

Boîte à outils pédagogique

Outils de jeu

Créer votre propre histoire interactive - Utiliser des intersections pour construire l'interaction

Champ d'application des outils

Une histoire comportant des intersections permet au protagoniste d'être confronté à des choix. Cela n'implique pas nécessairement l'utilisation de compétences scolaires, mais exige que le joueur évalue ce qui est le mieux à faire ou ce qui le convainc le plus. L'instinct et les préférences du joueur entrent en jeu. Une seule des propositions est correcte (par exemple, la route A ou la route B). Par conséquent, si le joueur fait le bon choix, il peut continuer. Dans le cas contraire, il doit, d'une manière ou d'une autre, revenir sur ses pas. Le concepteur du jeu doit préparer les séquences correspondantes aux deux réponses.

Le choix du joueur peut également impliquer un chemin différent : en fonction de la décision du joueur, différents scénarios et itinéraires s'ouvrent. Par exemple, le joueur a deux possibilités pour atteindre un point : une route plus courte mais plus dangereuse et une route plus sûre mais probablement plus longue. Dans un cas, il peut choisir de faire le voyage seul, dans l'autre il peut décider de le faire avec un compagnon qui pourra peut-être l'aider ou non. Les intersections ne sont pas uniquement liées à un lieu. Elles sont aussi liées à des personnages (par exemple, à qui demander des informations parmi des personnages très différents) ou à des objets (comme les célèbres biscuits d'Alice portant l'inscription « Mangez-moi »).

Pour utiliser les intersections dans votre histoire, vous pouvez vous baser sur **la ressource à ce sujet** qui se trouve dans la boîte à outils.