



Dragon Age: Origins, un roman d'aventure vidéoludique ?

Alice Dionnet

► To cite this version:

Alice Dionnet. Dragon Age: Origins, un roman d'aventure vidéoludique?: La structure Aventure/mésaventures. Jeu vidéo et romanesque, Sébastien Wit; Isabelle Hautbout; CERCLL, Feb 2021, Amiens, France. halshs-03484047

HAL Id: halshs-03484047

<https://shs.hal.science/halshs-03484047>

Submitted on 16 Dec 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

« *Dragon Age : Origins*, un roman d'aventure vidéoludique ? »

La structure Aventure/mésaventures

Alice Dionnet

Introduction

1« [...] aujourd'hui encore, face à tel récit [...] que propose la bande dessinée ou l'industrie cinématographique hollywoodienne, il arrive qu'on ait le sentiment que les spécificités génériques ne sont que de surface, et que la seule propriété générique fondamentale reste celle de l'aventure, entendue dans son sens le plus large. »

Matthieu Letourneux, « Les Mésaventures d'un genre. Evolution du roman d'aventures de 1920 à 1950 », *Rocambole, Bulletin des Amis du Roman populaire* 17, Maurepas, hiver 2001, p. 21-47.

C'est précisément ce sens « le plus large » du roman d'aventures qui m'intéresse aujourd'hui, puisqu'il permet de lier des récits aux thématiques différentes – depuis le roman d'aventures du XIX^{ème} au roman de fantasy qui lui succède – et aux media différents, depuis la bande dessinée jusqu'au cinéma. Bien que Matthieu Letourneux ne le cite pas dans cet extrait – mais y revienne dans d'autres articles –, le jeu vidéo me semble aussi être une des formes médiatiques largement influencée par le roman d'aventures, et c'est là l'objet de cette communication. 2Le roman d'aventures n'est alors pas seulement un genre daté du XIX^{ème} siècle, mais aussi « une catégorie nécessaire pour s'affronter à l'édifice complexe de la fiction, justement parce qu'elle est suffisamment vaste pour rassembler des récits dont on voit bien l'unité, alors même qu'ils ressortissent de genres différents » (*Ibid.*)

Les *role-playing games* en particulier, héritiers des jeux d'aventure textuelle comme *Colossal Cave Adventure*, que l'auteur lui-même déclarait inspiré du jeu de rôle *Donjons & Dragons*, lui-même inspiré par les romans de Tolkien, se placent dans l'arbre généalogique de l'hypergenre de l'aventure, comme descendants des romans de chevalerie, du *romance* anglais et surtout des romans d'aventures au sens restreint, ceux du XIX^{ème} siècle, étudiés par Matthieu Letourneux dans sa thèse.

Matthieu Letourneux y établit une particularité structurelle des romans d'aventures : au sein d'une aventure principale, qui détermine l'élément perturbateur au début du récit et la résolution à la fin, de multiples mésaventures constituent les différentes étapes du récit. Ces mésaventures peuvent être des jalons pour progresser dans l'aventure, ou des obstacles à sa résolution. Elles peuvent être interchangeables ou survenir dans un ordre important pour la logique du récit :

quoiqu'il en soit, l'aventure principale est nécessaire à la cohérence du récit et les mésaventures servent le plaisir du lecteur, permettant l'avènement d'événements violents, extraordinaires et dépaysants, et différant sans cesse la résolution de l'Aventure : **3**

« Fondé sur la narration d'une succession d'épisodes, le roman d'aventures doit constamment situer les mésaventures dans l'économie d'ensemble de l'œuvre. Le travail effectué par les auteurs pour mettre en évidence, de façon plus ou moins subtile, la cohérence du récit, révèle mieux que tout autre la nature des relations entre Aventure et mésaventures, de l'intégration la plus forte à la plus faible [...] »

Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2010, p. 49.

C'est cette structure « grande aventure »/mésaventures que j'étudierai aujourd'hui dans le jeu vidéo *Dragon Age : Origins*, afin d'établir comment ce jeu se réapproprie la structure épisodique des romans d'aventures, dans sa narrativité et dans son interactivité.

Dragon Age : Origins est un jeu vidéo de rôle sorti en 2009 et développé par le studio canadien BioWare, également auteur de *Baldur's Gate*, adaptation vidéoludique du jeu de rôle *Donjon et Dragons*. Le scénario est relativement classique : l'Archidémon, incarnation maléfique d'un dieu déchu, projette de ravager le monde de Thédas à l'aide de son armée d'engeances (*darkspawn*). En première ligne, le pays de Féelden et en particulier la Garde des Ombres, armée supra-étatique dont le rôle est de surveiller l'apparition d'archidémons et de les vaincre lorsqu'ils surviennent. Réduite à deux membres novices suite à un fiasco militaire, la Garde des Ombres doit s'allier avec les différentes factions de Féelden pour espérer arrêter l'Archidémon, tout en se méfiant du responsable politique du pays, qui estime que la Garde joue les cassettes.

Il s'agira donc dans un premier temps d'établir la structure narrative de *DAO*, au moyen d'une visualisation des différentes quêtes créée grâce au logiciel Gephi. L'étude de cette représentation me permettra de montrer comment les quêtes secondaires s'articulent à la manière de mésaventures par rapport à la quête principale. Dans un deuxième temps, l'étude des sujets du texte du jeu permettra de percevoir l'influence de la structure Aventure/mésaventures sur le lexique du récit. Enfin, nous verrons comment l'interactivité et donc l'intervention du joueur dans le déroulement du récit permet de renforcer la pertinence de cette structure pour le jeu vidéo.

1. Présentation de la structure de l'histoire

Grâce à une visualisation de la structure narrative de *DAO*, construite avec le logiciel Gephi, je vais montrer que cette structure constitue un point commun entre les romans d'aventures et le RPG étudié. La mésaventure a été définie comme une sous-intrigue dans le récit, qui peut soit être indépendante de l'Aventure principale soit un jalon qui permet de faire progresser cette Aventure. Cette structure se retrouve dans de nombreux RPG à travers le principe de quête : il s'agit d'un objectif donné au joueur, qui peut être facultatif ou nécessaire à l'avancée dans l'histoire. **4** La carte

présentée ici a été construite à partir de la liste des quêtes proposées dans *DAO* et établie par le site non-officiel *dragonageunivers.fr*. Elle a donc un rôle purement descriptif et non analytique, puisque j'y ai simplement entré le nom de la quête et son type affiché par le jeu – « quête principale » ou « quête secondaire », la distinction étant liée au caractère obligatoire ou facultatif de chacune des quêtes.

Le graphique détaille la structure narrative de *DAO* et les différentes quêtes qui la compose. La quête principale (en vert) est composée de six points : l'introduction, quatre quêtes de recrutement, et le dénouement final. ⁵Les quatre quêtes de recrutement, qui, dans l'histoire, correspondent à des exploits que le héros doit effectuer pour gagner le soutien des différentes factions – humains, elfes, nains et mages – pour le combat final, ne sont pas à effectuer dans un ordre préétabli, mais peuvent être menées les unes après les autres au choix du joueur. Certaines de ces quêtes sont décomposées en plusieurs étapes, comme la quête liée au iarl Eamon, qui nécessite dans un premier temps d'atteindre le château, puis de partir à la recherche des cendres de la prophétesse Andrasté. Il est toutefois dans ce cas possible de s'interrompre au milieu de la quête et d'en commencer une autre pour y revenir ensuite. *DAO* entrecroise donc la quête principale et les mésaventures secondaires. Ce passage d'une quête à une autre est facilitée par la présence d'un camp, accessible depuis de nombreux points de la carte, dans lequel le héros peut discuter avec ses compagnons, commercer et soigner certaines blessures. Depuis le camp, l'ensemble de la carte de l'univers, et donc l'ensemble des quêtes débloquentes, est accessible. Le dénouement requiert d'avoir effectué les quatre quêtes de recrutement. *DAO* ne favorise pas un ordre particulier dans lequel effectuer ces quatre étapes de la quête principale : en cela, la structure rejoint les romans d'aventures dans lesquels les mésaventures font la jonction avec l'histoire principale en la faisant avancer au moment de leurs dénouements. Des cinématiques font le lien entre les différentes quêtes en informant le joueur de l'avancée de la quête principale – avancée de l'armée ennemie, plans des antagonistes... Elles donnent au joueur des informations qui ne sont pas toujours connues du héros.

⁴Le deuxième type de quêtes présent dans *DAO* est celui des quêtes secondaires : il s'agit de missions qui n'ont pas d'influence sur l'histoire principale, et que le joueur n'est pas obligé de poursuivre, disponibles en parallèle de la série des quêtes principales. Il s'agit donc à nouveau de mésaventures, cette fois-ci disjointes de l'Aventure, bien que certaines de ces quêtes secondaires aient en réalité une influence sur l'évolution de l'univers. *DAO* a en effet été suivi de deux autres jeux, dans lesquels les actions et choix effectués dans les opus précédents sont pris en compte

6 Le troisième type de quêtes de *DAO* fait le lien entre la quête principale et les quêtes secondaires : il s'agit de quêtes liées aux différents compagnons recrutés, qui sont accessibles selon l'affinité du héros avec ses compagnons et le passage de certains points dans l'intrigue principale. Ces quêtes nécessitent de se rendre dans des endroits visités précédemment pour d'autres quêtes ou de chercher des objets particuliers qui peuvent être dans de nouveaux lieux. Le joueur n'est pas obligé d'accomplir les quêtes de ses compagnons, mais y est encouragé par le jeu dans la mesure où les compagnons sont fortifiés par une bonne entente avec le héros. Elles ont par ailleurs pour certaines un lien avec l'intrigue principale : c'est ainsi le cas de la quête d'Alistair, le premier compagnon à rejoindre le héros, qui se révèle être le frère illégitime du roi : lors de sa quête, le héros peut l'inciter à être plus responsable, ce qui facilitera par la suite sa potentielle accession au trône.

Les deux derniers types de quêtes – quêtes secondaires et quêtes de compagnons – relèvent manifestement de ce que Matthieu Letourneux nomme les mésaventures : elles sont interchangeables et n'ont pas d'influence sur l'avancée de l'Aventure principale. Par contre, le premier type de quête, nommé « quêtes principales » par le jeu, sont des mésaventures d'un autre type, des jalons dans l'Aventure qui, bien qu'également interchangeables, marquent la progression du joueur dans le récit, en appuyant cette avancée par le recours aux cinématiques qui informent le joueur de l'avancée de l'intrigue politique mise en place en parallèle des aventures du héros – et qui les rejoint lors de la quête de dénouement. Cette structure épisodique, par le biais des différentes quêtes, rapproche donc ce RPG des romans d'aventures. Je différencierai donc, pour les analyses suivantes, les quêtes principales, équivalant à l'Aventure, à effectuer dans un ordre précis, des quêtes-jalons – les mésaventures qui font progresser l'Aventure et dont l'ordre est interchangeable – et des quêtes secondaires, qui sont facultatives.

2. Distinction lexicale des quêtes 7

L'étude des sujets (topic modeling) du texte de *DAO* est également révélatrice de cette distinction entre les différents types de quêtes, distinction qui se rapproche, d'après l'étude de la structure narrative du jeu, de la distinction Aventure/mésaventures définie par Matthieu Letourneux. Cette étude repose sur les éléments écrits du jeu, récupéré dans les fichiers d'installation, et traités en Python. Il s'agit donc du texte des dialogues et des quêtes (les instructions et résumés présents dans le livre de quête) : toutefois, cela exclut les codex et les prises de paroles des personnages durant les combats (ou « aboiements »). L'étude des sujets a été réalisée en R, avec les bibliothèques Mallet et LDAvis pour la visualisation, à partir d'un script de Jean-Baptiste Camps que j'ai adapté à mon étude. Après avoir essayé différents nombres de sujets à rechercher, je me suis empiriquement arrêtée à cinq, paramètre qui donnait les résultats les plus probants.

On remarque de suite une proximité entre les trois premiers sujets, séparés des deux suivants. Je laisserai de côté pour cette étude le cinquième sujet, qui regroupe des verbes d'actions correspondant aux indications extradiégétiques d'actions à effectuer, données dans les dialogues sous la forme de « didascalies ». Les trois premiers sujets, qui sont très proches, semblent représenter quatre des cinq quêtes-jalons (je compte cinq en distinguant les deux étapes de la quête de Golefalois) : **8** le premier sujet, avec des termes comme « help », « thank », « ask », « please » et surtout « arl », titre de noblesse de la personne à aider lors de la quête « Le iarl de Golefalois », semble concerner cette quête. C'est plus manifeste lorsque l'on observe les termes les plus spécifiques de ce sujet – en variant le paramètre *lambda* : apparaissent alors très haut dans la liste à nouveau « arl » ainsi que « eamon », le prénom du fameux iarl. Un certain nombre de termes sont ensuite difficile à caractériser, même si l'on peut repérer dans la deuxième moitié de la liste « murdock », nom du maire du village de Golefalois, où se situe ladite quête.

9Le deuxième sujet – « darkspawn », « find », « fight » - paraît au premier abord plus guerrier. On y repère toutefois les termes « people », « human », « forest », « elf » et « dalish » (nom d'une ethnie elfique), ce qui suggère la quête se déroulant dans un camp dalatien. En effet, en regardant non plus les termes les plus présents dans ce sujet, mais ceux qui en sont le plus spécifiques, on retrouve le lexique de la quête « La nature de la bête » qui se situe dans un camp forestier elfique – « forest », « keeper » (titre du chef des elfes, traduit par « archiviste » en français), « wild », « Zathrian » (nom du *keeper* de ce clan), « Tamlén » (prénom d'un des elfes à secourir), « werewolf » (la quête consiste à sauver le camp des attaques répétées de loup-garous, dont « witherfang » est la cheffe). Il est également notable que le terme de « witch » apparaisse relativement haut dans les termes les plus caractéristiques, ce qui fait écho à « korcari » et « wilds » dans le dernier tiers : il s'agit probablement du lexique d'une quête principale, lorsque le héros rencontre la sorcière Flémeth dans les Terres sauvages de Korcari. Davantage que le sujet d'une quête précise, il pourrait donc s'agir d'un sujet regroupant les quêtes se passant en pleine nature, par opposition notamment à la première quête qui se déroule dans une ville puis dans un château.

10Enfin, le troisième sujet regroupe deux autres quête-jalons, celle du Cercle des Mages – « mage », « circle », « magic », « demon » - et celle de la recherche des cendres de la prophétesse Andrasté – « maker » (nom du dieu de l'univers), « chantry » (synonyme d'« église » dans le jeu), « andraste ». Les termes les plus spécifiques montrent la même dualité du sujet. Ces deux quêtes ne sont pas reliées dans le jeu – puisque la recherche des cendres d'Andrasté fait suite à la quête présentée dans le premier sujet, pour sauver le iarl Eamon – et il peut donc sembler surprenant qu'elles soient ainsi associées dans un même sujet. Toutefois, cela tient à l'opposition permanente dans l'univers du jeu entre magie et religion : la religion à Thédas se veut en effet garante de la

sécurité magique et fait donc surveiller les mages par des templiers (« templar »), qui appartiennent à la Chantrie mais résident dans les cercles des mages, lieu où les mages sont regroupés et contrôlés. Cette opposition entre magie et religion est d'ailleurs le thème principal du deuxième opus de la série *Dragon Age*.

11Ces trois sujets, très proches, sont éloignés du quatrième sujet, qui regroupe la quête principale avec des termes comme « warden », « grey », « king », « fight », « loghain » (un des opposants du héros), « throne », mais également une des quêtes-jalons, celle du royaume nain – « Bhelen » et « Harrowmont » étant les deux prétendants à la couronne, « Orzammar », la ville des nains, « house », l'équivalent des « grandes familles » naines. Cette proximité s'explique par la proximité thématique de ces deux quêtes : quand les autres quêtes demandaient de défendre des personnes, de rechercher des objets ou de combattre des ennemis, ces deux quêtes sont plus politiques, et ont un enjeu identique : le trône d'Orzammar d'un côté et celui de Férelden de l'autre.

12On y retrouve du vocabulaire chevaleresque : « king », « fight », « honor », « prove », ainsi que nombre de noms de personnages et titres (« warden », « lord », « king », « teyrn », « lady », « prince » pour les titres, « bhelen », « harrowmont », « loghain », « aeducan », « alistair », « anora » pour les noms). **13**Les termes spécifiques présentent les mêmes particularités.

La distinction entre quête-jalons et quêtes principales n'est donc pas systématique, puisque l'une des quête-jalons est reliée à la quête principale par proximité thématique, mais elle est toutefois visible dans une opposition entre les quêtes « violentes » et les quêtes « politiques » - bien que celles politiques ne soient pas pour autant dénuées de combats. Les quêtes secondaires, plus diverses dans leurs thématiques et moins riches en texte, sont difficilement repérables dans le large volume de texte de *DAO*. Il semble donc que la distinction de lexique soit liée à une différence de thème entre la quête principale et les quêtes-jalons : il est remarquable que les trois sujets concernant quatre des cinq quêtes jalons soient aussi proches, dû il me semble l'utilisation des mêmes verbes, marqueurs de quête : « help » et « find » sont ainsi présents dans les termes les plus présents de ces trois sujets.

3. Narration partagée entre l'œuvre et le joueur

Nous avons vu comment la structure narrative et le lexique de *DAO* révèle l'importance de la structure en quête de l'intrigue et les différents niveaux de ces quêtes, entre quête principale, quêtes-jalons et quêtes secondaires. Ces observations reposaient sur une approche très littéraire du jeu vidéo : pour terminer cette analyse, je vais donc m'attacher à l'étude des procédés ludiques et interactifs afin de voir s'ils participent à la structure Aventure/mésaventure.

Comme nous l'avons indiqué, les quatre/cinq (selon la séparation de la quête de Golefalois) quêtes-jalons de *DAO* sont interchangeables : le joueur peut donc choisir de commencer par l'une des quatre quêtes, l'interrompre, en commencer une autre, la reprendre ensuite, alterner avec des quêtes secondaires, etc. Cela permet au joueur de moduler une partie des éléments de l'intrigue – tout comme certains choix de dialogues ou certaines décisions morales à prendre – ce qui rejoint la notion de mésaventure : il ne s'agit pas d'événements prévisibles et attendus, mais de surprises, d'opportunités qui surviennent de manière inattendue au cours de l'aventure. *DAO* est en effet organisé géographiquement, s'approchant ainsi de ce que Marie-Laure Ryan nomme un « story-world » : chaque lieu contient une histoire et le joueur, en choisissant le lieu où il se rend, choisit également l'histoire qu'il va découvrir. Marie-Laure Ryan décrit ainsi le modèle littéraire derrière le *story-world* : **14**

« The literary model of the concept of story-world is the novel of proliferating narrativity in which “little stories” steal the show from the plot of the macro level. »

Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 256.

Cette description du modèle littéraire rappelle la structure Aventure/mésaventures du roman d'aventures, où les fréquentes mésaventures constituent l'essentiel des événements racontés. Le fait que dans *DAO* les quêtes soient organisés en fonction des lieux peut ainsi amener le joueur à se laisser entraîner dans une nouvelle quête rencontrée en cours de route, qui sera résolue dans un nouveau lieu, dans lequel il s'était peut-être rendu pour accomplir une autre quête.

Ce hasard narratif – c'est-à-dire prévu par les auteurs, comme la rencontre de Léliana dans la taverne, haut lieu de mésaventure dans les romans – est complété par un hasard ludique. Ainsi, dans *DAO*, si un certain nombre de combats sont prévus comme des étapes fixes au long de l'aventure – par exemple la rencontre avec l'ogre en haut de la tour d'Ishal – beaucoup d'affrontements ne sont pas spécifiquement prévus par le jeu et dépendent du mouvement tant des personnages que des ennemis. Les ennemis ne sont pas indiqués sur la carte, et le joueur n'a aucun moyen de savoir à quel moment il pourra être attaqué ni par combien d'adversaires. La logique de la mésaventure repose selon Matthieu Letourneux sur le hasard et le suspense : il faut que l'événement soit imprévu, la route semée d'embûches : il faut que le héros prouve sa valeur dans les mésaventures pour pouvoir accomplir l'Aventure. **15**

« Le monde du roman d'aventures est gouverné par le hasard, parce que son rythme suppose, une fois thématized dans l'intrigue, rapidité d'action et faculté à improviser. Pour cette raison encore, dans le roman d'aventures, l'improvisation du héros ne se limite pas à un abandon de la raison devant le chaos des événements. Le personnage compte au contraire sur le hasard pour gagner ses

combats, comme si, pour lui (et plus encore pour la logique du genre), le hasard n'était pas neutre, mais était le jeu d'une providence au dessein caché. »

Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 203. Les « rapidité d'action et faculté à improviser » sont dans *DAO* laissés au talent du joueur, que la logique du hasard cherche en permanence à tester. En effet, bien que *DAO* ne génère pas les cartes des lieux de manière procédurale, certains combats aléatoires se lancent lors des déplacements entre deux zones, symbolisés par l'apparition d'épées croisées sur la carte. Ces combats font apparaître l'avatar dans une carte non-référencée où il ne pourra plus retourner par la suite, et où il est bloqué jusqu'à trouver la sortie, dont le chemin est généralement entravé par des ennemis à vaincre. Certains de ces affrontements sont scénarisés, comme l'apparition de Zévrán, mais la plupart vise à prendre le joueur de court lors de l'écran de chargement, qui est normalement un temps pacifique.

Cette logique du hasard se retrouve également d'un point de vue ludique dans la découverte des objets au court de l'aventure : si certains objets de quête ou objets particulièrement puissants sont situés à des endroits précis, la plupart des biens que peut obtenir le héros au cours des mésaventures sont aléatoires : sur le cadavre de ses ennemis, dans les coffres et autres contenants à ouvrir au fil de son exploration, le héros peut trouver aussi bien des armes magiques que des équipements communs. Ce hasard pousse d'ailleurs le joueur à l'exploration, de peur de laisser passer une occasion de trouver un objet rare.

Ainsi, tout comme le roman d'aventures, *DAO* s'appuie également sur une logique du hasard, non seulement narrative, mais également ludique, dans les événements qui surviennent. Toutefois, contrairement à celle du roman d'aventures, cette logique ne cherche pas à mettre en avant le *fatum* du héros comme un destin extraordinaire, ou à en faire un « homme du *kairos* », pour reprendre l'expression de Matthieu Letourneux [1], mais davantage à défier le joueur de manière à diminuer son omnipotence sur les événements du jeu. Le hasard construit donc une forme d'adéquation entre le joueur et son avatar, en les mettant dans la même position de surprise face aux événements, quand bien même le joueur connaîtrait déjà le jeu. Ces événements inattendus constituent des défis pour le joueur et pour le personnage, les mettant tous deux dans la position du héros qui doit se servir des mésaventures pour progresser, gagner en expérience ou en connaissance du jeu, afin de relever les défis qui l'attendent au sein de l'Aventure. **16**

[1] « Dans un roman de l'action, du rythme et de l'extraordinaire, c'est la faculté à saisir le *kairos*, l'occasion favorable, qui prévaut, non les lenteurs de la rationalité. Homme du *kairos*, le héros du roman d'aventures ne cesse d'agir par une impulsion qui semble absurde mais qui est la cause de ses aventures » Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 203.

Conclusion

Par sa structure narrative, répartie entre quête principale, quêtes-jalons et quêtes secondaires, par la diversité de son lexique, qui sépare les différentes quêtes du jeu en fonction des thématiques qui y sont abordées et donc de leur place au sein de l'univers, et enfin par ses

mécanismes ludiques, reposant sur le hasard – thématique et ludique - et l'expérience au fil des quêtes, *Dragon Age : Origins* est donc l'héritier de la structure Aventure/mésaventures des romans d'aventures. Cette proximité confirme ce que l'histoire du jeu vidéo nous dit déjà : que ce médium est le descendant de bien des thématiques et bien des procédés narratifs nés et réutilisés dans le cinéma et la littérature, et que ces thématiques et procédés sont renouvelés par l'approche interactive et ludique spécifique au jeu vidéo. Le système de choix entre différentes solutions pour résoudre les quêtes lie ainsi profondément les quêtes secondaires ou jalons et la quête principale puisque les premières ont une influence sur la manière dont est perçu le héros par les autres personnages et sur les alliés qu'il recrute. Cette volonté que le joueur influence l'univers dans lequel son avatar évolue est tel que les créateurs de *DAO* ont fait en sorte d'importer les sauvegardes des jeux précédents dans chacun des opus suivants, allant même jusqu'à créer un site lors de la sortie du troisième opus pour permettre au joueur de visualiser les différents moments clés où ses choix ont eu un impact (*Dragon Age Keep*, 2014). La fin de l'aventure suit cette logique : *DAO* construit un temps linéaire qui invite le joueur à progresser dans sa connaissance de l'univers et dans l'histoire de celui-ci, en poursuivant ses aventures dans la peau d'autres personnages.