

Créer une fiction interactive avec Quest

Ce petit tutoriel va vous montrer comment créer un jeu très basique avec Quest. Alors on commence par aller sur le site web textadventures.co.uk et on se connecte. Alors si vous n'avez pas de compte, il suffit de cliquer sur Register et de suivre les étapes.

Pour commencer à créer un jeu, vous cliquez sur Create dans le bandeau supérieur, si ce n'est pas fait par défaut, vous allez dans My games et vous cliquez sur Create a new quest game. Puis vous lui donnez un nom, donc moi je vais l'appeler : "la vérité est ailleurs". Je vérifie que c'est bien un jeu de type Text adventure et je mets le langage en français. Alors, ça ne va pas changer l'interface pour créer le jeu, mais ça changera l'interface pour jouer au jeu. Donc, par exemple tous les actions du joueur pourront être indiquées en français.

Puis ensuite, on clique sur Create, puis Start editing!. Alors si vous êtes nouveau sous Quest, il vaut mieux travailler en mode simple. Donc ça se fait en allant dans Settings et en cliquant ou en vérifiant que Simple mode est bien coché. Cela enlèvera certaines fonctionnalités, mais dont on peut largement se passer au début. Alors pour commencer, on a un jeu qui est plutôt vide. On a juste une pièce qui s'appelle Room et puis un joueur dedans. Et c'est tout. Donc on va améliorer un peu ça. Commençons par changer le nom de la pièce en "Cube". Et puis, on va lui mettre une description ici. "Vous vous tenez dans une pièce cubique". Puis on crée une deuxième pièce que j'appelle "ailleurs". Comme je ne veux pas que le jeu me dise : "vous êtes dans le ailleurs", je vais ici décocher use default prefix and suffix et laisser des champs correspondant en blanc comme ça, le jeu me dira "vous êtes dans ailleurs". Puis, je lui mets une description : "Wow ! Tout semble si différent ici..." Ensuite, je vais créer l'objet "vérité". Et c'est là que les spécificités du français rentrent en jeu parce que par défaut, le jeu me dira "le vérité" alors pour indiquer que c'est un objet de type féminin, je viens ici et j'indique que c'est un objet inanimé féminin. Puis, je lui mets une description "Belle et nue, vous l'avez enfin trouvée !", car le but du jeu, ce sera de la trouver cette vérité. Alors le joueur débute dans la pièce "cube". Et le but du jeu, c'est d'aller dans la pièce "ailleurs" pour trouver la vérité et voyons ce qui se passe pour le moment dans le jeu.

Alors je vais cliquer sur Play ici. Il y a un onglet qui s'ouvre sans lequel s'exécute le jeu. Donc, on voit une pièce qui est un cube, la description que je lui ai donné, je peux la regarder pour retrouver cette description. Mais je ne peux pas en sortir, je peux aller dans aucune des directions et si j'essaye d'aller au nord ou au sud, je ne peux pas y aller, ça sera pareil pour les autres sorties.

Il va donc falloir qu'on fasse quelque chose pour cette première pièce. Alors on va mettre une petite fente dans la paroi qui sera en fait une serrure et qu'on pourra ouvrir avec un trombone. Alors dit comme ça, ça paraît un peu simple comme énigme. Donc on va corser un peu les choses en cachant ces deux objets. On va commencer par donner envie au joueur de fouiller un peu dans la pièce en ajoutant à la description, "la paroi, le sol et le plafond vous paraissent totalement lisses". Et pour que le joueur ait de quoi regarder, on va créer des objets paroi, sol et plafond. Commençons par le plafond. J'indique à nouveau son genre. Et je lui mets une description : "Le plafond est bien trop haut !". Si on teste le jeu, on voit que dans la description de la pièce a été ajouté vous voyez un plafond. Alors, ce n'est pas terrible parce qu'on a été subtils, nous en mettant dans la description générale, "la paroi le sol et le plafond

vous paraissent totalement lisses". Pour remédier à ça, on va donc indiquer que le plafond fait partie du décor en cochant la case Scenery. Maintenant, si je teste à nouveau, le message "vous voyez un plafond" a disparu et je peux donc simplement me baser sur la description que j'avais mise. Et je peux regarder le plafond qui m'indique la description, "le plafond est bien trop haut". On fait pareil pour le sol. En scenery, c'est un objet masculin et je lui mets pour description, "Mis à part des amas de poussières, le sol semble parfaitement lisse". Et pour ma paroi, toujours en scenery mais qui cette fois est un objet inanimé féminin. Et je lui mets comme description : "A première vue la paroi semble parfaitement lisse", comme ça, le joueur va peut-être chercher un peu. Maintenant, on ajoute une serrure qui sera sur la paroi. Cette fois-ci, je lui indique son genre, donc c'est féminin. Et je lui mets comme description, "une minuscule serrure à peine visible" et pour que la serrure soit cachée, je vais décocher la case visible. Enfin, on ajoute le trombone qui est de genre masculin. Et je lui mets comme description "Un simple trombone. Apparemment, quelqu'un a essayé d'en faire autre chose...". On le cache et comme je veux que le joueur puisse le prendre, je vais dans Inventory et je coche la case Object can be taken.

Et c'est là qu'on passe au niveau supérieur. Comment faire en sorte que le joueur puisse chercher la paroi et trouver la serrure ? On a besoin d'un script. Alors comme on doit chercher la paroi, on va sur l'objet paroi. L'action "chercher" n'est pas disponible par défaut. On va donc l'ajouter. On ajoute un verbe "chercher". Et on va lui associer un script de réaction. Donc, dans les scripts je choisis If. Et puis comme expression, je choisis tout en bas, Random Chance qui veut dire : si, j'ai une chance de 50 %, à ce moment-là, je vais ajouter du script. Je vais dans Objet. Je rends l'objet visible. Et je choisis la serrure. Et puis pour prévenir le joueur, je vais rajouter un message : "A force de chercher, vous découvrez une petite serrure sur le mur nord". Maintenant pour finir ma condition, je vais dans le Else et là, j'ajoute simplement un message : "Vous ne trouvez rien." Testons ça. Je clique sur Play. "Regarder Paroi". À première vue, la paroi semble parfaitement lisse. "Chercher". Il me met "Commande inconnue". On va laisser ça pour l'instant. Mais si on fait "Chercher paroi", à ce moment-là, il me met : vous ne trouvez rien. Je n'ai pas de chance. À force de chercher, vous découvrez une petite serrure sur le mur nord. Et là quand je fais "regarder," vous avez le message. "Vous voyez une serrure" et la serrure est apparue dans "Lieux et objets".

Donc là pour le sol, j'ai fait la même chose. J'ajoute le verbe "chercher". Je lui associe un script. Si j'ai 50 % de chances, alors je rends l'objet trombone visible avec le message, "Vous trouvez un vieux trombone". Et sinon, il y a le message : "Vous ne trouvez rien".

Il nous reste une dernière étape : faire en sorte que la sortie apparaisse si j'utilise le trombone avec la serrure. Alors je vais commencer par créer cette sortie en allant dans cube puis sur Exits. Et la serrure étant dans le mur nord, je vais la créer vers le nord. Je vérifie qu'elle me mène bien vers la bonne pièce et qu'elle me permet de revenir dans le cube.

Maintenant, je veux que cette sortie ne soit pas visible au début du jeu. Je vais donc faire comme pour les objets et la rendre invisible. Et là du coup pour pouvoir la rendre visible, il va me falloir un script. C'est pour ça qu'il faut que je lui donne un nom et je l'appelle "libre". Passons au script. Pour utiliser le trombone avec la serrure, c'est sur la serrure qu'il faut travailler. On commence par autoriser le verbe Use/Give dans l'onglet Features. Cela m'ouvre un nouvel onglet Use/Give. Alors, on a deux options pour utiliser et deux options pour donner. Alors, je prends la deuxième ici. Pour utiliser avec un autre objet, je sélectionne Handle objects individually puis Add et je choisis le trombone. Puis, j'ajoute un script et c'est dans Objects, que je vais trouver Make exit visible. Je choisis mon exit que j'ai nommé "libre". C'est

pour ça j'avais besoin de lui donner un nom. Et puis pour prévenir le joueur, je vais aussi rajouter un message : "Une porte s'ouvre dans le mur nord !". Et voilà.

Alors je teste mon jeu. "Chercher paroi". J'ai de la chance. Je découvre la petite serrure. "Chercher sol". Je n'ai pas de chance ce coup-ci. Je recommence. Je trouve un vieux trombone. "Prendre trombone". Et là, on voit que le trombone passe dans mon inventaire. "Utiliser trombone avec serrure". "Une porte s'ouvre dans le mur nord". Ma sortie est bien rendue visible. Je vais vers le nord et me voici dans ailleurs où je vois la vérité. "Belle et nue, vous l'avez enfin trouvée !".