

# Créer des récits interactifs avec TWINE 2

## UN PASSAGE TYPIQUE

```
<h2>Rencontre avec le loup</h2>
```

```

```

En passant dans un bois elle rencontra compère le Loup, qui eut bien envie de la manger ; mais il n'osa, à cause de quelques Bûcherons qui étaient dans la Forêt.

Il lui demanda où elle allait ; la pauvre enfant, qui ne savait pas qu'il est dangereux de s'arrêter à écouter un Loup, lui dit :  
\*Je vais voir ma Mère-grand, et lui porter une galette avec un petit pot de beurre que ma Mère lui envoie\*.

\* Le Petit Chaperon Rouge, confiante, [[reste à discuter avec le Loup|2 chemins]].

\* Elle trouve le personnage inquiétant, et [[file sans demander son reste|premier dialogue]] chez sa mère-grand.

## SNIPPETS

### Ajouter un lien vers un passage

```
[[Nom du passage]]
```

Ajouter un lien avec un texte différent du nom de passage :

```
[[Libellé du lien|Nom du passage]]
```

### Ajouter une image

```

```

## Ajouter une vidéo

```
<video width="400" height="222" controls="controls">
  <source src="animations/Cavernae_Terragen2.mp4" type="video/mp4" />
  Vous n'avez pas de navigateur moderne, donc pas de balise video HTML5 !
</video>
```

## Ajouter un fichier son

```
<audio src="./sons/loup.mp3" controls><p>Your browser does not
support the <code>audio</code> element </p>
</audio>
```

## Un branchement au hasard

```
(if: (either: 0, 1) is 0)[ Une ombre grise apparaît. Le Petit
Chaperon Rouge [[jette un coup d'œil furtif|Madame Loup]] ]
(else:)[ Soudain, un chasseur sort du bois. Le Petit Chaperon
Rouge hurle <i> [[Au secours !!! À l'aide !!!|chasseur]] </i>]
```

## Utiliser une variable

Dans un premier passage, copier :

```
(set: $force to 10)
```

et dans un second passage

```
(if: $force > 0)[Voilà un cheval robuste et qui fait plaisir à
voir](else:)[Quelle vieille haridelle fatiguée !].
```

## Texte et liens suivant la valeur d'une variable

```
(if: $voleuse > 0)[Au bout de quelques minutes, la marchande de
vêtements arrive, accompagnée de deux gendarmes.
```

```
*C'est elle, c'est ma voleuse !* crie la femme en furie.
```

Et c'est les menottes aux poignets que le Petit Chaperon Rouge est ramené au Village.

```
(link:"Suivons la")[(goto: "Prison")], mais de loin.]
```

## Liens avec limite de temps

```
(live: 10s)[(goto: "Prison")]
```

Dans dix secondes, vous serez arrêté et mis en prison si vous n'avez pas cliqué sur l'un des liens ci-dessous !

```
[[Je m'enfuis->fuite]]
```

```
[[Je me cache→fuite]]
```

## Savoir si le joueur a visité un passage

Si vous voulez simplement afficher du texte

```
(if: (history:) contains "prison")[Vous sortez de prison]
```

Si vous voulez modifier la valeur d'une variable du type "chaîne de caractères"

```
(if: (history:) contains "Candle Confirmation")[(set: $maVariable to "Vous sortez de prison")]
```

Si vous voulez modifier la valeur d'une variable numérique

```
(if: (history:) contains "Candle Confirmation")[(set: $maVariable to 7)]
```

## Créer un dictionnaire

Créer un passage "Dico". Y copier le texte suivant et modifier les valeurs suivant vos besoins :

```
*$selectedItem*
```

```
{
```

```
(if: $selectedItem is "Chaperon")[(print:($dicoMap's Chaperon))]
```

```
(if: $selectedItem is "Lui seyait")[(print:($dicoMap's seyait))]
```

```
(if: $selectedItem is "Perfecto")[(print:($dicoMap's Perfecto))]
```

```
(if: $selectedItem is "Santiags")[(print:($dicoMap's Santiag))]
```

```
}
```

```
(set: $selectedItem to "")
```

```
(link-goto:"Revenir à l'histoire",(history:)'s last)
```

Créer un passage destiné à initialiser l'ensemble de vos variables. Ajouter le tag "startup" (ne pas oublier de valider !) qui en fera exécuter le code automatiquement au démarrage du jeu. Y copier le texte suivant et modifier les valeurs suivant vos besoins :

```
(set: $dicoMap to (datamap:
```

```
"Chaperon","Petit manteau à capuche, sans manches ni boutons.",
```

```
"seyait","Du verbe (inusité) *seoir* - Pour des vêtements, aller
```

bien, être élégant.",

"Perfecto", "<figure><img src='./images/perfecto.jpg' width='480' height='356' alt='Un perfecto'><figcaption>Photo Sand</figcaption></figure>Le Perfecto est un blouson en cuir de cheval, créé en 1928 par Irving Schott (Schott bros. Inc, États-Unis) pour les motards et associé à l'image du blouson noir.",

"Santiag", "<figure><img src='./images/santiag.jpg' width='380' height='382' alt='Des Santiags'><figcaption>Photographe anonyme</figcaption></figure>La santiag est une botte historiquement portée par les cow-boys. Elle possède un talon assez haut, un bout souvent pointu, une tige haute et ne comprend habituellement aucun lacet."

))

Pour appeler une définition depuis un passage :

```
Le Petit Chaperon Rouge aurait bien aimé un (link: "Perfecto")  
[(set:$selectedItem to "Perfecto")(goto: "dico")]
```

## Retourner au passage précédent

```
(link-goto:"Revenir à l'histoire", (history:)'s last)
```

## Feuille de style alternative

```
tw-passage {width: 90%; padding: 2em; margin: auto; border: solid  
#666 1px; border-radius: 0.2em; font-family: Geneva, "Helvetica  
Neue", Helvetica, sans-serif; font-size:1.2rem; color:#000; text-  
align:left; background-color:#fff; box-shadow: #666 0.3em 0.3em  
0;line-height:130%;
```

```
}
```

```
h1 {color:red;font-size:2rem;border-bottom: solid #000  
0.05em;margin:0 0 0 0;}
```

```
h2 {color:#999;font-size:1.6rem;border-bottom: solid #ccc 0.05em;}
```

```
small {color:#666;line-  
height:130%;display:block;width:100%;margin-top:0;}
```

```
.footer {font-size:0.8rem;color:#666;line-  
height:130%;display:block;width:100%;border-top: solid #666  
1px;padding-top:0.5em}
```

```
figcaption {color:#333;font-size:0.9rem;}
```

```
img {margin:0 0;padding:0 0;}
body {background-color:#CCC;}
br
{
font-size: 2px;
vertical-align: -4px;
}
```

## SITOGRAPHIE

A guide to Twine : <http://www.develop-online.net/tutorials/a-guide-to-twine/0206492>  
Twine in 10 minutes : <http://www.toryhoke.com/2015/02/24/twine-10-minutes-write-interactive-fiction-today/>

Le site du logiciel : <http://twinery.org/>  
Le forum des utilisateurs : <http://twinery.org/forum/>  
Le wiki : <http://twinery.org/wiki/>  
Le guide de l'utilisateur : <http://twinery.org/wiki/twine2:guide>  
La FAQ : [http://twinery.org/wiki/frequently\\_asked\\_questions](http://twinery.org/wiki/frequently_asked_questions)

Les contes et Twine – expérience en classe : <https://flejeuxvideo.wordpress.com/2015/12/22/seance-les-contes-et-twine/>  
Écriture non-linéaire et Twine : <https://prezi.com/5xp3rrqwmycn/ecritures-non-lineaires-et-twine/>  
Découverte de Twine 2 :  
L'outil idéal pour créer un livre : <http://www.blogomadaire.fr/decouverte-de-twine2-loutil-ideal-pour-creer-un-livre-jeu/>  
Écriture d'un livre-jeu : <http://www.blogomadaire.fr/twine2-ecriture-dun-livre-jeu/>  
L'interface, suite et fin : <http://www.blogomadaire.fr/twine-2-linterface-suite-et-fin/>  
Le format Harlowe – documentation : <http://twine2.neocities.org/>  
Le tutoriel CSS : [http://furtleindustries.com/fictions/twine/twine2\\_CSS\\_tutorial/](http://furtleindustries.com/fictions/twine/twine2_CSS_tutorial/)  
All about Twine 2 and Harlowe : <http://twine.analytical-engine.co.uk/>

Twine 2 sur Youtube : [https://www.youtube.com/watch?v=5yCZaQLb\\_Kw](https://www.youtube.com/watch?v=5yCZaQLb_Kw)

The English Teacher's Guide to Twine : <https://www.prestwickhouse.com/press-articles/press-articles-blog/2014/12/the-english-teacher-s-guide-to-twine-part-1>

Pour le Geek – Twee2, tout en ligne de commande : <https://avapoet.github.io/twee2/>

New York Times - interview d'une auteure sous Twine :  
[http://www.nytimes.com/2014/11/23/magazine/twine-the-video-game-technology-for-all.html?\\_r=3](http://www.nytimes.com/2014/11/23/magazine/twine-the-video-game-technology-for-all.html?_r=3)

## DES RÉCITS À JOUER

Le petit chaperon rouge : <http://formation.crdp-strasbourg.fr/webdoc/twine/chaperon/>

Secret Agent Cinder : <http://emilyryan.se/cinder/secret-agent-cinder.html>

Whoever fears the store : <http://www.philome.la/greenhamsam/whoever-fears-the-store/play>

Ghosts are good hosts : <http://leondaydreamer.itch.io/ghost-are-good-hosts>

Horsemaster : <http://noncanon.com/HorseMaster.html>