

Wie funktioniert die Spieleentwicklung mit Twine2?

Schritt 1: Öffnet Twine2. Gebt dazu die folgende Webadresse ein: <https://twinery.org/2>.

Schritt 2: Legt eine neue Geschichte an, indem ihr auf „+ Geschichte“ tippt.

0 Stories

Sortieren nach

Änderungsdatum

Name 

Es sind derzeit noch keine Geschichten in Twine gespeichert. Du kannst entweder eine neue Geschichte erstellen oder eine bestehende Geschichte importieren.



Twine

+ Geschichte

Aus Datei
importieren

Archiv

Formate

Sprache

Hilfe



100% Speicherplatz frei

Version 2.3.16

 Fehler melden



Schritt 3:

Gebt den Titel eurer Geschichte in das sich öffnende Dialogfeld ein. Keine Angst, ihr könnt den Titel jederzeit ändern.

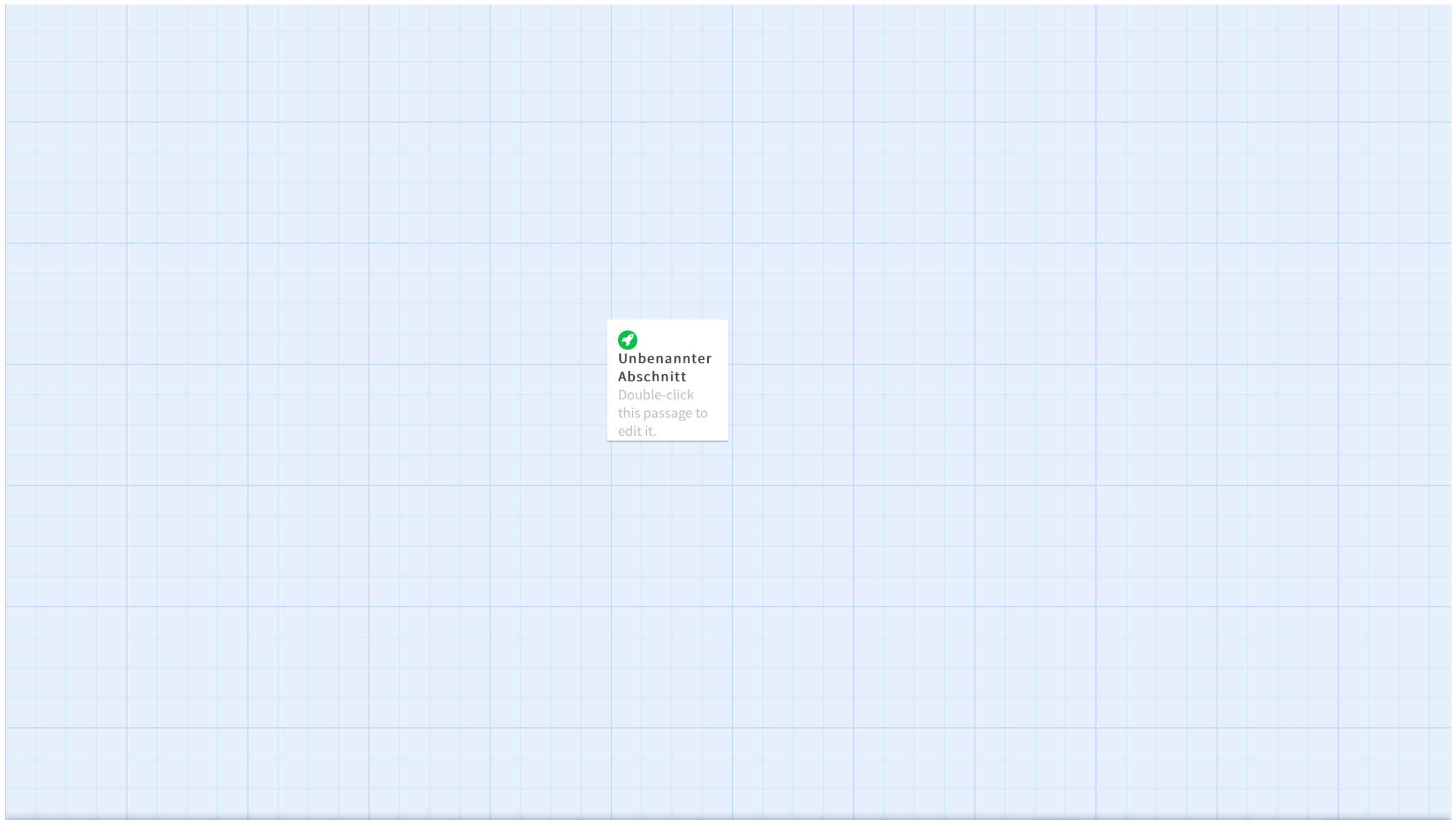


What should your story be named?
(You can change this later.)

✕ Abbrechen

+ Hinzufügen

Durch Anklicken der Schaltfläche „+ Hinzufügen“ bestätigt ihr eure Eingabe und eure Geschichte wird angelegt. Die folgende Ansicht öffnet sich.

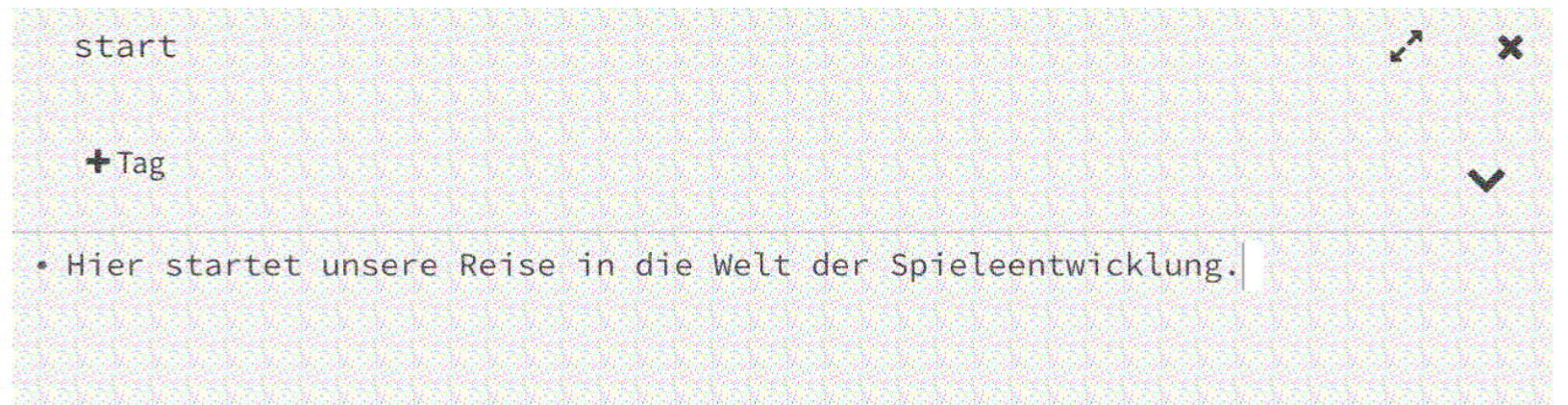
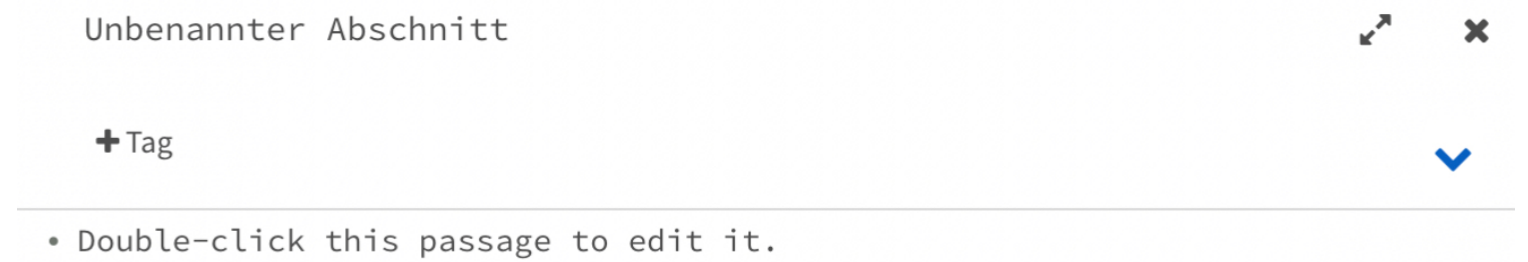
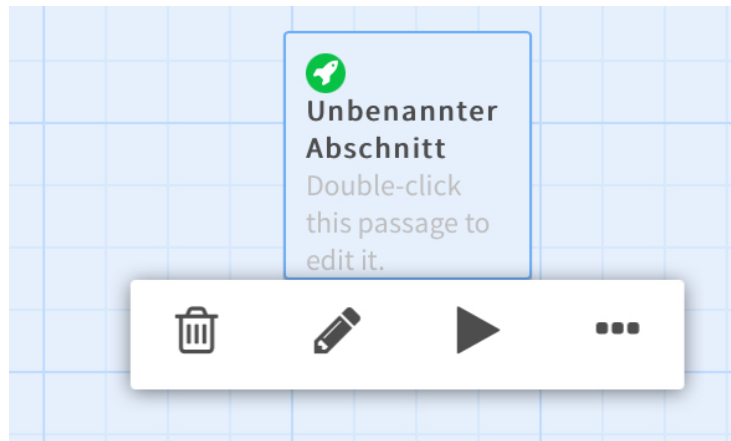


 **Unbenannter Abschnitt**
Double-click this passage to edit it.



Schritt 4:

Jetzt könnt ihr beginnen, eure interaktive Geschichte zu schreiben, indem ihr auf das Feld „Unbenannter Abschnitt“ klickt und dann das Stiftsymbol wählt. Alternativ könnt ihr auch einen Doppelklick in das Feld machen.



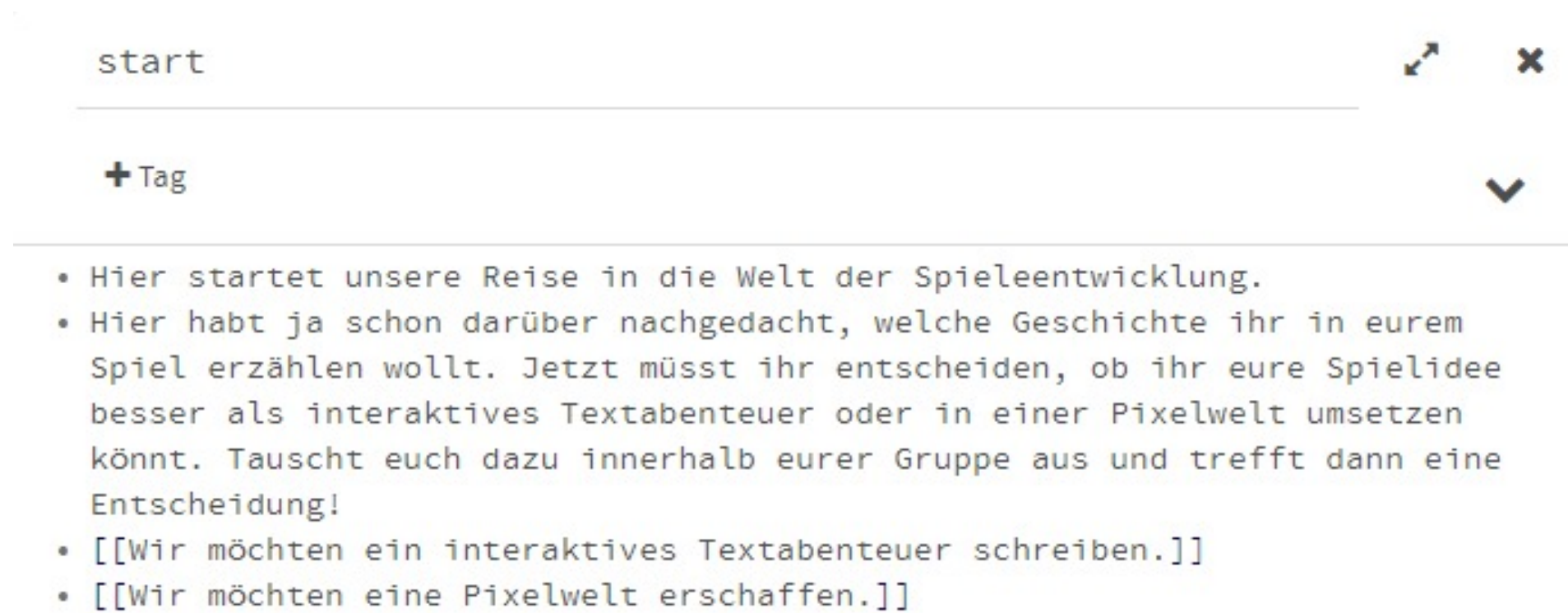
Jeder Abschnitt muss mit einem möglichst kurzen, aber aussagekräftigen Namen benannt werden. Je kürzer der Abschnittsname ist, desto weniger müsst ihr tippen, um die einzelnen Abschnitte eurer Geschichte untereinander zu verlinken.

In den Bereich unter der Linie könnt ihr den Beginn eurer Geschichte schreiben.



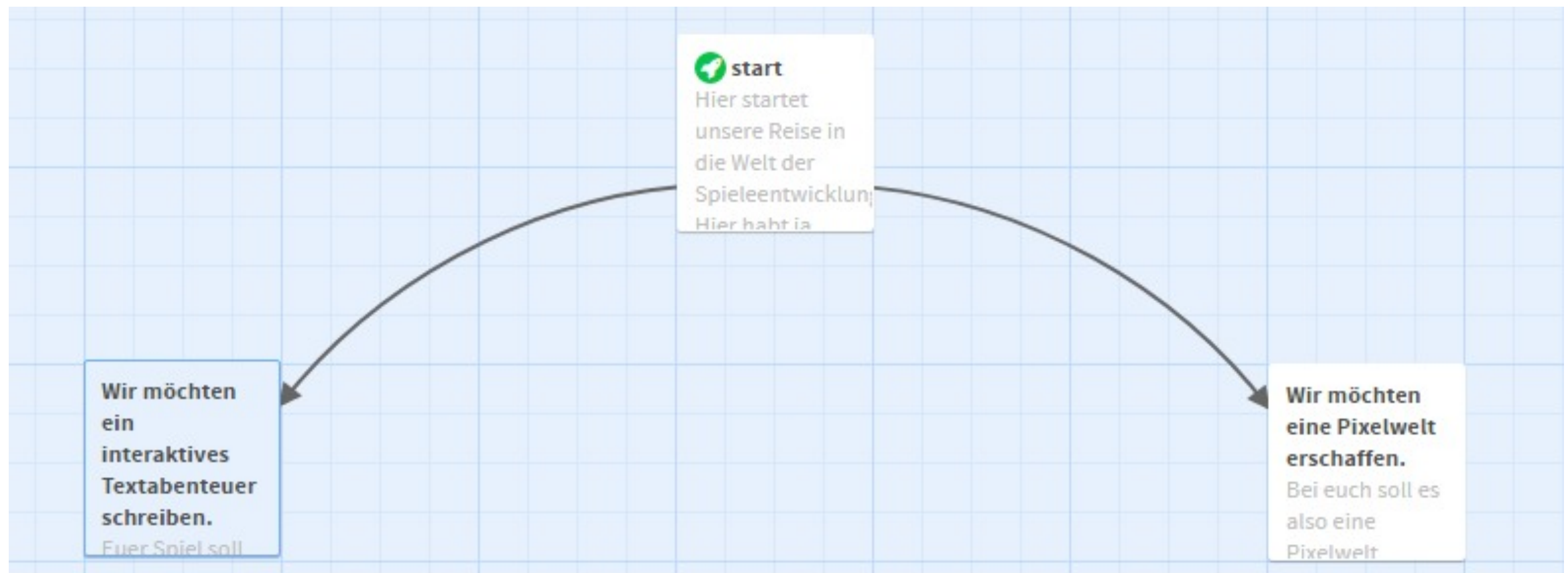
Schritt 5:

Wenn eure Geschichte eine Entscheidung erfordert, ist es nun Zeit, die erste Verzweigung in eure Geschichte einzubauen. Dazu müsst ihr die Entscheidungsmöglichkeiten nur in eine doppelte eckige Klammer einschließen.



Für die Textpassagen, die in den doppelten eckigen Klammern stehen, werden automatisch neue Abschnitte angelegt, in die man wieder neuen Text eingeben kann. Um zu verhindern, dass der neu erzeugte Textabschnitt heißt, wie der verlinkte Text, könnt ihr das folgende Format nutzen:

[[Link zum Anklicken|titel-passage]]



Um euch anzuschauen, wie die Spielversion eures Textabenteuers aussieht, müsst ihr nur auf „Spielen“ am unteren Bildschirmrand klicken.

Bevor ihr aber endgültig loslegt, müsst ihr noch etwas ganz Wichtiges zum Speichern eurer Twine-Projekte wissen!



Wichtiges zum Speichern eurer Projekte:

Eure Projekte werden immer lokal auf dem Rechner gespeichert, an dem ihr euer Twine-Projekt erstellt. Zusätzlich ist euer Projekt nur solange auf diesem Rechner gespeichert, wie er nicht heruntergefahren worden ist.

Um eure Twine-Projekte langfristig zu sichern, müsst ihr wie folgt vorgehen:

Schritt 1:

Klickt am unteren Bildschirmrand auf den Namen eurer Geschichte.



🏠 Einführung GameJam ▲

Schritt 2:

Wählt im sich aufklappenden Menü den Punkt „Als Datei veröffentlichen“ aus.

JavaScript der Geschichte bearbeiten

Stylesheet der Geschichte bearbeiten

Geschichtsformat ändern

Geschichte umbenennen

Select All Passages

Am Gitter ausrichten

Statistiken der Geschichte

Korrekturfassung anzeigen

Als Datei veröffentlichen



Schritt 3:

Euer Projekt wird als HTML-Dokument im Download-Ordner abgelegt. Jetzt müsst ihr die Datei nur noch in eurem iServ-Account abspeichern.

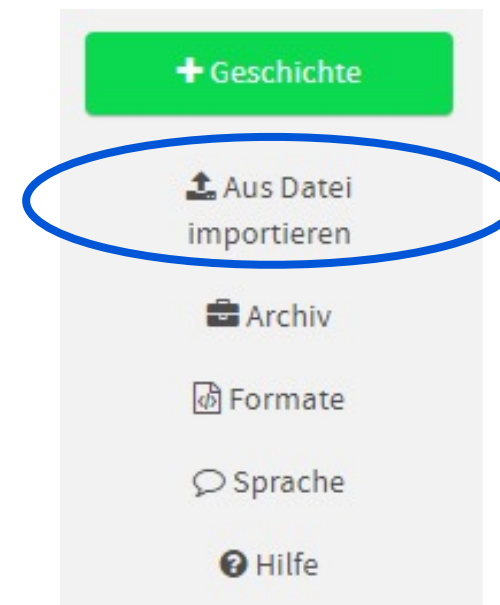
Weiterarbeit an eurem Twine-Projekt

Schritt 1:

Kopiert eure HTML-Datei aus eurem iServ-Account auf den Desktop des Computers an dem ihr arbeitet.

Schritt 2:

Öffnet Twine2 und wählt im Menü auf der rechten Bildschirmseite „Aus Datei importieren“.



Schritt 3:

Macht einen Doppelklick auf eure Datei um sie in Twine zu öffnen.



Wenn ihr euer Textabenteuer grundsätzlich fertig geschrieben habt, könnt ihr noch am Aussehen eures Projektes arbeiten. Dazu findet ihr im Folgenden einige hilfreiche Befehle mit Erklärungen, wofür ihr sie jeweils nutzen könnt.

1. Basis-Formatierung:

Er ging in [[die Schule schule]].	Er ging in die Schule .	Verlinkung von einzelnen Abschnitten.
// ... //	<i>kursiv</i>	Der Text zwischen den // ... // wird kursiv dargestellt.
** ... **	fett	Der Text zwischen den ** ... ** wird in Fettdruck dargestellt.
~~ ... ~~	durchgestrichen	Der Text zwischen den ~~... ~~wird durchgestrichen dargestellt.
# ... ## ... ### ...	große Überschrift mittelgroße Überschrift kleine Überschrift	Durch die Anzahl der # vor einem Text, der als Überschrift dargestellt werden soll, wird dessen Größe definiert.
*	Aufzählung	Der Text hinter dem * wird als Aufzählung dargestellt.
	Bild einfügen	Ein Bild aus dem Internet wird über dem Text eingefügt.



2. Befehle:

Personalisierung	Twines lassen sich personalisieren, indem man eine „Namensabfrage“ an den Anfang stellt: (set: \$name to (prompt: „Bitte gib Deinen Namen ein:“) Immer, wenn danach im Text \$name auftaucht, wird automatisch der angegebene Name eingesetzt.
Anzeigen	Twines lassen sich bei jedem Lesen zufallsmäßig ändern. Der Wald war (either: „dunkel“, „hell“, „finster“).
Textdarstellung	Text kann in Twine unterschiedlich dargestellt werden. Zum Beispiel (text-style: „shadow“) (text-style: „mark“) (text-style: „outline“) (text-style: „blur“) (text-style: „blink“) (text-style: „rumble“) (text-style: „shudder“) (text-style: „expand“)



In diesem Skript können natürlich nur die absoluten Grundlagen der Bedienung von Twinery dargestellt werden. Es ist noch viel mehr möglich. Geht gerne noch selbst auf Entdeckungsreise!