Interaktive Geschichten erzählen mit Twine

Twine ist ein kostenloses Werkzeug, mit dem Jugendliche interaktive Geschichten und Spiele erstellen können. Es ermöglicht das Verknüpfen von Textabschnitten, sodass die Leser Entscheidungen treffen können, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Um diese interaktiven Erlebnisse zu schaffen, werden einfache Programmierkonzepte angewendet.

Eine Anmeldung bei www.twinery.org ist nicht erforderlich. Es kann direkt im Browser verwendet oder für die Offline-Nutzung auf dem Computer installiert werden. Die fertige Datei lässt sich außerdem auch für die Offline-Nutzung speichern!

Laptops sowie Zubehör für die Durchführung gibt es bei uns im MPZ, kontaktieren Sie uns dafür gerne!

Anleitung für Twine

1. Neues Projekt Erstellen

- Klickt auf „+Story" oder „Neue Geschichte", um ein neues Projekt zu starten.
- Gebt eurer Geschichte einen Titel.

2. Erste Passage Erstellen

- Klickt auf den ersten Kasten (die „Passage"), um ihn zu bearbeiten.
- Schreibt den ersten Abschnitt eurer Geschichte. Das könnte eine Einführung oder eine Szene sein.

3. Verknüpfungen Erstellen

- Um einen Link zu einer anderen Passage zu erstellen, schreibt einfach den Namen der Passage in eckigen Klammern. Zum Beispiel:

  [[Wald]]

- Wenn ihr die Passage „Wald" schreibt, wird automatisch eine neue Passage mit diesem Namen erstellt, sobald ihr daraufklickt. Ihr könnt auch einen anderen Text für den Link verwenden, indem ihr es so schreibt:

  [[Gehe in den Wald->Wald]].

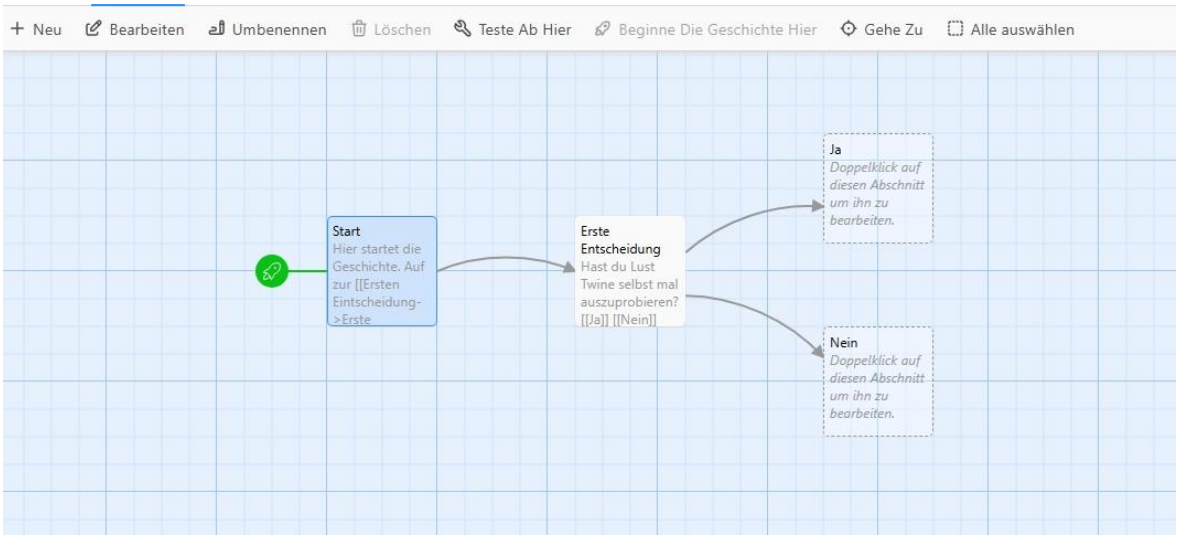
- Das „->" zeigt an, dass ihr auf die Passage „Wald" verlinken möchtet, während „Gehe in den Wald" der Text ist, der angezeigt wird.

3. Neue Passagen Erstellen

- Klickt auf die neu erstellte Passage (z. B. „Wald"), um sie zu bearbeiten.
- Schreibt, was im Wald passiert, und fügt dort wieder Links zu anderen Passagen hinzu.

4. Passagen Organisieren

- Ihr könnt Passagen durch Ziehen und Ablegen in der Übersicht anordnen. Das hilft, den Überblick zu behalten.



5. Textformatierung

- Ihr könnt Texte fett oder kursiv machen, indem ihr es so schreibt:
    - Fett: **fetter Text**
    - Kursiv: *kursiver Text*

6. Vorschau und Testen

- Klickt auf den „Play"-Button (der ▶) oben rechts, um eure Geschichte zu testen.
- Überprüft, ob die Links funktionieren und alles so aussieht, wie ihr es möchtet.

7. Speichern und exportieren

- Im Reiter „Build" in der oberen Leiste, könnt ihr eure Geschichte „Als Datei veröffentlichen". Dadurch wird sie auf dem Computer gespeichert und kann auch ohne Internet geöffnet werden.

Tipps

- Weitere Anleitungen, um die Geschichte durch das Hinzufügen von Bildern oder Musik noch kreativer zu gestalten, findet ihr im Internet.

- Beim Arbeiten im Browser: Mit einer Registrierung bei www.twinery.org könnt ihr euer Projekt jederzeit schließen, um zu einem späteren Zeitpunkt oder mit einem anderen Gerät daran weiterzuarbeiten.