

Textadventures selbst gemacht

Questlog: Mein erstes Spiel

Grundsätzlich gilt: Dein Textadventure soll den Spielenden und nicht nur dir Spaß machen und dabei nicht länger als 15 min dauern.

Level 1:

- Aufbau des Programms "Twine" und die grundlegende Bedienung mit den verschiedenen Schaltflächen verstanden. (Seite 2)
- Eine neue Geschichte erstellt. (Seite 2)

Level 2:

- Eine geradlinige Geschichte mit fünf Textfeldern erstellt. (Seite 3)

Level 3:

- Mindestens zwei Abzweigungen hinzugefügt. (Seite 3)
- Sechs weitere Textfelder erstellt. (Seite 3)
- Zwei weitere, verschiedene Enden hinzugefügt. (Seite 3)

Level 4:

- Geschichtenformat geändert. (Seite 4)
- Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe und Hintergrundfarbe eingestellt. (Seite 5)
- Aussehen der Links angepasst. (Seite 6)

Level 5: Qualitätskontrolle

- Überprüfe die Rechtschreibung in deiner Geschichte (Seite 7)
- Überprüfe, ob alle Links funktionieren (Seite 7)
- Lasse dein Spiel von mindestens zwei Personen testen und schreibe dir die Kritik auf (Seite 7)
- Verbessere dein Spiel mit der gegebenen Kritik (Seite 7)

Level 6:

- Füge ein Bild ein. (Seite 7)
- Baue Musik und/oder ein Video ein. (Seite 8)
- Spielereien und weitere Gestaltungsmöglichkeiten (Seite 8+)

Level 1: Grundfunktionen von Twine kennenlernen

1) Eine neue Geschichte erstellen

Klicke auf „+ Geschichte“, um eine neue Geschichte zu erstellen.

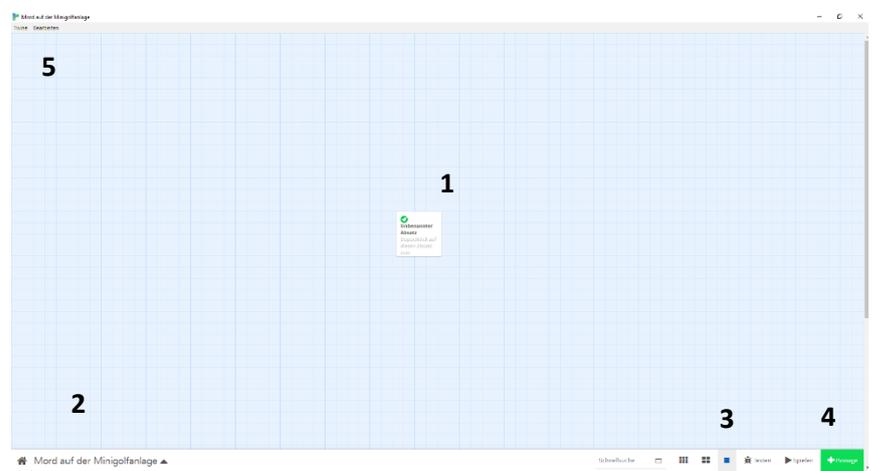


Danach öffnet sich ein Fenster, in dem du deiner Geschichte einen Namen geben kannst. Klicke anschließend auf „+ Hinzufügen“. Falls du dir unsicher mit dem Titel bist, keine Sorge, diesen kannst du auch später noch ändern.



Als nächstes sollte bei dir folgender Bildschirm erscheinen:

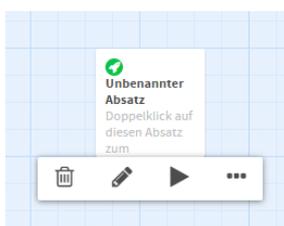
In diesem Bildschirm hast du einen Überblick über alle Story-Fenster **(1)**, die du bisher entworfen hast, und wie diese zusammenhängen.



Links unten **(2)** wird dir der Titel deiner Geschichte angezeigt. Klickst du auf das Dreieck daneben, öffnet sich ein Menü, in dem du unter anderem deine Geschichte umbenennen oder als Spiel exportieren kannst.

Auf der rechten Seite der unteren Menüleiste kannst du den Zoom der Ansicht **(3)** verändern, um bei größeren Geschichten einen besseren Überblick behalten zu können. Ganz rechts findest du mit „+ Passage“ die Schaltfläche, mit der du neue Story-Fenster **(4)** zu deiner Geschichte hinzufügen kannst.

Solltest du dich mit den Zusammenhängen oder Übergängen deiner verschiedenen Fenster vertan haben, kannst du unter Bearbeiten **(5)** deine letzten Schritte immer wieder widerrufen.



Um mit deiner Geschichte anfangen zu können, gehe am besten mit dem Mauszeiger über das Story-Fenster in der Mitte. Jetzt sollte sich eine Leiste öffnen, mit deren Hilfe du dein aktuelles Fenster löschen, bearbeiten, abspielen oder in Form und Größe ändern kannst. Klicke jetzt auf den Bleistift und ein neues Fenster sollte sich öffnen.

Level 2: Schreibe deine erste eigene Geschichte

1) Aller Anfang ist schwer

Dieses neue Fenster wird der allererste Bildschirm deiner Geschichte sein. Bevor du allerdings anfängst zu schreiben, solltest du auf der oberen Linie **(6)** einen Namen eintragen, der dein aktuelles Story-Fenster kennzeichnet. Dieser Name wird im Spiel nicht angezeigt, ist aber für die Verknüpfung von Story-Fenstern sehr wichtig.



Da so eine Geschichte schnell übersichtlich werden kann, könnt ihr in der zweiten Zeile einen „tag“ hinzufügen **(7)**, mit dem ihr bestimmte Ereignisse in eurer Geschichte gruppieren könnt. Spielen einige Ereignisse beispielsweise an demselben Tag, könnt ihr hier das Datum eintragen. Wollt ihr später noch einmal schauen, ob die Teile auch Sinn ergeben, könnt ihr auf den „tag“ mit dem Datum klicken und schauen, was alles dort passiert. Ihr könnt als „tag“ auch den Namen eines Ortes oder eines Charakters verwenden, der mehr als einmal vorkommt.

In dem großen Feld in der Mitte **(8)** kannst du schließlich deine Geschichte schreiben und die Handlungsoptionen deiner Spielfigur festlegen.

2) Übergänge zwischen den Story-Fenstern

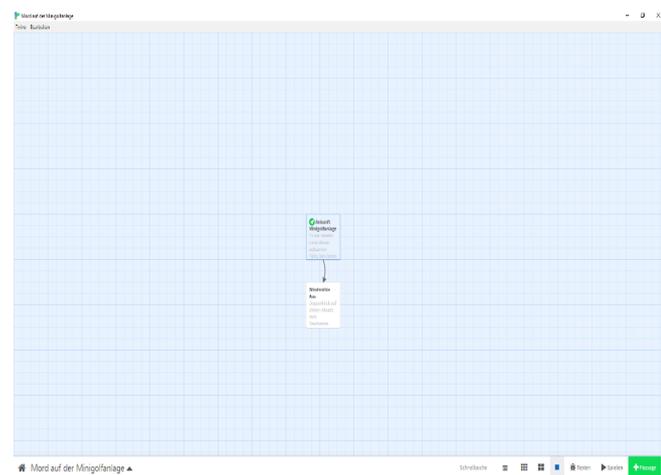
Wollt ihr nun eurer Spielfigur Handlungsoptionen geben und die Geschichte voranbringen müsst ihr dazu eure Zeile in einem besonderen Format schreiben:

```
• [[Dem Betreiber sagen, er soll die Windmühle abstellen.|Windmühle Aus]]
```

Zunächst schreibt ihr zwei eckige Klammern (Alt Gr + 8), die anzeigen, dass es sich hierbei nicht um einen normalen Text handelt, sondern um eine Handlungsoption für eure Spielfigur. Anschließend schreibt ihr den Text, der dem Spieler angezeigt werden soll. Dahinter setzt ihr einen senkrechten Strich (Alt Gr + <) und schreibt den Namen des nächsten Fensters, zu dem verlinkt werden soll. Zum Abschluss erneut zwei eckige Klammern (Alt Gr + 9) und fertig. Schließe jetzt das Fenster.

Nun hast du ein neues, leeres Story-Fenster erschaffen, in dem du deine Geschichte weiter erzählen kannst. Dementsprechend sollte deine Story-Ansicht jetzt in etwa folgendermaßen aussehen:

Versuche nun eine geradlinige Geschichte zu schreiben, die in fünf solcher zusammenhängenden Fenster erzählt werden kann.



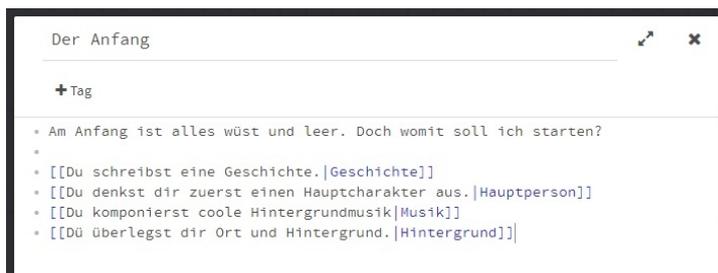
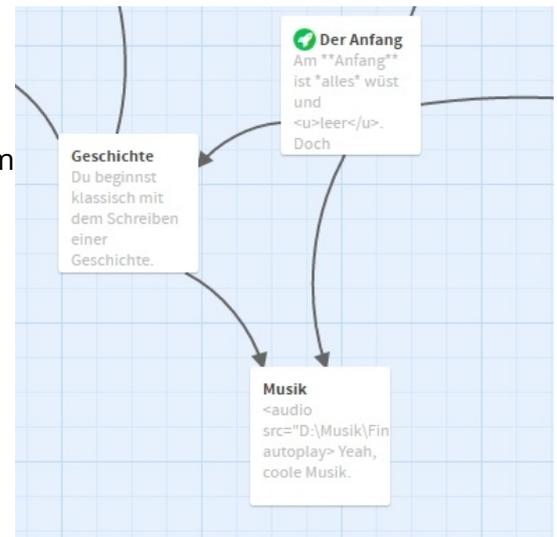
Level 3: Mehr Vielfalt in der Geschichte

Damit dein Spiel etwas spannender wird und der Spielende Entscheidungsmöglichkeiten bekommt, ist nun deine Aufgabe Verzweigungen zu erstellen:

Gehe dazu in eines deiner Story-Fenster und erstelle unter der ersten Auswahlmöglichkeit eine weitere (wieder mit den eckigen Klammern). Wenn du nun das Fenster schließt erscheint ein neues Story-Fenster auf deiner Oberfläche.

Erstelle nun mindestens sechs neue Fenster und erstelle mindestens zwei Abzweigungen von deiner Hauptgeschichte. Natürlich können die weiteren Teile der Geschichte auch untereinander verknüpft werden:

Dabei spielt der Name des Story-Fensters eine entscheidende Rolle. Bisher hast du neue Fenster immer dadurch erstellt, dass du den Namen des Story-Fensters in den eckigen Klammern vergeben hast. Wenn du nun aber am Ende der eckigen Klammern, hinter dem senkrechten Strich den Titel eines schon vorhandenen Story-Fensters hinschreibst, wird diese Antwort mit dem vorhandenen Story-Fenster verknüpft.



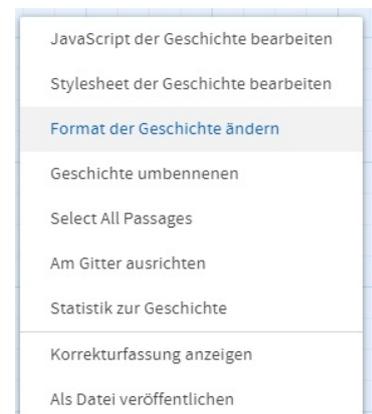
Erschaffe nun zum Schluss des Levels noch 2 weitere, verschiedene Enden für deine Geschichte, damit es sich lohnt, dein Spiel mehrfach zu spielen.

Level 4: Das Aussehen deiner Geschichte

Eine spannende Geschichte braucht natürlich auch ein tolles Aussehen.

Um dieses zu verändern, müssen wir zuerst das Format anpassen. Klicke dazu auf das kleine schwarze Dreieck unten links und dann auf „Format der Geschichte ändern“.

Dort kannst du aus verschiedenen Möglichkeiten wählen. In unserem Projekt nutzen wir: „SugarCube 2“.



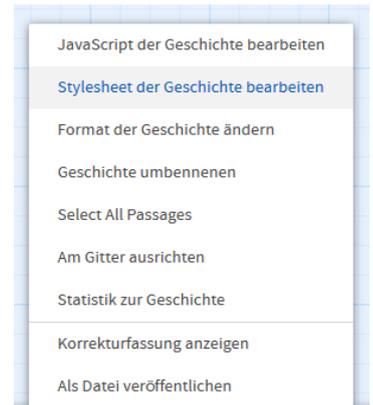
Das Abenteuer ▲

Das eigentliche Aussehen verändern wir in unserem **Stylesheet**. Alles was hier eingetragen wird, verändert das Aussehen der Geschichte.

Stylesheet

Jedes CSS an dieser Stelle überschreibt das Standard-Aussehen der Geschichte.

```
body {
  background-color: white;
  color: black;
  font-family: "Calibri";
  font-size: 150%;
}
```



Von der Idee zum Spiel ▲

1) Schriftart

Es können verschiedene Schriftarten verwendet werden. Eine Auswahl von häufig vorkommenden Schriftarten findet man auf dieser Seite <https://www.cssfontstack.com/>. Hat man sich für eine entschieden, trägt man diese bei **font-family** ein.

Bsp.:

```
body {
  font-family: Palatino;
}
```

2) Schriftgröße

Um die Schriftgröße zu verändern, trägt man entweder eine Prozentzahl oder eine Zahl in Pixel bei **font-size** ein.

Bsp.:

<pre>body { font-size: 150%; }</pre>	<i>oder</i>	<pre>body { font-size: 15px; }</pre>
--	-------------	--

3) Schriftfarbe

Die Farbe der Schrift verändert sich, indem man den Namen oder HEX-Code der gewünschten Farbe bei **color** einsetzt. Eine Auswahl an Farben ist auf dieser Seite zu finden https://www.w3schools.com/colors/colors_names.asp

Bsp.:

<pre>body { color: #A9A9A9; }</pre>	<i>oder</i>	<pre>body { color: darkgrey; }</pre>
---------------------------------------	-------------	--

4) Hintergrundfarbe

Gleiche Vorgehensweise wie bei der Schriftfarbe.

Bsp.:

```
body {
  background-color: #f5fffa;
}
oder
body {
  color: mintcream;
}
```

5) Aussehen von Links

Man kann auch das Aussehen der Links verändern. Dafür steht vor den runden Klammern statt **body** nun **a**. Alle Dinge, die dort eingetragen werden, beziehen sich auf das Aussehen der Links.

Ändern der Farbe:

Bsp.:

```
a {
  color: red;
}
```

Ändern wie Link aussieht, wenn man mit der Maus darüber fährt:

Ändern der Farbe:

```
a:hover {
  color: crimson;
}
```

Bei **text-decoration** kann man z.B. verändern, ob der Link unterstrichen ist.

```
a:hover {
  text-decoration: underlined;
}
```

6) Beispiel für ein komplettes Stylesheet:

Stylesheet

Jedes CSS an dieser Stelle überschreibt das Stanc

```
body {
  background-color: green;
  color: red;
  font-family: Cousine;
  font-size: 18px;
}
a {
  color: violet;
  font-family: Cousine;
  font-size: 20px;
}
a:hover {
  color: crimson;
  font-family: Cousine;
  font-size: 22px;
  text-decoration: underlined;
}
```

Level 5: Qualitätskontrolle

1) Überprüfe die Rechtschreibung in deiner Geschichte

Nutze dazu z.B.: www.duden.de oder kopiere lange Texte in ein Textdokument und lasse die Rechtschreibprüfung (F7) es überprüfen.

2) Überprüfe, ob alle Links funktionieren

3) Lasse dein Spiel von mindestens zwei Personen testen und schreibe die Kritik auf

Kritik Person 1:

Kritik Person 2:

4) Verbessere dein Spiel mit der gegebenen Kritik

Level 6: Bild, Ton und Video

Manchmal kann es auch gut für die Geschichte sein, sie mit ein paar Details zu verschönern:

1) Bilder einfügen funktioniert mit folgendem Befehl:

```

```

Wobei „bild.jpg“ durch den konkreten Namen deines Bildes ersetzt werden muss. Und in unserem Fall müssen wir das Bild auch auf unseren Server hochladen, damit es funktioniert.

Wenn du dem Bild noch eine bestimmte Größe geben willst, funktioniert das mit den folgenden Befehlen.

Breite festlegen: width="???"

Höhe festlegen: height="???"

Die Größe wird in Pixeln festgelegt. Probiere einfach mal aus, wie verschiedene Größen aussehen.

Ein Beispiel für ein 500 Pixel breites und 300 Pixel hohes Bild:

```

```

2) Möchtest du Töne, Geräusche oder Musik einfügen, funktioniert es sehr ähnlich.

Der Befehl lautet:

```
<audio src="http://gsg-daten.csg-hgw.de/ton.mp3" autoplay></audio>
```

Wichtig ist hierbei zu beachten das „autoplay“ mit aufzunehmen, da der Ton ansonsten nicht abgespielt wird.

Und der Befehl ist ein bisschen länger und endet auch noch einmal mit „/audio“

Ansonsten gilt das gleiche wie oben, „ton.mp3“ muss durch dein Dateiname ersetzt werden und auf unseren Server geladen werden.

3) Für ein Video gehst du auch wieder sehr ähnlich vor. Der Befehl lautet dieses Mal:

```
<iframe src="http://gsg-daten.csg-hgw.de/film.mp4" width="560" height="315"></iframe>
```

Hier kannst du auch wieder die Größe des Videos mit den bekannten Befehlen bestimmen und du musst natürlich „film.mp4“ durch deinen Dateinamen ersetzen und die Datei auf unseren Server laden.

Beachte bitte hierbei besonders (aber bei den anderen Möglichkeiten auch) dass die Dateien nicht zu groß sein sollten, da es sonst zu sehr langen Ladezeiten kommt.

Spielereien und weitere Gestaltungsmöglichkeiten

1) Aussehen von Passagen verändern

Zuerst öffnet man die Passage, welche anders als die anderen aussehen soll. Dort gibt es die Option +Tag. Durch Klicken auf diese Schaltfläche fügen wir einen neuen Tag hinzu. Dies benötigen wir um im Stylesheet das Aussehen dieser Passage verändern zu können. Nutzt einen für diese Passage treffenden Begriff, den ihr euch leicht merken könnt.

Wichtig: Der Tag muss immer aus Kleinbuchstaben bestehen!

Das Aussehen passen wir jetzt im Stylesheet an. Den Tag benutzen wir hierbei um uns auf diese Passage beziehen zu können und nur diese verändern zu können. Den Namen von eurem eigenen Tag setzt ihr einfach hinter den Punkt. Eure Gestaltungsideen kommen in die runden Klammern. Hierbei könnt ihr euch an den vorherigen Punkten zum Aussehen des ganzen Spiels orientieren.

Bsp.:

```
.spiele {
  color: #1E90FF;
  font-size: 200%;
}
```

Weitere Gestaltungsmöglichkeiten für den Text

Fettgedruckter Text: "Text"

Kursiver Text: //Text//

Unterstrichener Text: __Text__

Text wird kleiner und hochgestellt: ^^Text^^

2) Weitere Funktionen im Texteditor

Zufallsgenerator

Der Zufallsgenerator bestimmt, welches vorher definierte Element auf einer Textseite angezeigt wird. Bei jedem Aufruf dieser Seite wird ein anderes, zuvor definiertes Element angezeigt, was zu Variationen des Spielverlaufs führt.

Bsp.:

Eine zufällige Himmelsrichtung: <<print either("Osten","Westen"),>>

Zahlen: <<print either("1","2","3","10")>>

Randleiste verstecken

Wenn es euch nicht gefällt, dass am Rand immer eine Leiste zu sehen ist, könnt ihr ganz einfach dafür sorgen, dass diese nicht mehr sichtbar ist. Dafür muss folgender Code ins Stylesheet:

```
#ui-bar {  
  display:none;  
}
```

Damit euer Spiel danach mittig erscheint, muss noch folgender Code eingegeben werden:

```
#story {  
  margin-left: 3.5em;  
}
```