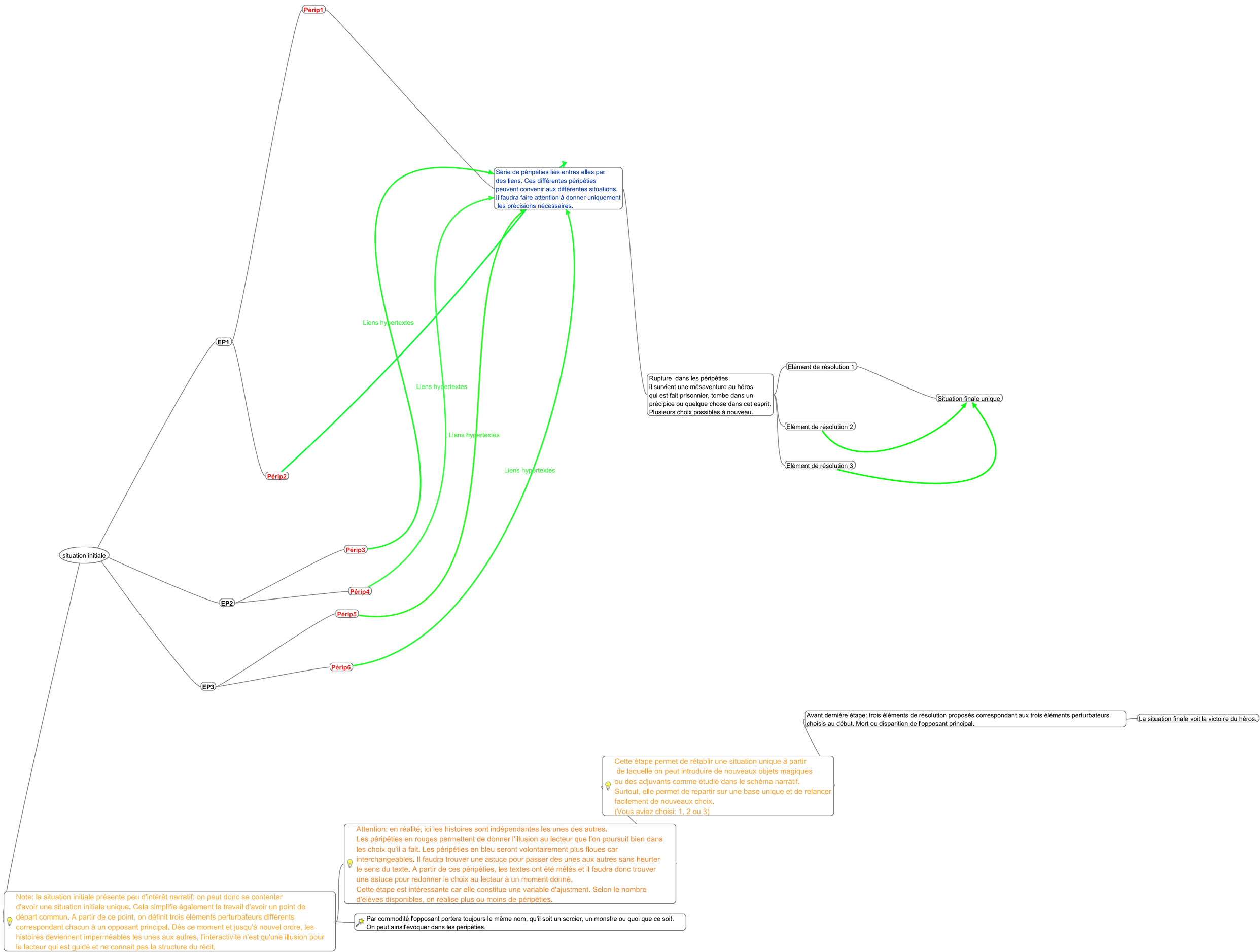
Périp1
Série de péripéties liés entres elles par des liens. Ces différentes péripéties peuvent convenir aux différentes situations. Il faudra faire attention à donner uniquement les précisions nécessaires.
Liens hypertextes
Liens hypertextes
Liens hypertextes
Liens hypertextes
EP1
Périp2
Rupture dans les péripéties il survient une mésaventure au héros qui est fait prisonnier, tombe dans un précipice ou quelque chose dans cet esprit. Plusieurs choix possibles à nouveau.
Elément de résolution 1
Elément de résolution 2
Elément de résolution 3
Situation finale unique
situation initiale
Périp3
Périp4
EP2
Périp5
Périp6
EP3
Avant dernière étape: trois éléments de résolution proposés correspondant aux trois éléments perturbateurs choisis au début. Mort ou disparition de l'opposant principal.
La situation finale voit la victoire du héros.
Cette étape permet de rétablir une situation unique à partir de laquelle on peut introduire de nouveaux objets magiques ou des adjuvants comme étudié dans le schéma narratif. Surtout, elle permet de repartir sur une base unique et de relancer facilement de nouveaux choix. (Vous aviez choisi: 1, 2 ou 3)
Attention: en réalité, ici les histoires sont indépendantes les unes des autres. Les péripéties en rouges permettent de donner l'illusion au lecteur que l'on poursuit bien dans les choix qu'il a fait. Les péripéties en bleu seront volontairement plus floues car interchangeables. Il faudra trouver une astuce pour passer des unes aux autres sans heurter le sens du texte. A partir de ces péripéties, les textes ont été mélés et il faudra donc trouver une astuce pour redonner le choix au lecteur à un moment donné. Cette étape est intéressante car elle constitue une variable d'ajustment. Selon le nombre d'élèves disponibles, on réalise plus ou moins de péripéties.
Par commodité l'opposant portera toujours le même nom, qu'il soit un sorcier, un monstre ou quoi que ce soit. On peut ainsil'évoquer dans les péripéties.
Note: la situation initiale présente peu d'intérêt narratif: on peut donc se contenter d'avoir une situation initiale unique. Cela simplifie également le travail d'avoir un point de départ commun. A partir de ce point, on définit trois éléments perturbateurs différents correspondant chacun à un opposant principal. Dès ce moment et jusqu'à nouvel ordre, les histoires deviennent imperméables les unes aux autres, l'interactivité n'est qu'une illusion pour le lecteur qui est guidé et ne connait pas la structure du récit.