

Atelier Twine

ÉCRIVEZ VOTRE PREMIÈRE FICTION INTERACTIVE

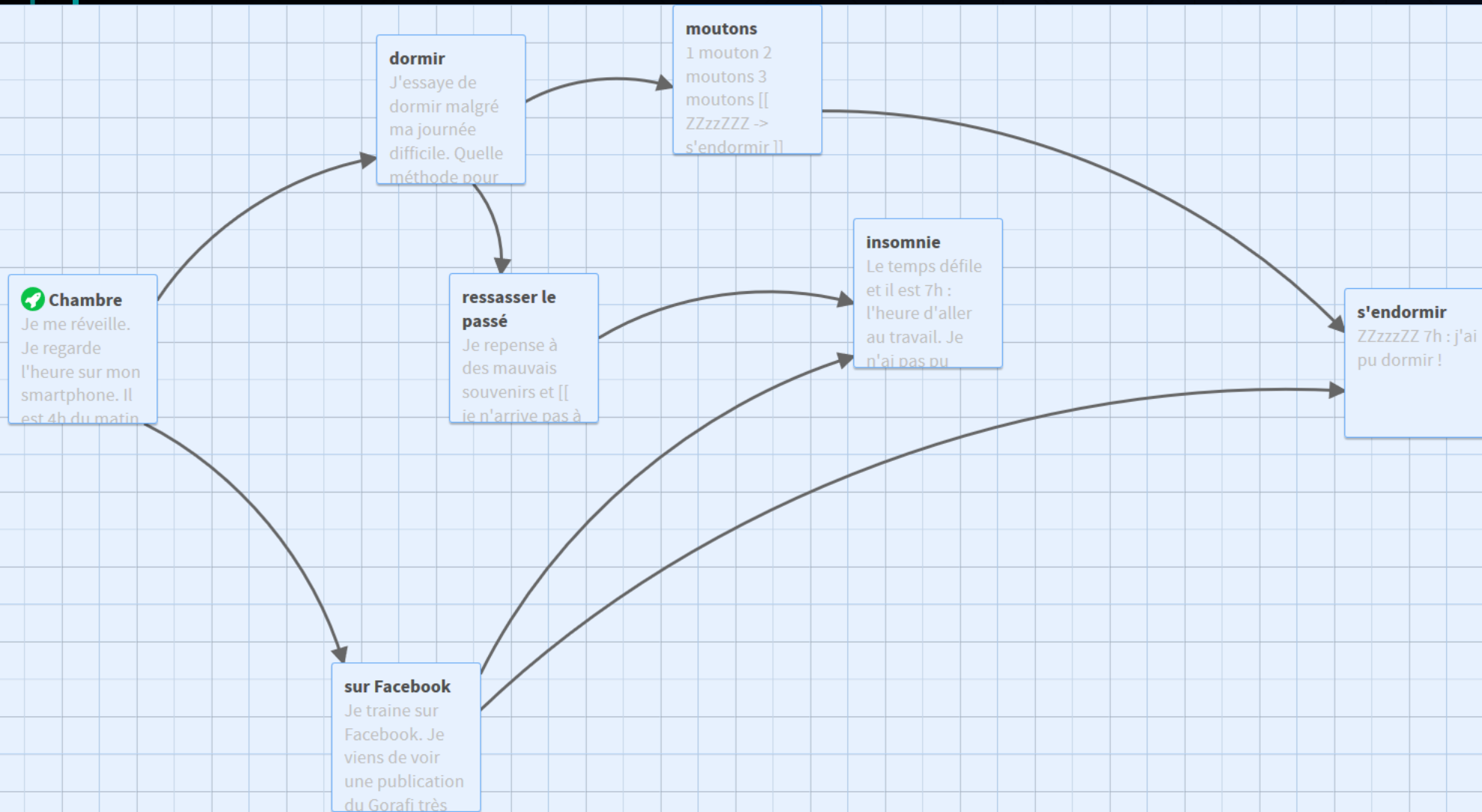


Programme de l'atelier

- Prise en main du logiciel Twine (40 minutes)
- Activité pratique (1 heure)
- Présentation de travaux (20 minutes)

Fiction interactive

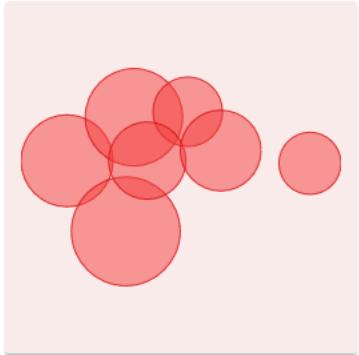
- « **Livre dont vous êtes le héros** »
- Jeu vidéo
- Choix multiples -> **récit non linéaire**



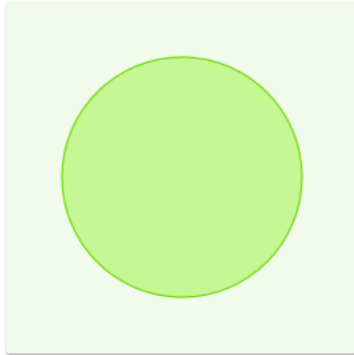
Twine

- Outil permettant d'écrire des récits interactifs.
- Gratuit (open source), disponible sur : <https://twinery.org/2/>
(également disponible en téléchargement sur Windows, macOS et Linux)
- Série de passages connectés et interactifs
- Format : pages web (HTML)
- Aperçu global de la structure du récit
- Possibilité d'ajouter des animations, des images...

2 Histoires



L'insomniaque
21 avr. 2018 19:38



Ma première
histoire
21 avr. 2018 20:16



Trier Par

Date d'édition

Nom ↓^A_Z



Twine

+ Histoire

↑ Importer depuis
un Fichier

📁 Archive

📄 Formats

💬 Langue

🔍 Aide



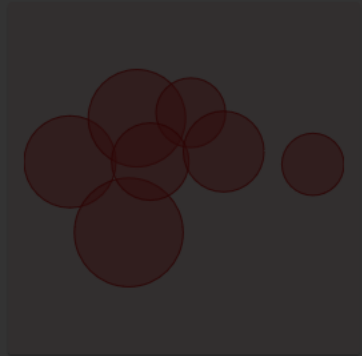
Place restante : 100%

version 2.2.1

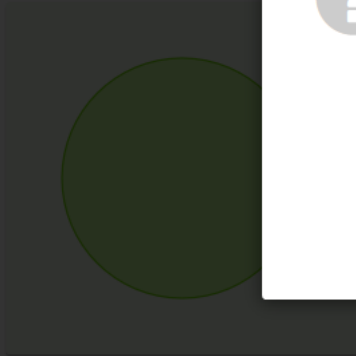
🐛 Signaler un bug

Choisir un nom à votre histoire

2 Histoires



L'insomniaque
21 avr. 2018 19:38



Ma première
histoire
21 avr. 2018 20:16



Quel nom voulez-vous utiliser pour votre histoire ?
(Vous pourrez le changer après.)

✕ Annuler

+ Ajouter



Twine

+ Histoire

↑ Importer depuis
un Fichier

📁 Archive

📄 Formats

💬 Langue


🔍 Aide



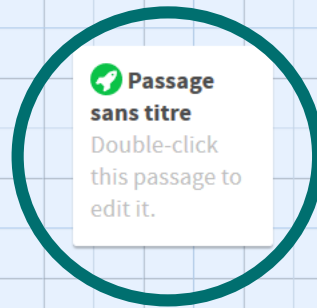
Place restante : 100%

version 2.2.1

🐛 Signaler un bug

 **Passage
sans titre**
Double-click
this passage to
edit it.

Premier passage de votre histoire



Double-cliquer

Modifier un passage

Passage sans titre



+ Balise

- Double-click this passage to edit it.

Le réveil



+ Balise

- Vous vous réveillez dans votre chambre et vous ouvrez les yeux. Le Soleil illumine votre chambre. Votre montre indique qu'il est 7h du matin.

Testons notre histoire !

Le réveil

Vous vous réveillez dans votre chambre et vous ouvrez les yeux. Le



 Ma première histoire ▲

Quick Find



 Test

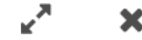
 Lancer

 Passage

Vous vous réveillez dans votre chambre et vous ouvrez les yeux. Le Soleil illumine votre chambre. Votre montre indique qu'il est 7h du matin.

Il est temps d'ajouter des choix !

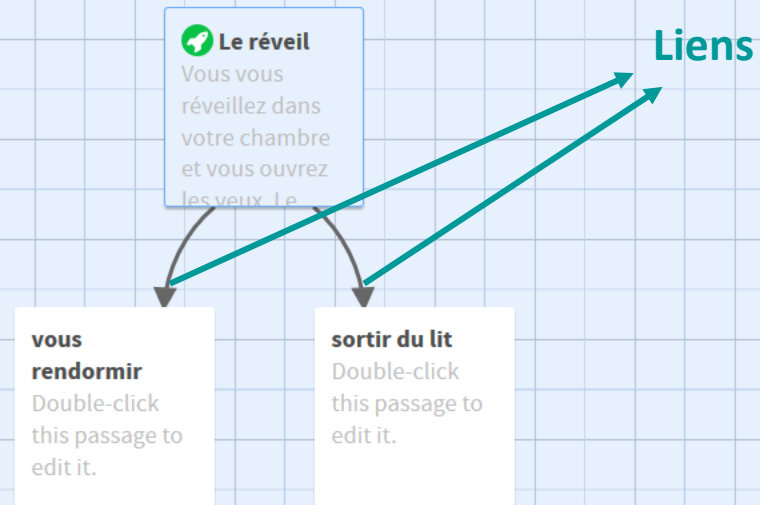
Le réveil



+ Balise

- Vous vous réveillez dans votre chambre et vous ouvrez les yeux. Le Soleil illumine votre chambre. Votre montre indique qu'il est 7h du matin.
-
- Vous songez à `[[vous rendormir]]` mais il peut être judicieux de penser à `[[se lever -> sortir du lit]]`.

Deux passages sont créés !



Vous vous réveillez dans votre chambre et vous ouvrez les yeux. Le Soleil illumine votre chambre. Votre montre indique qu'il est 7h du matin.

Vous songez à vous rendormir mais il peut être judicieux de penser à **se lever** .



Mauvaise idée

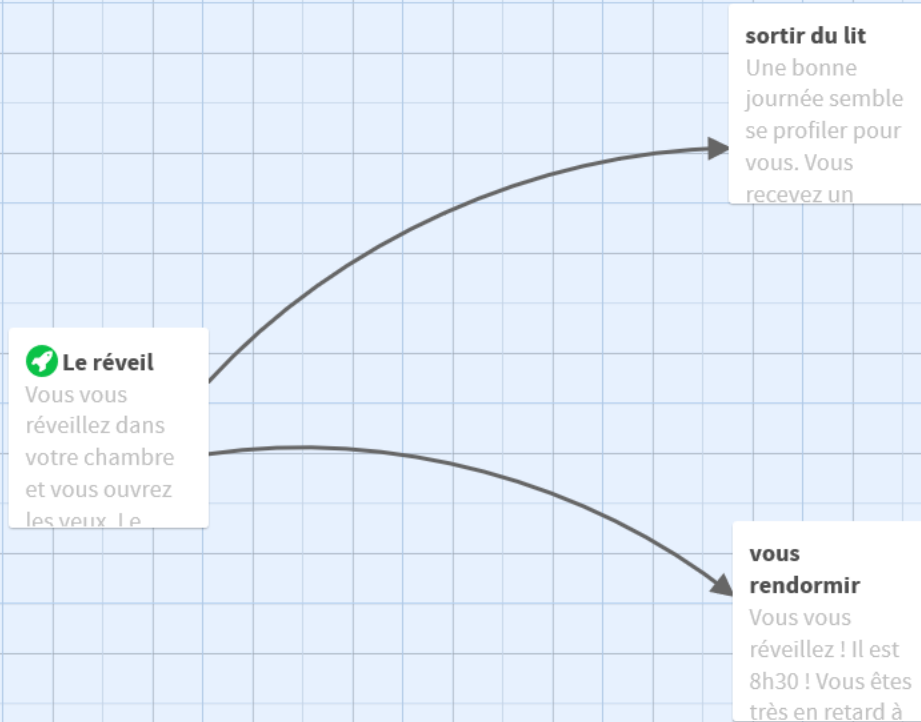
Vous vous réveillez !



Il est 8h30 ! Vous êtes très en retard à votre rendez-vous !

Les liens/choix

- Permettent de passer d'un passage à un autre
- Deux types de format :
 - `[[vous rendormir]]` : le passage et le lien hypertexte créés se nommeront « se rendormir ».
 - `[[se lever -> sortir du lit]]` : le passage créé se nommera « sortir du lit » et le lien hypertexte créé se nommera « se lever ».



Images (1)

- Insérer une image (HTML) :

``

Note : L'image doit être hébergée sur Internet. (pas en local)

- Insérer une image cliquable et envoyant vers un autre passage :

`(link: '')[(goto:"Passage")]`

Passage Name



+ Balise

- Et là je vois une image magnifique :
-
- ``
-

Et là je vois une image magnifique :



Passage Name



+ Balise

- Je vois une image magnifique, cliquable et menant vers un autre passage
-
- `(link: ' ')((goto:" Bonjour")]`
-
-

Je vois une image magnifique, cliquable et menant vers un autre passage



Je vois une image magnifique, cliquable et menant vers un autre passage



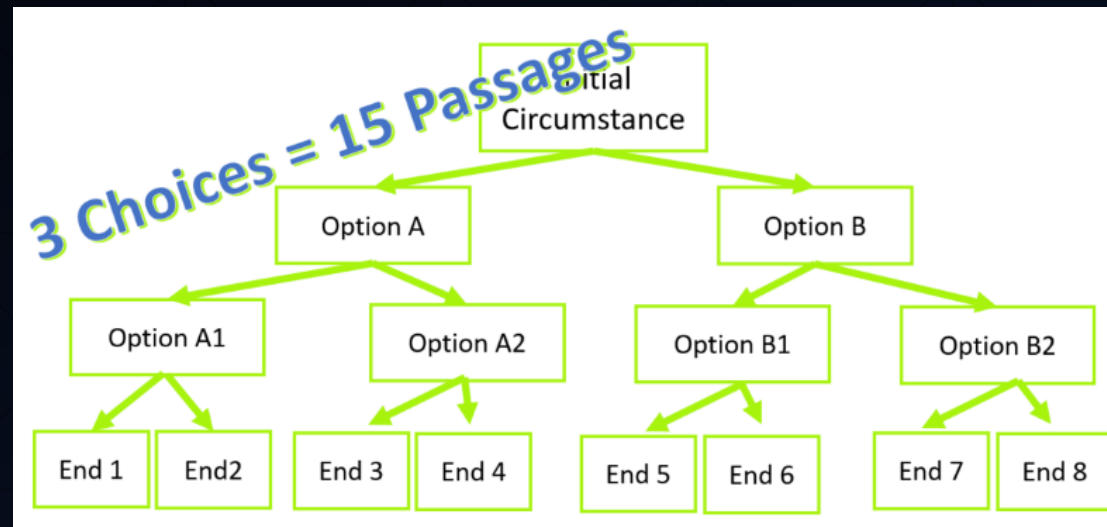
Double cliquer

Bonjour ! Comment allez-vous ?



Variables (1)

- Garder en mémoire les choix faits par le joueur.
- Réduire le nombre de passages pour créer des fins uniques.



- Exemples d'utilisation : stocker une action, un score...

Variables (2)

- Exemples de variables : `$score`, `$nom`, `$rendormi`
- Initialiser une variable : `(set: ...)`
 - `(set: $score to 0)` -> nombre
 - `(set: $nom to "Toto")` -> chaîne de caractères
 - `(set: $rendormi to true)` -> valeur booléenne

Pareil pour réaffecter une nouvelle valeur à une variable

- Afficher une variable dans un passage : `@variable`

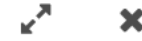
Passage sans titre



+ Balise

- `(set: $score to 0)`
-
- Mon score vaut `$score`
-
- `[[Augmenter mon score de 2]]`

Augmenter mon score de 2



+ Balise

- `(set: $score to $score+2)`
-
- Mon score est à présent de `$score`

Mon score vaut 0



Augmenter mon score de 2



Mon score est à présent de 2

Conditions

- Permettent de vérifier la valeur d'une variable et réaliser des actions en conséquence
- `(if: $endormi is true)[ZzzZZZZZ]`
- `(if: $score > 9000) [
It's Over 9000!
]
(else:) [
What do you mean it's not 9000?
]`

Conditions sur le score

Début

+ Balise

- Mon score vaut `$score`
-
- `(if: $score is 0)` [
• `[[Augmenter mon score de 2]]`
-]
- `(else:)` [
• Vous avez déjà augmenté votre score !
-]
-
-

Je vois une
image
magnifique,
cliquable et
menant vers un
autre passage

Bonjour
Bonjour !
Comment
vous ?

Conditions sur le score

Augmenter mon score de 2



+ Balise

- `(set: $score to $score+2)`
- Mon score est à présent de `$score`
-
- Revenir au `[[Début]]`

Je vois une image magnifique, cliquable et menant vers un autre passage

Bonjour

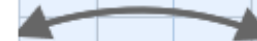
Bonjour

Comment

vous ?

 **Début**

Mon score vaut \$score (if: \$score is 0) [[Augmenter mon score de 2]]



Augmenter mon score de 2

(set: \$score to \$score+2) Mon score est à présent de

Mon score vaut 0

Augmenter mon score de 2



Mon score est à présent de 2

Revenir au **Début**

Mon score vaut 2



Vous avez déjà augmenté votre score !

Activité : à vous de jouer !

- Ecrire un récit interactif (non linéaire) avec Twine.
- Situation de départ :
- Le lecteur incarne un personnage se réveillant à 4h du matin dans sa chambre.
- Plus personne chez lui : sa famille a disparu
- Il se rend compte que plus aucun réseau électrique, GPS, radio, satellite et téléphonique ne fonctionne...

Une tempête solaire !



Activité : quelques règles

- Le récit devra :
 - Avoir entre 2 et 3 fins différentes (avec au moins une fin heureuse et une fin triste)
 - Contenir ces trois mots :
 - <https://www.palabrasaleatorias.com/mots-aleatoires.php?fs=3&fs2=0&Submit=Nouveau+mot>
- Règles de taille :
 - Ne pas dépasser 20 passages
 - Ne pas créer plus de 2 choix par passage

- Conseils :
 - Faire un petit brouillon
 - Ne pas surcharger les passages
 - Préférez le « vous » au « je »
 - Orthographe 😊

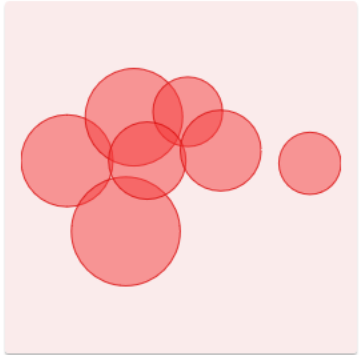
N'oubliez pas de sauvegarder votre histoire !!!

2 Histoires

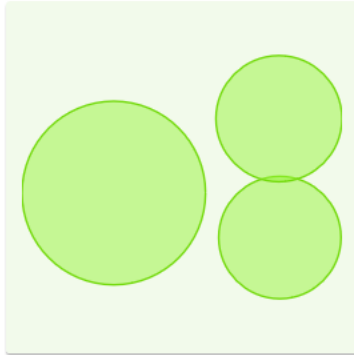
Trier Par

Date d'édition

Nom ↓^A/_Z



L'insomniaque
21 avr. 2018 19:38



Ma première
histoire
21 avr. 2018 23:50



Twine

+ Histoire

↑ Importer depuis
un Fichier

📁 Archive

📄 Formats

💬 Langue

🔍 Aide



Place restante : 100%

version 2.2.1

🐛 Signaler un bug