

# Lieux Communs



## Introduction



Ce jeu est jouable librement et gratuitement depuis internet, ou mieux en l'installant sur votre ordinateur.

Vous pouvez le télécharger depuis cette adresse, pour y rejouer par la suite : <http://informfr.tuxfamily.org/>

Ce projet a été réalisé en vue d'être présenté dans le musée Suisse de la Science-Fiction, le Musée d'Ailleurs (<http://www.ailleurs.ch/>), pour l'exposition "An exhibition of Unspeakable Things", à l'occasion du 70ème anniversaire de la mort de H.P. Lovecraft, un auteur américain de romans fantastiques et d'horreur.

L'inspiration du jeu est tirée des idées et travaux développés dans l'ébauche de textes que constitue "The Commonplace Book", et cela s'inscrit donc dans le "mythe de Cthulhu" popularisé par cet écrivain.



## Comment jouer ?

### Démarrage rapide du jeu

Pour débiter le jeu sous MS Windows, veuillez simplement cliquer sur le fichier exécutable "[Lieux Communs.exe](#)" (celui avec l'icône de tentacule verte ). Le reste des instructions et des aides figurent dans le jeu lui-même.

Sur les autres systèmes (Mac OS X, Linux etc), vous pourrez jouer au jeu en récupérant un interpréteur pour votre plateforme et en ouvrant avec celui-ci le fichier lieuxcommuns.blb.



## À propos des fictions interactives

Un bref rappel sur le fonctionnement des fictions interactives :

Dans les aventures textuelles, l'interaction avec le jeu se fait uniquement par l'intermédiaire du clavier de l'ordinateur, en tapant les commandes adéquates, par exemple "allumer la lampe", "prendre le livre" etc.

Vous pouvez vous référer à la commande "aide" durant le jeu pour en apprendre plus sur les diverses possibilités et limitations de cette aventure.

Pour en savoir plus à propos des fictions interactives (comment y jouer, comment en créer), veuillez vous rendre sur notre site : <http://ifiction.free.fr>

Le site de l'organisateur de cette série d'histoire sur Lovecraft est : <http://www.illuminatedlantern.com/if/games/lovecraft/>





## Les commandes usuelles

Ces commandes ne sont pas exhaustives, mais devraient permettre de parcourir la plupart du jeu.

ALLUMER .... / ATTACHER .... À .... / ATTAQUER .... / BRULER .... / CASSER .... / CREUSER .... / DESCENDRE /  
DONNER .... À .... / DORMIR / EMBRASSER .... / ENTRER / ENTRER DANS .... / EST / ETEINDRE .... / EXAMINER .... /  
FOUILLER .... / INVOQUER .... / LIRE .... / METTRE .... SUR .... / MONTER SUR .... / NORD / OUEST / OUVRIR .... / PARLER AVEC ....  
/ PILOTER .... / POSER .... SUR .... / PRENDRE .... / REGARDER .... / REGARDER SOUS .... / SECOUER .... / SENTIR .... / SORTIR / SUD  
/ TOUCHER .... / TOURNER .... / UTILISER .... SUR ....

*Bonne chance !*



## Les Auteurs de **Lieux Communs**

- JB
  - Rédaction, Code, Images
  - lejibe {a.t} gmail com
  - <http://www.attracteurs-etranges.com>
- Eric Forgeot
  - Rédaction, Code, Images, Musiques, Sons
  - eforgeot {a.t} yahoo fr
  - <http://eric.spritewood.net>
- Hugo Labrande
  - Rédaction, Code, Idées
  - mulehollandaise {a.t} msn com
  - <http://mulehollandaise.canalblog.com>
- Samuel Verschelde (Stormi)
  - Code, ajout de fonctionnalités, débogage et corrections, beta-tests, quelques descriptions mineures
  - stormi {a.t} laposte net
- Rémi Verschelde (Akien)
  - correction orthographique et syntaxique, quelques bribes de codes, ajouts de détails pour la mimesis, tests et idées
  - rverschelde {a.t} hotmail fr
- Julien Caillaud (Stab)
  - Couverture (image d'introduction)
  - darkstab {a.t} hotmail com
  - <http://stabalarash.com/>
- Jean-Luc Pontico
  - réalisation de la bibliothèque française pour le moteur de jeu Inform, conseils techniques
  - <http://jlpo.free.fr/>
- Grégoire Schneller (Eriorg)
  - Beta-testing et contributions diverses
  - eriorg {a.t} hotmail com

