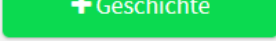



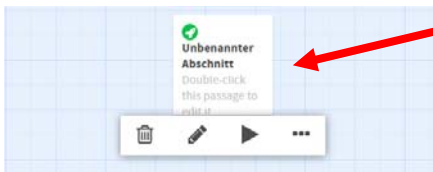
Software installieren oder online nutzen:

- Rufen Sie die Internetseite www.twinery.org auf
- Klicken Sie auf „Use it online“ (siehe gelber Post-It) oder laden Sie sich die Vollversion von Twine für Ihr Betriebssystem (Windows, Mac OS, Linux) herunter und installieren diese.
- Ggf. erhalten Sie vor der Nutzung ein paar Informationen über Twine (Klicken Sie dort einfach auf „OK“)

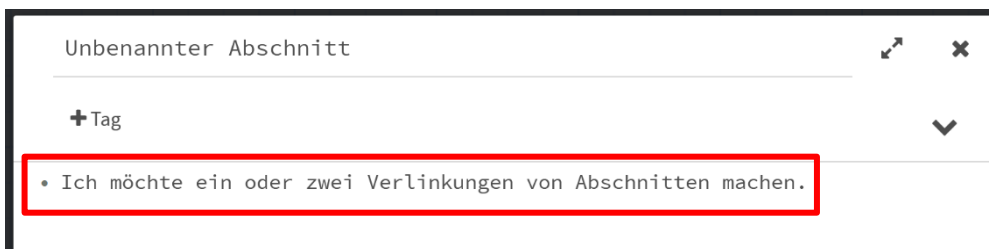


Ein neues Text-Adventure erstellen:

- Erstellen Sie eine Geschichte (Rechts auf  klicken!).
- Wählen Sie einen Namen für die Geschichte und klicken im Anschluss auf „Hinzufügen“.
- Um einen Abschnitt zu bearbeiten: **Doppelklick auf den Abschnitt** oder auf  klicken.




- **Schreiben Sie einen kurzen Text in den Abschnitt**, in dem sie verschiedene Wörter als Links für verschiedene Abschnitte verwenden wollen.

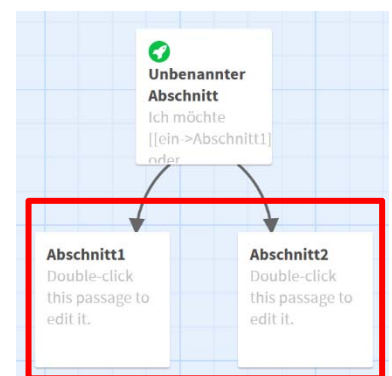


- Verlinken Sie Teile Ihres Textes mit neuen Abschnitten mit dem Tag: **[[angezeigter Text->Abschnittsname]]**
Im unteren Beispiel ist das Wort „ein“ nun Link für den neuen Abschnitt1 und das Wort „zwei“ der Link für den neuen Abschnitt2:

Wichtig: Keine Leerzeichen vor und nach „->“

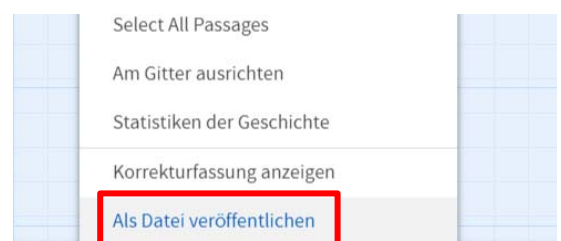
- Ich möchte `[[ein->Abschnitt1]]` oder `[[zwei->Abschnitt2]]` Verlinkungen zu neuen Abschnitten machen.

- Twine erstellt nach dem Schließen des Abschnitts (klicken Sie auf ) **automatisch die neuen Abschnitte** mit Ihren gewählten Abschnittsnamen:
- Nun können Sie beliebig viele weitere Abschnitte mit Verlinkungen erstellen. Sie haben die Möglichkeit, die Abschnitte zu verschieben, um diese besser zu ordnen. Um sicher zu gehen, dass Ihre Abschnitte auch mit Links miteinander verknüpft sind, können sie prüfen, ob Pfeile zwischen den Abschnitten sind (siehe Bild rechts). Die Richtung des Pfeils zeigt Ihnen an, vom welchem Abschnitt Sie zu dem anderen Abschnitt kommen.



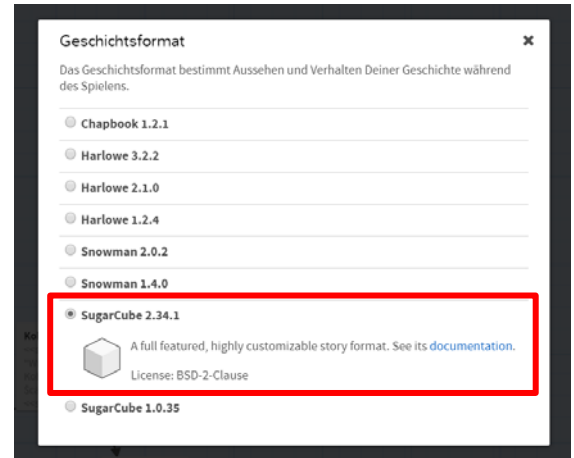
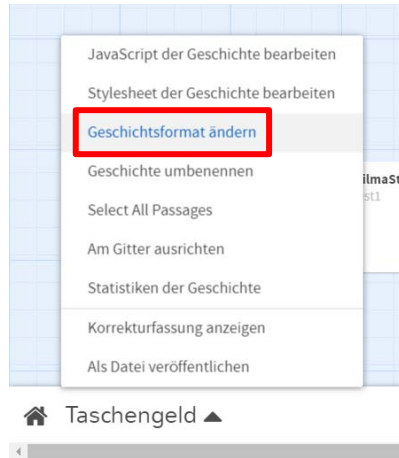
Ab speichern Ihres Text-Adventures:

- Die Spiele werden als HTML-Datei abgespeichert, die in jedem Browser geöffnet werden können. Klicken Sie einfach unten links in Twine auf den Titel Ihres Spiels und klicken dann auf **„Als Datei veröffentlichen“**.



Verschiedene Geschichtsformate:

In Twine gibt es verschiedene Geschichtsformate, die eine andere Ausgabe und andere Funktionen bereithalten. Je nach Geschichte, die Sie erzählen möchten, können Sie passende Geschichtsformate wählen. Bitte beachten Sie darauf, dass jedes Geschichtsformat eine unterschiedliche Syntax



bspw. bzgl. der Variablen hat. Um das Geschichtsformat anzupassen, klicken Sie unten links auf den Titel Ihrer Geschichte und dann auf „Geschichtsformat ändern“. Nachfolgende Beispiele sind **nur mit dem Geschichtsformat SugarCube 2.34.1 kompatibel**. In der jeweiligen Dokumentation zu den Geschichtsformaten finden Sie alle wichtigen Informationen, wie man bspw. Variablen verwendet oder auch andere Funktionen nutzen kann.

FÜR PROFIS: Verwenden von Variablen mit dem Geschichtsformat SugarCube 2.34.1:

Mit Variablen können Sie Werte und Text individuell auf die Entscheidungen der Spieler*innen innerhalb der Geschichte anpassen. Sie können die Werte der Variablen in jedem Abschnitt verändern und anzeigen lassen.

- Variablen werden mit einem \$-Zeichen gekennzeichnet. Geben Sie einfach nach dem \$-Zeichen den **Namen der Variable** an: `$name`.
- Um Variablen zu verwenden, benötigt es nur zwei Befehle „set“ und „print“:
`<<set $name = "Wilma Kohle">>` Setz die Variable \$name auf den Wert "Wilma Kohle"
`<<print $name>>` Gibt die Variable \$name aus. Im Spiel wird "Wilma Kohle" angezeigt.
- Neben Wörtern können auch Zahlenwerte verwendet werden. Geben Sie dafür als erstes den Startwert an:
`<<set $cash = 1000>>` Setz den Wert der Variable auf 1000.
- Möchten Sie den Zahlenwert im nächsten Abschnitt verändern, so setzen sie den set Befehl immer an den Anfang des Abschnitts. Sie können anstatt des Gleichheitszeichens „=" auch „-=" **zum Subtrahieren** oder „+=" **zum Addieren** verwenden:
`<<set $cash -= 800>>` Der vorige Wert 1000 der Variable \$cash wird mit 800 subtrahiert und ist aktuell 200.
- Um den aktuellen Wert einer Variablen auszugeben, verwenden Sie folgenden Befehl:
`<<print $cash>>` Gibt den aktuellen Wert der Variable \$cash aus, also 200.

FÜR PROFIS: Einbinden von Bildern unter Verwendung von HTML-Befehlen:

- Sie können in Twine auch sämtliche HTML-Befehle verwenden, wobei ausdrücklich darauf hingewiesen wird, dass keine Garantie dafür gegeben wird, dass diese korrekt dargestellt werden. Die Erfahrung zeigt allerdings, dass es keine Probleme dabei gibt, da die Browser die HTML Befehle ohne weiteres verstehen und korrekt ausgeben.
- Um Bilder einzufügen, verwenden Sie den entsprechenden HTML-Befehl: ``
 Der Befehl gibt die Bilddatei „cash.png“, welches im Ordner „Bilder“ liegt, mit einer Höhe von 16 Pixeln aus. Bitte achten Sie darauf, dass **die HTML-Datei Ihres Spiels dann im Ordner liegt, in dem sich der Ordner Bilder befindet**.

