

EN QUÊTE DE JÉSUS

Catégorie : jeu d'aventure de type **Pointer et cliquer**

Le scénario et l'objectif du jeu

Après un massacre dans son village, le personnage joueur (PJ) est contraint par un centurion romain d'enquêter sur le mouvement de Jésus et de recueillir des témoignages sur son enseignement. Au cours de son enquête, il fait le tour du lac de Galilée en passant dans six localités différentes. Chaque ville ou village est une étape où il accumule des points en recueillant des témoignages, en ramassant des objets et en recueillant des informations touristiques. Au cours de son périple, il se familiarise avec le mouvement de Jésus et il est interpellé à plusieurs reprises pour rejoindre les rangs de ses disciples. L'objectif du jeu peut donc être d'accumuler un maximum de points pendant l'enquête ou de se laisser interpellé par les témoignages recueillis auprès des disciples et des autres personnages rencontrés. Quel sera ton choix?

Le déroulement du jeu

Le jeu se joue avec une souris sur le principe du « pointer et cliquer ». Cette catégorie de jeu est définie comme suit : « Jeu d'aventure graphique, à écrans fixes successifs, qui se joue à la souris, dans lequel le joueur, à la recherche d'indices, avance dans l'histoire à travers la résolution d'énigmes et interagit en pointant les éléments du décor et les personnages, et en cliquant sur ceux-ci pour valider les actions. » (Yolande Perron, *Vocabulaire du jeu vidéo*, Office québécois de la langue française, 2012)

Quand on lance le jeu, il faut d'abord choisir son personnage joueur : **Baruch** (le personnage masculin) ou **Tamara** (le personnage féminin).

Pour déplacer le personnage joueur (PJ), il faut cliquer sur une flèche (elles apparaissent quand on passe la souris sur le bord de l'écran) ou sur une icône Marcher. On peut également le mettre en mouvement en cliquant sur un personnage non joueur (PNJ) ou un objet visible dans une scène.

C'est en dialoguant avec les personnages qu'il est possible d'obtenir des témoignages et de faire avancer l'enquête. Pour lancer un dialogue, on clique sur un personnage (PNJ). *Pour passer d'une réplique à l'autre, il faut appuyer sur la touche Tabulation.* Quand le dialogue s'arrête et propose un choix de répliques, le joueur doit choisir une réponse ; en cliquant sur la réplique de son choix, le dialogue se poursuit. Pendant le déroulement d'un dialogue, il est inutile de cliquer : la souris ne répondra pas. Il faut attendre la fin du dialogue pour reprendre le contrôle de la souris. Quand le dialogue avec un personnage est terminé, il faut d'abord sortir de sa zone d'interaction (en utilisant une flèche située sur l'un des bords de l'écran) pour revenir à la scène précédente.

Si le dialogue arrête *après une seule réplique*, cela indique que le PNJ attend qu'on lui présente un objet. Il faut alors ouvrir l'inventaire (dans le menu de droite), choisir un objet et lui donner. Si on remet l'objet attendu, le dialogue se poursuit. Si l'objet n'est pas dans l'inventaire, il faut partir à sa recherche. Les objets sont parfois directement disponibles sur une scène du village mais il faut parfois dialoguer ou négocier avec un autre PNJ pour les obtenir. À quelques reprises, il faut combiner deux objets avant de pouvoir donner le nouvel objet (la combinaison des deux objets sélectionnés).

Pour ramasser un objet, on clique sur l'icône Ramasser ; un message à l'écran indique alors qu'un nouvel objet a été ajouté dans l'inventaire. Pour interagir avec un objet, on clique sur l'icône avec des engrenages. Par exemple, il faut utiliser le seau au village natal pour puiser de l'eau au puits et pouvoir ensuite éteindre l'incendie.

Pour obtenir des points de tourisme (une plaque de marbre est disponible dans chaque village), on clique sur l'icône Lire. La plaque apparaît alors en gros plan et il est possible de lire ce qui est gravé. Même si ces renseignements ne font pas avancer l'enquête, ils permettent d'accumuler des points et de connaître les lieux bibliques dans lesquels évoluent les personnages.

Pour quitter un village, il est nécessaire de recueillir un nombre déterminé de témoignages. Quand ce nombre est atteint, un indice signale au joueur qu'il est possible de passer au village suivant. *Il est toutefois impossible de revenir en arrière et de retourner dans un village déjà visité.*

Les icônes



Dialoguer

Cette icône apparaît quand on passe la souris sur un PNJ qui peut causer.



Lire

Cette icône est associée aux plaques de marbre (informations touristiques).



Marcher

Cette icône indique un passage pour se déplacer.



Ramasser

Cette icône attire l'attention sur un objet qu'on peut ajouter à l'inventaire.



Interagir

Utiliser un objet ou interagir des éléments de la scène

Le tableau de bord

Situé à droite de l'écran, dans le coin supérieur, le tableau de bord donne accès à des informations importantes. Le premier élément est un **cadran solaire** qui permet de faire une pause, de revenir au jeu ou de quitter une partie. Le **point d'interrogation** est un abrégé de ce tutoriel. Le **compteur** indique les points accumulés depuis le début de la partie. L'icône qui suit permet d'afficher les **témoignages** reçus depuis le début de la partie ; en cliquant sur un titre, il est possible de relire le texte de ce témoignage. L'icône suivante affiche les **lieux visités** ou plutôt les points de tourisme accumulés ; en cliquant sur le nom d'une localité, il est possible de relire le texte d'une plaque de marbre. La dernière icône donne accès à l'inventaire, c'est-à-dire aux **objets** qui sont disponibles et qui peuvent être utilisés par le PJ. Les objets que l'on remet aux PNJ en échange d'une information par exemple disparaissent de l'inventaire s'ils sont acceptés.



Les sauvegardes

Des sauvegardes se font de manière automatique pendant la partie. L'image d'un parchemin apparaît alors à l'écran et la souris ne répond pas pendant ce processus. Si on fait une pause, on pourra ensuite reprendre à l'endroit exact où l'on a quitté sans rien perdre au niveau du pointage et de l'inventaire, à condition toutefois d'utiliser le même PJ (Baruch ou Tamara). En d'autres termes, deux sauvegardes différentes sont enregistrées sur un même ordinateur selon que l'on choisit le personnage féminin ou masculin. Il est donc possible de jouer deux parties sur le même ordinateur à condition de choisir un personnage joueur différent.

Les touches essentielles du clavier

Tabulation = Passer à la réplique suivante

P = Faire une pause

Alt + F4 = Quitter le jeu

Éditeur : Office de catéchèse du Québec

Réalisation : TechnoScribes

Concepteurs : Sylvain Campeau (scénario et dialogues), Josée Richard (environnement et interfaces usagers), Marc St-Jacques (programmation et animations)

Date de sortie : 15 novembre 2022

Configuration minimale requise : Windows 10 et une carte graphique compatible Direct X

Taille approximative : 2 Go

Moteur : Unreal Engine 4 (Epic Games)