



Twine



BASES

Twine est un outil gratuit et open source qui permet aux utilisateurs de créer des récits interactifs et non linéaires sans avoir besoin de connaissances avancées en programmation. Il est particulièrement adapté à la création de récits à embranchements et d'escape games basés sur des choix.

URL / Accès: <https://twinery.org/>



INFORMATION ADDITIONNELLE

Support multilingue : Twine peut être utilisé dans n'importe quelle langue, car tout le texte est généré par l'utilisateur. L'interface est en anglais.

Prérequis technique : fonctionne sur ordinateur (Windows, macOS, Linux) ou via un navigateur web. Une connexion Internet n'est nécessaire que pour la version en ligne.

Adaptations pour les utilisateurs DYS : Twine propose des passages de texte courts, des choix clairs et une séparation visuelle, ce qui aide les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage à parcourir le contenu étape par étape.

Coûts et accès :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : Non
- **Compte ou inscription requise?** Non



COMMENT L'UTILISER

1

ÉTAPE 1 :

Rendez-vous sur le site Web de Twine et choisissez entre la version navigateur et l'application de bureau. Cliquez sur « Créer une histoire » pour démarrer un nouveau projet.

2

ÉTAPE 2 :

Rédigez de courts passages et reliez-les à l'aide de liens pour créer des choix. Chaque choix mène à un nouveau passage, ce qui permet de multiples chemins et dénouements dans l'escape game.

3

ÉTAPE 3 :

Ajoutez une logique simple (facultatif), telle que des variables ou des conditions, pour suivre la progression, les énigmes résolues ou les indices collectés.



4

ÉTAPE 4 :

Testez l'histoire à l'aide du mode « Jouer ». Une fois terminé, exportez le projet sous forme de fichier HTML pouvant être partagé en ligne ou utilisé hors ligne.

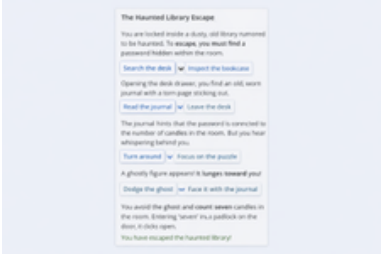



EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p>Exemple : parcours à embranchements</p> <p>Utilisation possible : chaque bonne réponse ouvre un nouveau chemin, tandis que les mauvaises réponses renvoient au début ou ajoutent une contrainte de temps. »</p>
	<p>Exemple : simulation d'une serrure numérique</p> <p>Utilisation possible : les joueurs sélectionnent des combinaisons de chiffres à travers une série de choix liés les uns aux autres jusqu'à ce qu'ils trouvent la bonne. »</p>



EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p>Exemple : un escape game narratif</p> <p>Utilisation possible : Twine héberge l'intégralité du scénario d'une escape room. »</p>
	<p>Exemple : révélation d'un indice caché</p> <p>Utilisation possible : certains passages n'apparaissent que si les indices précédents ont été « recueillis ».</p>