joueur ne sait pas. Il peut y avoir aussi coïncidence des deux.

Le jeu à parser parfait

L'I.F érotique est le summum du parser. À quel type d'objet, plus que le corps humain, peut-on appliquer une infinité de verbes ? On peut appliquer plus de verbes à une partie quelconque du corps humain, en restant pertinent, qu'à n'importe quoi d'autre.

L'énonciation

Première personne du singulier :

Identification au personnage-joueur, immersion.
Feeling assez littéraire en même temps.

Deuxième personne du pluriel :

Évoque un dialogue, ou plus exactement encore, une séance à mi-chemin entre l'hypnose et la méditation accompagnée.

Deuxième personne du singulier :

Évoque plutôt un monologue, une personne qui se parle à elle-même en commentant ses propres actions.

Distinctions fondamentales

Jeux basés sur les situations et actions répétables (et donc aussi sur la progression, et avec ou sans C&C) // Jeux basés

sur des situations uniques (avec des C&C plus lourds et scénarisés).

Jeux centrés sur des personnages et leur histoire (dont un personnage-joueur très caractérisé dont l'histoire personnelle est celle du jeu) // Centrés sur des lieux à explorer et des PNJ à rencontrer (avec un personnage-joueur peu caractérisé qui peut se retrouver embarqué dans n'importe quelle histoire).

Temps objectif et/ou continu // Temps subjectif et/ou discontinu.

La temporalité des ACTIONS, selon que le jeu :

- découpe les actions en micro-gestes (prendre la clé, déverrouiller le coffre, ouvrir le coffre, fouiller le coffre, prendre la robe, enlever le pantalon, enlever le pull, mettre la robe)
- ou bien qu'il propose des actions "englobantes" (tout ce que j'ai écrit entre parenthèses plus haut, mais avec une seule commande)
- ou bien qu'il passe de l'un à l'autre selon la situation dans le jeu.

Temporalités

- Temps réel
- Temps réel avec des ellipses (X heures ou jours voire semaines) entre les séquences
- Narration ramassée (couvre X heures, jours) sans ellipses marquantes
- Narration ramassée avec de grosses ellipses + éventuelle "incohérence" du tout (succession de tranches de vie sans logique ou sans histoire compréhensible apparente)

Le feeling propre au jeu vidéo - "l'impression-de-jouer"

Qu'est-ce qui fait qu'on a l'impression de JOUER et pas seulement de lire et cliquer (ou taper des mots comme on taperait des URL) ?

Indépendamment des actions du PERSONNAGE-joueur, quelles sont les actions du JOUEUR dans un jeu vidéo et plus spécifiquement une I.F ?

- Explorer les rooms (sans raison diégétique - pour le seul plaisir d'explorer).

- Essayer des trucs, éventuellement idiots, et recharger la partie ensuite si ça a eu des conséquences fâcheuses.
- Faire des plans sur papier ou avec un logiciel.
- Prendre des notes.
- Tester des actions, plus ou moins au hasard, ou des combinaisons, pour résoudre un problème ou voir ce que le jeu a dans le ventre.
- Lire (descriptions, narrations, etc).
- Lire des trucs méta (walkthroughs...)
- Loot, gestion de l'inventaire.
- Cliquer sur des liens et/ou taper des commandes au clavier.
- Prendre des screenshots.

Nécessité de ruptures dans le flux de la narration (actions gratuites ou out of the world)

Pour qu'il y ait impression-de-jouer il est bon que le flux narratif se mette en pause de temps en temps pour laisser au joueur le temps de souffler, de faire des actions gratuites, d'explorer une zone de quelques rooms, de gérer son inventaire, etc.

Cela permet aussi d'obliger le joueur à prendre un peu le temps de la réflexion, contrairement aux jeux Twine classiques qui peuvent avoir un effet pervers parce qu'on "click through" en sachant que l'aventure va continuer comme ça, sans pause, jusqu'à son terme.

Faire avancer le monde

Dans une I.F, autant que possible, tout action du joueur doit être suivie d'un effet quelconque, MAIS aussi être l'occasion de faire avancer l'ENSEMBLE du monde (mouvements de PNJ, changements de descriptions divers, etc).

Labyrinthes

Il y a un rapport entre le labyrinthe des rues et ruelles d'une ville, et le labyrinthe d'un texte, spécialement un texte interactif type hyperliens. Ça paraît évident puisque beaucoup de livres-jeux permettent d'explorer un environnement, donjon ou ville, mais le rapport entre le fond et la forme va au-delà de ça.

Poésie involontaire

Le mystère et la poésie des vieux jeux textuels tient au mélange unique entre leurs univers généralement oniriques, surréalistes, etc... et le mystère de leur interface austère, laconique, le côté apparemment arbitraire des réactions, etc.

Engagement et immersion

Le seul truc qui m'ennuie avec l'hypertexte, c'est que c'est moins immersif, parce que taper des commandes t'engage plus dans le jeu, que de cliquer sur un lien.

(pourquoi, d'ailleurs ? peut-être simplement parce que c'est plus long à faire pour le corps)

Comment compenser ça ?

J'ai souvent remarqué en jouant à des Twine que je finissais par ne plus vraiment lire, et cliquer un peu au hasard juste pour avancer, ce qui évidemment n'est pas possible dans un jeu à parser.

Taper est une démarche active. Cliquer n'en est pas une.

L'immersion (du moins cette "partie" de l'immersion due à l'interface) et le sentiment d'engagement dans un jeu est inversement proportionnelle à la rapidité / facilité d'action JUSQU'À UN CERTAIN POINT (s'il faut retenir 50 abréviations absconses pour agir, c'est vite ennuyeux et désengageant aussi).

Dans *Sorcery* il n'y a qu'à cliquer pour faire un choix, mais ça n'est pas désengageant car chaque choix est très lourd de conséquence pour le reste de toute l'histoire, et peut avoir des conséquences énormes (même une action annodite) beaucoup plus tard dans l'histoire.

Donc plus on se rapproche du JEU (notion d'épreuves, de difficulté, de victoire-défaite en fin de partie, et même de game over qui interrompt la partie) moins le caractère en-soi désengageant de l'interface est un problème.

Plus on se rapproche de l'HISTOIRE, plus il est peut-être souhaitable, à l'inverse, d'avoir une interface rugueuse, qui engage le lecteur-joueur ; car sans ça il n'est plus que lecteur, comme sur n'importe quel site web.

Parser ou hyperliens

Le parser recrée quelque chose qu'il y a dans le Point & Click : la possibilité d'une action qui n'est pas explicitée clairement au moment de l'exploration.

Exemple : une pièce avec un bureau. En hypertexte, l'action (examiner/prendre/ouvrir/peu importe) le bureau sera tout de suite, dès l'exploration, présentée comme action. En P&C, tu vois le bureau, et avant d'amener ta souris dessus tu ne sais

pas vraiment si c'est actionnable. En parser, encore moins. Autrement dit dans les jeux à choix , tout ce qui est possible est présenté comme tel et la phase exploratoire / expérimentale est shuntée.

(Contre-argument : le parser permet de LÉCHER LE BUREAU et laisser le joueur faire ça est déshonorant pour lui-même, pour l'intelligence et pour l'auteur.)

(Autre contre-argument : un jeu à choix peut tout à fait délivrer progressivement, et sous conditions, l'étendue des choix possibles.)

Pour un jeu avec une aventure à vivre et des situations complexes, je ferais de l'hypertexte.

Pour explorer un environnement et expérimenter des actions, le parser est mieux. Le parser est plus indiqué pour des actions utilitaires, courtes, d'une traite, s'appliquant à un objet.

Les hyperliens plus adaptés à des choix plus complexes, concrets et/ou abstraits, comportementaux, etc.

Le parser ne permet quasiment que des actions simples, mécaniques, utilitaires, immédiates, sur des objets.

Un design hyperliens n'apporte rien de plus si ton jeu ne consiste qu'à ouvrir des armoires, fouiller sous des tapis et scier des barreaux de cellule ou n'importe quoi d'autre de ce genre.

Par contre le parser est totalement impuissant pour les choix comportementaux, abstraits, sur la durée, etc.

Le parser ne permet que des actions concrètes, immédiates, et sur des objets (y compris les PNJ, qui se retrouvent fatalement réduits à l'état d'objets à qui tu peux au mieux ASK ABOUT MACHIN).

Ce n'est pas grave en soi, tu peux faire un très bon jeu à parser, mais tu ne fais pas le même genre d'histoire. Le choix de l'interface est un choix fondamental de design, le choix numéro 1 duquel tout le reste découle, en fait.

La fiction interactive comme objet de contemplation intellectuelle et littéraire

Une I.F peut échouer en tant que jeu, à cause d'erreurs de design narratif, d'une interface inadéquate ou de qualité trop faible, à cause de bugs, etc... mais réussir en tant qu'objet

de contemplation intellectuelle et littéraire, y compris pour les MÊMES raisons qui font que c'est un échec ludique.

Exemple :

Les lettres du vent, d'Éric Forgeot et son côté "puzzle narratif" auquel on ne comprend rien, où l'on ne sait pas quoi faire ni dans quel ordre ni pourquoi, mais qui transforme cet échec en fascinant... puzzle narratif d'un point de vue strictement littéraire et intellectuel. La seule idée d'une histoire construite ainsi, est plus excitante que l'expérience consistant à y jouer.

Également : *Anchorhead* comme jeu finalement chiant à jouer (les puzzles...) mais agréable comme univers fictionnel et comme sujet de discussion. C'est une méta-expérience de l'I.F qui au final est tout aussi satisfaisante.

Contre l'utilitarisme

Arrêter de se contenter uniquement d'événements déclenchés - ou de découvertes faites - suite à des actions utilitaires (fouiller, regarder sous, etc) mais également permettre ces événements ou découvertes par des actions inutiles "en soi" : fumer une cigarette, ouvrir la fenêtre parce qu'il fait chaud, se laver les mains, etc.

Approche plus narrative et moins centrée sur les puzzles, donc, tout en restant ludique (que va-t-il se passer si j'allume une cigarette en présence de ce PNJ qui a dit détester ça ?)

Contre la staticité

Dans un jeu entièrement textuel, je pense qu'il doit y avoir des événements (aléatoires et/ou prévus sur un calendrier) qui ont lieu, que le joueur agisse ou pas. S'il agit, il peut éventuellement les annuler ou les modifier, mais quelque chose doit avoir lieu, le monde doit avancer. Pas de monde statique.

Un monde statique, c'est acceptable et ça peut être un parti pris poétique, dans un jeu qui a des graphismes - type vieux jeu d'aventure. Parce que l'image suffit à se sentir "là". Elle offre à l'esprit de quoi carburer. Un texte, lui, est condamné au mouvement.

Contre-argument :

Un monde statique a du charme aussi :

- parce que sa staticité est REPOSANTE (par opposition à la frénésie des jeux vidéo où il se passe toujours quelque chose, où il faut être sur ses gardes nerveusement, concentré intellectuellement, etc).
- parce que ça fait partie de la tradition ancienne de l'I.F et des jeux d'aventure et qu'il y a un plaisir propre au fait de retrouver ça.

Il faut distinguer les changements qui ont lieu suite aux actions du joueur et ceux qui ont lieu sur une base arbitraire ou aléatoire mais en tous cas indépendante des actes du joueur.

Il faut distinguer aussi les changements cosmétiques (la météo qui change, sans avoir d'influence sur l'action, par exemple, ou encore des PNJ sans importance qui vont et viennent sur la carte, juste pour donner l'impression d'un monde vivant) des changements qui pèsent sur l'action.

<https://l-idiot-mystique.blogspot.com>
<http://stephanef.itch.io>