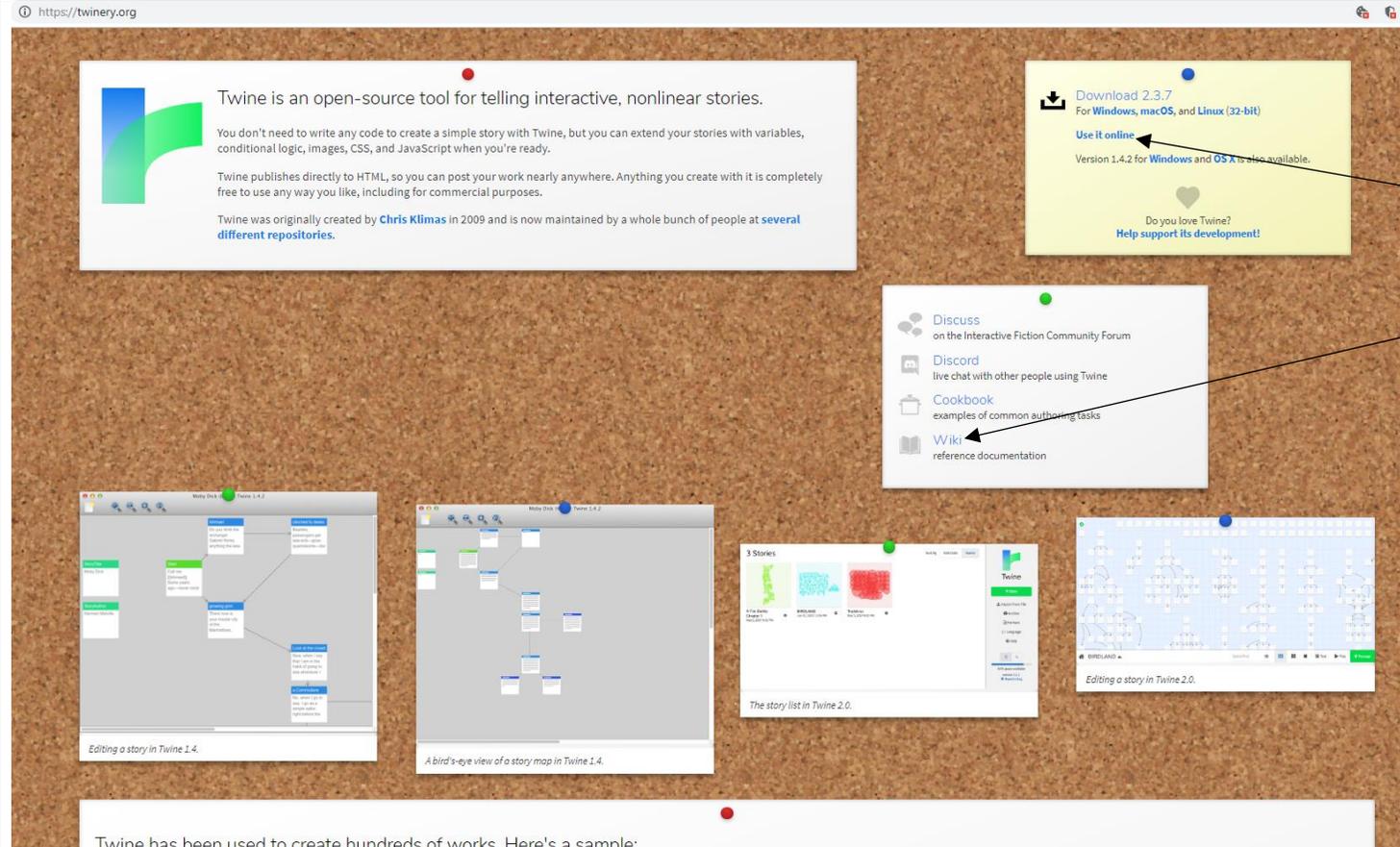


## Eine interaktive Geschichte in twinery.org erstellen

Hier sind die wichtigsten Schritte beim Erstellen einer interaktiven Geschichte erklärt. Die html-Datei der Beispielgeschichte kannst du in der ASJ-Cloud im Ordner „Materialien für virtuelle Gruppenstunden“.



https://twinery.org

Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories. You don't need to write any code to create a simple story with Twine, but you can extend your stories with variables, conditional logic, images, CSS, and JavaScript when you're ready. Twine publishes directly to HTML, so you can post your work nearly anywhere. Anything you create with it is completely free to use any way you like, including for commercial purposes. Twine was originally created by **Chris Klimas** in 2009 and is now maintained by a whole bunch of people at **several different repositories**.

Download 2.3.7 For **Windows, macOS, and Linux (32-bit)**  
[Use it online](#)  
 Version 1.4.2 for **Windows** and **OS X** is also available.

Do you love Twine?  
[Help support its development!](#)

- Discuss on the Interactive Fiction Community Forum
- Discord live chat with other people using Twine
- Cookbook examples of common authoring tasks
- Wiki reference documentation

Editing a story in Twine 1.4.

A bird's-eye view of a story map in Twine 1.4.

The story list in Twine 2.0.

Editing a story in Twine 2.0.

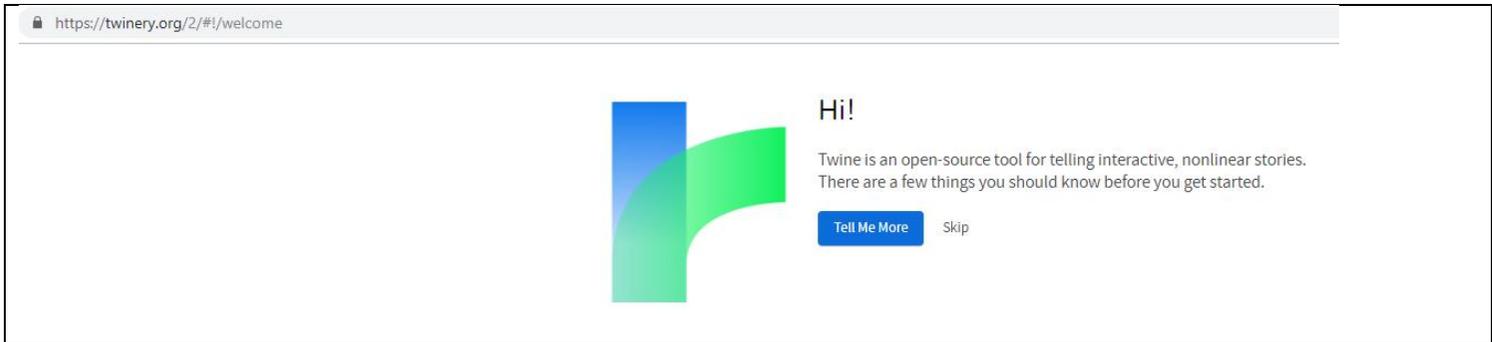
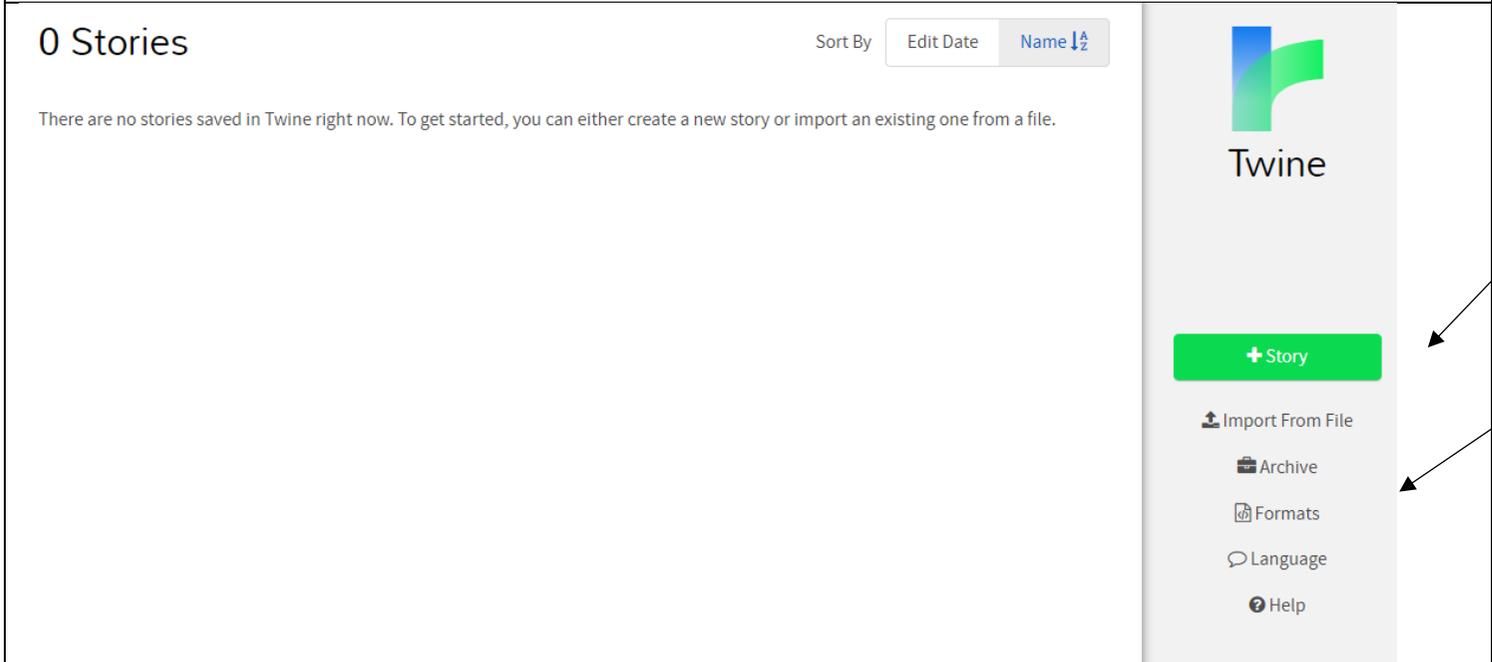
Twine has been used to create hundreds of works. Here's a sample:

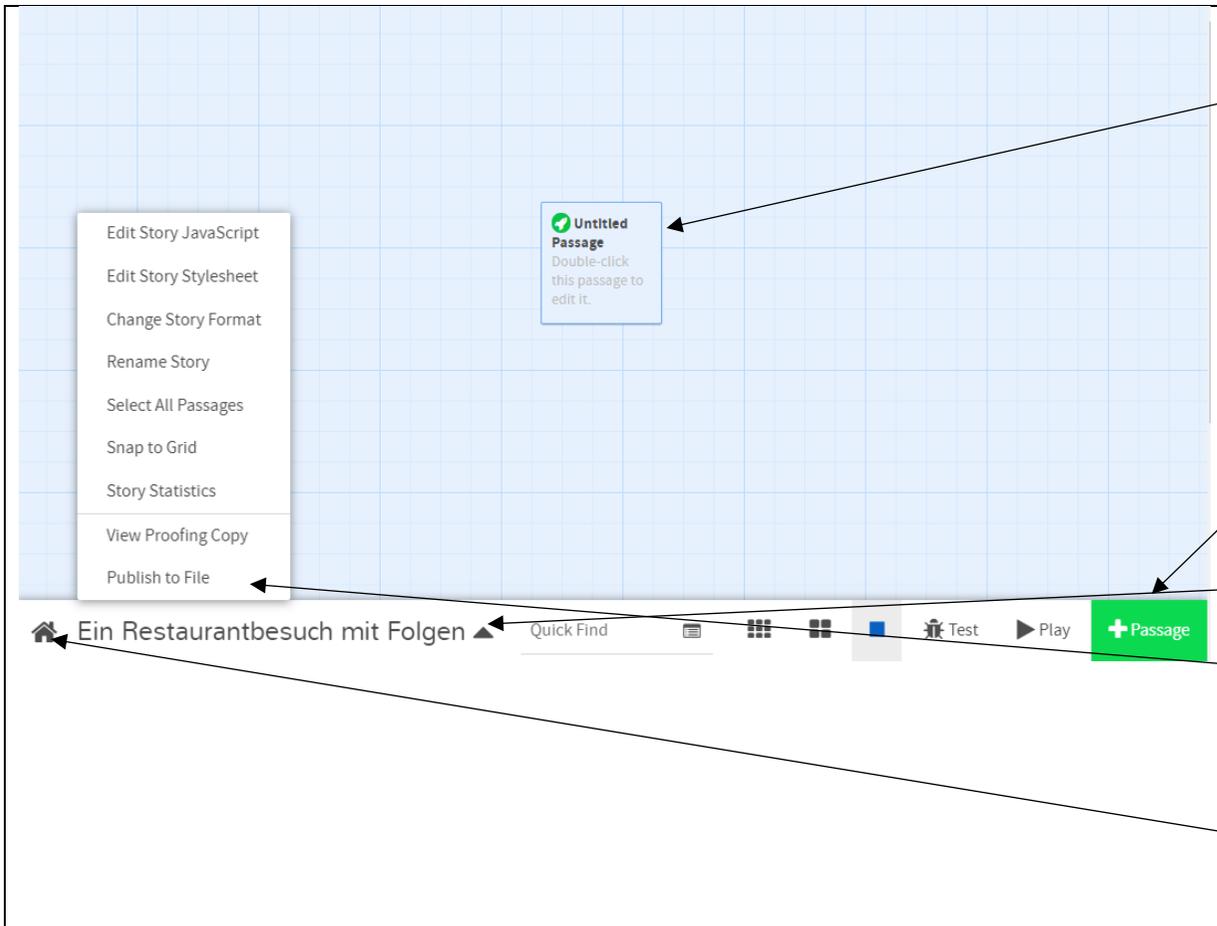
### Startseite von Twine

So sieht die Startseite der Adresse [www.twinery.org](http://www.twinery.org) aus.

Du kannst twine auf deinem Rechner installieren oder die Online-Version benutzen. Zur Online-Version geht es mit diesem Link.

Zu Beginn ist es sinnvoll eine Anleitung zu lesen. Klicke auf Wiki. (Siehe Seite 6)

	<p><b>Online-Nutzung erster Bildschirm</b></p> <p>Wenn du das Wiki schon gelesen hast kannst du direkt weiter gehen. Klicke auf [Skip]</p>
	<p><b>Story-Übersichtsseite</b></p> <p>Wenn du noch keine Story gemacht hast, hast du eine leere Story-Übersichtsseite wie diese.</p> <p>Um eine neue Story anzulegen klicke auf [+Story]</p> <p>Mit dem Klick auf [Archive] speicherst du alle Storys der Übersicht in deinem Browser ab.</p>



### Story editieren - 1

Das hier angezeigte Passagefeld ist der Beginn deiner Geschichte. Fährst du mit der Maus über das Passagefeld siehst du dieses Menü:

Die Tonne löscht das Feld.  
 Mit dem Stift kannst du den Inhalt des Feldes bearbeiten.  
 Alternativ kannst du per Doppelklick das Feld bearbeiten.  
 Der Pfeil startet einen Testlauf deiner Geschichte.  
 Die drei Pünktchen führen zu weiteren Auswahlen, die nicht so relevant sind.

Weitere Passagefelder kannst du mit Klick auf dieses Feld anlegen.

Wenn du auf dieses Feld klickst bekommst du das Menü.

Mit dem Befehl [Publish to File] wird eine html-Datei deiner Story erstellt, die du in einem Windows-Ordner speichern und z. B. per E-Mail verschicken kannst. Als Standard wird die html-Datei im Download-Ordner deines Rechners abgelegt.

Ein Klick auf das Haus-Symbol bringt dich zurück auf die Story-Übersichtsseite. Um die Geschichte auch im Browser zu speichern klicke auf der Story-Übersichtsseite auf [Archive].

<p>Ein Restaurantbesuch mit Folgen</p> <p>+Tag</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du bist heute mit deiner Familie zum Sonntagsessen bei nahe gelegenen Italiener. Ihr sitzt gemütlich beisammen und bekommt gerade euer Essen. Du freust dich schon riesig auf deine lecker dampfende und riechenden Pizza, als du plötzlich bemerkst, wie der Mann am Nebentisch ganz hektisch den Kellner herbei winkt.</li> <li>• Mann: Haben Sie etwas in das Essen getan? Meine Frau spricht auf einmal so komisch.</li> <li>• Kellner: Nein ganz sicher nicht. Aber Ihrer Frau scheint es wirklich nicht gut zu gehen. (laut) Kann jemand helfen?</li> <li>•</li> <li>• Das ist dein Stichwort. Du erinnerst dich an deine Ausbildung bei der ASJ und gehst zum Nachbartisch rüber.</li> <li>•</li> <li>• Du: Hallo ich bin Torben von der ASJ. Kann ich Ihnen helfen?</li> <li>• Mann: Was für ein Glück, dass sie da sind. Ich weiß auch nicht, was mit meine Frau los ist.</li> <li>•</li> <li>• Entscheide dich wie es weiter geht.</li> <li>• <code>[[Du wendest dich der Frau zu und fragst sie erstmal nach Ihrem Namen Namen fragen]]</code></li> <li>• <code>[[Du holst schnell ein Glas Wasser. Danach wird es ihr bestimmt bereits viel besser gehen Glas Wasser]]</code></li> </ul>	<h3>Story editieren 2</h3> <p>Wenn du das Passagefeld anklickst, öffnet sich ein Fenster, das so aussieht.</p> <p>Du schließt ein Passagefeld mit Klick auf das Kreuz. Deine Änderungen im Feld werden automatisch gespeichert.</p> <p>Der Eintrag in der Überschrift ist gleichzeitig der Link unter dem das Feld erreicht wird. Dieses Feld würde von einem anderen Feld aus mit dem Link <code>[[Ein Restaurantbesuch mit Folgen]]</code> erreicht. Es empfiehlt sich nur einzelne Wörter als Links zu nutzen und klein zu schreiben, denn das System unterscheidet zwischen Groß und Kleinschreibung.</p> <p>In das große Feld gibst du den Text ein, der später für die Nutzer lesbar sein wird.</p> <p>Du kannst an beliebigen Stellen im Text links setzen. Links beginnen mit <code>[[</code> und enden mit <code>]]</code>. Wenn der Text in einem Link noch nicht als Überschrift eines Passagefeldes verwendet wurde, erstellt Twine automatisch das entsprechende Passagefeld.</p> <p>Wenn du in der Geschichte einen anderen Text anzeigen willst als der Titel des Links, dann schreibe so: <code>[[in der Geschichte angezeigter Text Titel des Links]]</code></p>
--	---

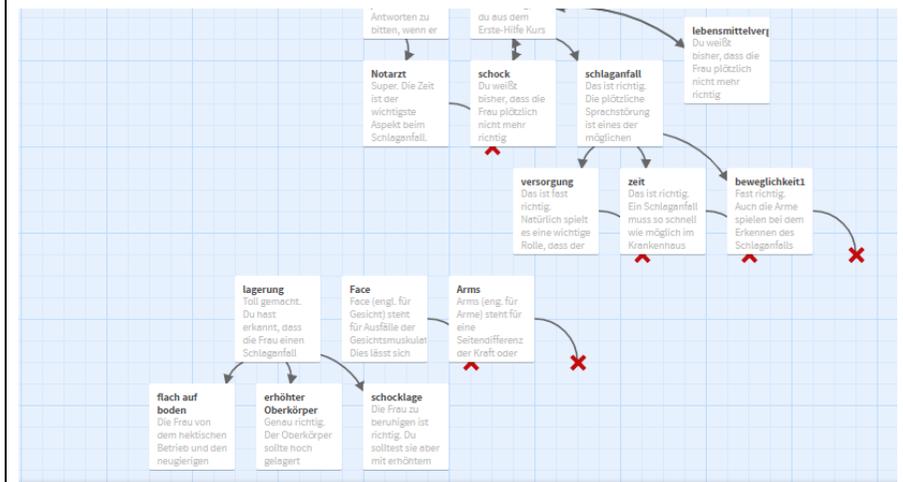
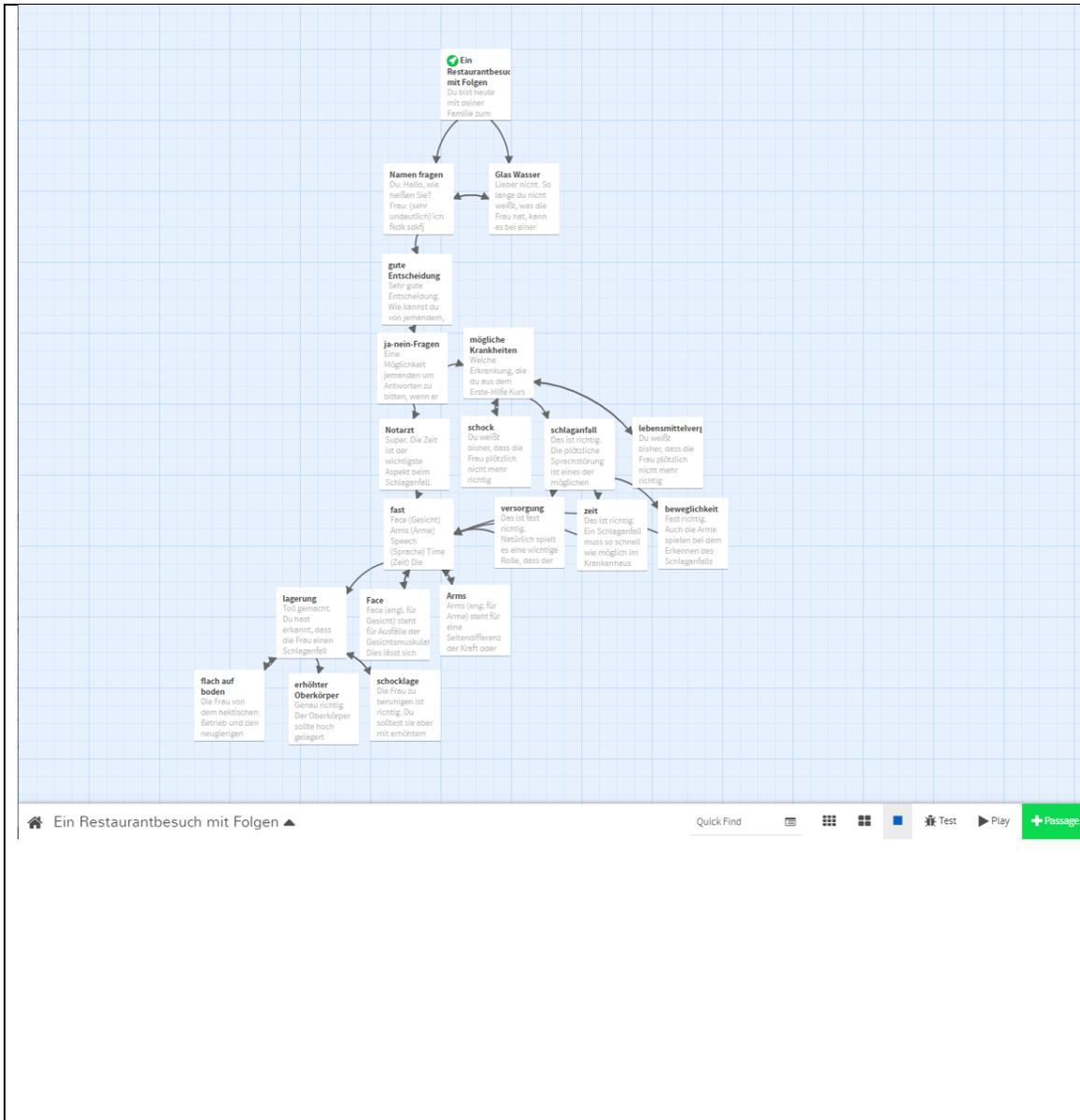
### Story editieren 3

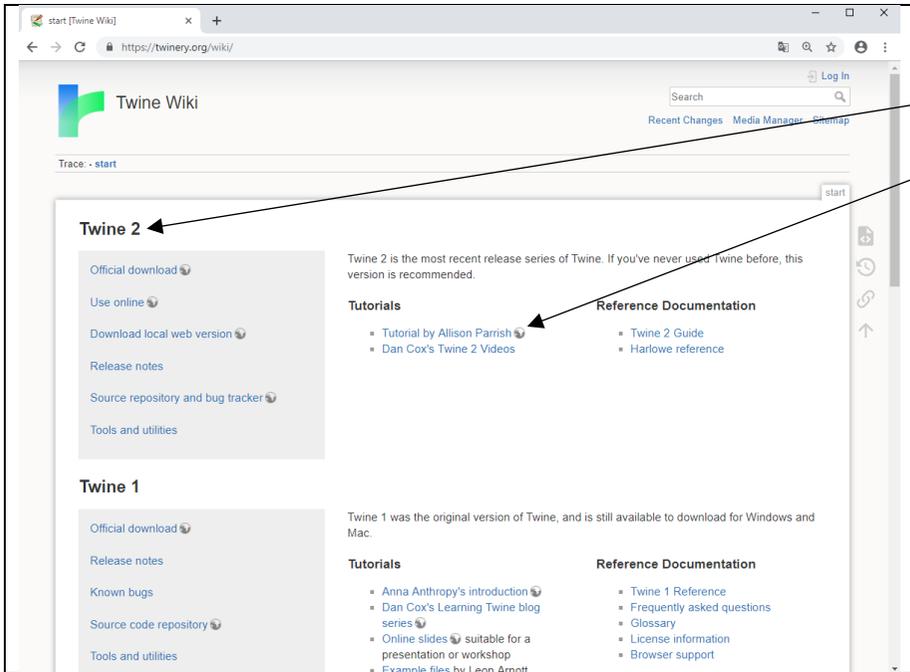
Jedes Mal wenn du mit dem Klick auf das X-Symbol ein Passagefeld gespeichert und geschlossen hast, kommst du in eine Übersichtsdarstellung deiner Geschichte. Du siehst darin alle Abschnitte deiner Geschichte und die Beziehung, zu der sie untereinander stehen und in welcher Reihenfolge die Geschichte hinterher abgespielt wird.

Dick geschrieben ist jeweils der Name des Links eines Felds. Dünn der Beginn des Textes im jeweiligen Feld.

Ein einfacher Pfeil zeigt eine Verbindung in eine Richtung an. Ein Doppelpfeil zeigt an, dass man von jedem der verbundenen Felder ins jeweils andere gelangen kann.

Wenn du mit dem Tonnen-Symbol ein Passagefeld löschst, verschwindet zwar das Feld, die anderswo gesetzten Links zu diesem Feld bleiben jedoch bestehen. An allen nun nicht mehr funktionierenden Verlinkungen wird ein rotes X angezeigt.





## Hilfefunktion

Wenn du die Onlineversion von Twine benutzt, ist es Twine2.

Das Tutorial von Alison Parrish erklärt in aller Kürze noch ein paar weitere als die hier beschriebenen Funktionen. Allerdings auf Englisch.