

Boîte à outils pédagogique

Outils de jeu

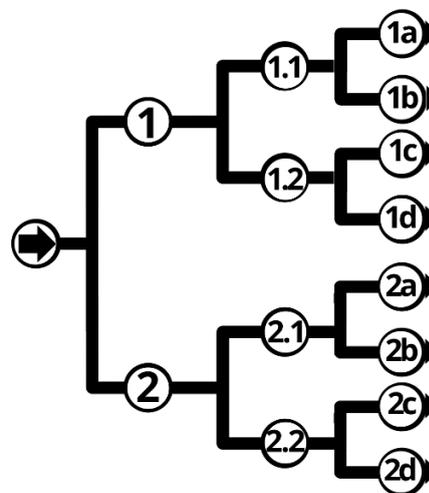
Modèle de chemin - Transformer une histoire linéaire en une histoire à embranchements

Lorsque vous écrivez votre histoire, vous devez savoir où elle vous mène et quelles sont les étapes spécifiques nécessaires à sa progression. Mais pour créer des interactions et proposer des choix multiples afin que les joueurs se sentent impliqués et puissent progresser en fonction de leur compréhension et de leurs décisions, vous devez ajouter d'autres chemins afin de créer une histoire à embranchements.

Description de la structure à embranchements

Alors que les structures simples telles que celle du tunnel explorent un chemin plus linéaire, celle de l'histoire à embranchements et ses variantes font en sorte que chaque décision prise par le joueur ait des conséquences sur le reste de l'histoire et sa fin, puisqu'il n'est pas autorisé à revenir en arrière. Cela signifie que vous devrez imaginer différents scénarios et différentes fins.

La structure se présente comme suit :



Étapes introductives (elles peuvent être linéaires)

Étape 1 : le joueur doit choisir entre minimum deux propositions.

- Choix 1
- Choix 2

Étape 2 : le joueur peut emprunter au moins deux nouveaux chemins en fonction de son choix précédent.

- S'il a choisi le choix 1 :
 - Choix 1.1
 - Choix 1.2
- S'il a choisi le choix 2 :
 - Choix 2.1
 - Choix 2.2

Étape 3 : le joueur continue à progresser en fonction de son choix précédent.

- S'il a choisi le choix 1.1 :
 - Choix 1a
 - Choix 1b
- S'il a choisi le choix 1.2 :
 - Choix 1c
 - Choix 1d
- S'il a choisi le choix 2.1 :
 - Choix 2a
 - Choix 2b
- S'il a choisi le choix 2.2 :
 - Choix 2c
 - Choix 2d

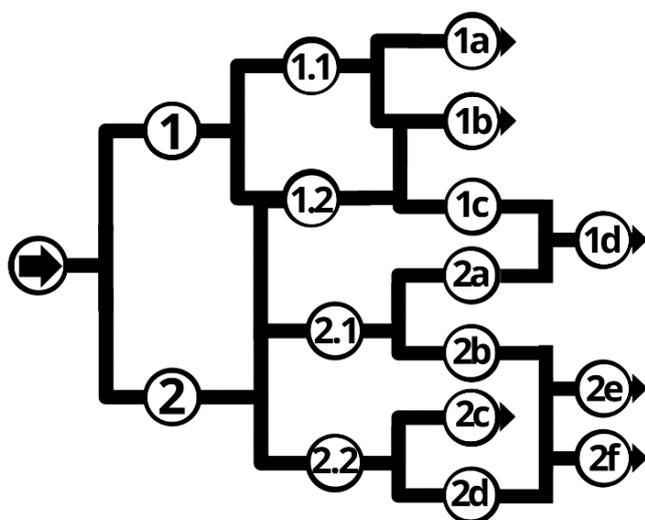
Vous pouvez créer autant d'étapes que nécessaire, chacune avec un nouvel ensemble de choix et de chemins qui ne dépendent que de la branche précédente. Chaque nouveau choix crée deux chemins, chaque chemin en crée deux autres, et ainsi de suite, ce qui signifie que chaque subdivision mènera à une extrémité différente de la branche, à une fin différente de l'histoire.

Ainsi, si vous développez votre histoire à travers 3 étapes de jeu où chacune d'entre elles propose 2 chemins suivant chacun des choix précédents, vous devrez créer 8 fins à votre histoire, ce qui peut représenter beaucoup de contenu et peut nécessiter plus de débriefing avec les élèves qui, par conséquent, n'auront pas vécu les mêmes étapes et n'auront pas la même conclusion. Cet aspect doit être pris en compte lorsque vous planifiez votre histoire et

déterminez ses objectifs et sa complexité.

Un récit alternatif : la structure « bottleneck »

En fonction de la variété des options que vous souhaitez offrir aux joueurs et du temps et des efforts que vous souhaitez consacrer à la création d'un certain nombre de chemins différents basés sur chaque choix, vous pouvez décider de créer des fins similaires ou de fusionner certains chemins, utilisant ainsi la structure « bottleneck » (goulet d'étranglement), qui se présente comme suit :



Ce récit s'articule de la même manière que la structure précédente, plus simple, mais vous permet soit de réduire le nombre de fins et d'éléments différents, soit de créer des connexions entre plusieurs chemins, de sorte que tous les joueurs suivent potentiellement des étapes similaires et soient confrontés aux mêmes obstacles, ce qui facilite le processus de débriefing.

Par exemple, comme indiqué ci-dessus, le choix 2 peut mener aux choix 2.1, 2.2 et 1.2, et plusieurs chemins peuvent mener à la même fin, telle que la fin 1d. Cela pourrait impliquer que le joueur rejette ou ignore un indice et prenne un chemin plus long et plus complexe pour arriver à un point similaire de l'histoire, avec une plus grande liberté de choix et de possibilités, et davantage d'interactions et de dynamiques de jeu.