

Link zur nächsten Passage

[[]]

So erstellst Du eine neue Passage mit Namen "Schatzkammer":

[[Schatzkammer]]

Auswahl

(cycling-link: " ", " ", " ")

Gib den Lesern eine Auswahlmöglichkeit.
Zu Beginn wird nur A angezeigt. Klicken die Leser darauf,
erscheint B, dann C und schliesslich wieder A:

(cycling-link: "A", "B", "C")

Ereignis

(link: " ") []

Erstelle Knöpfe, die ein Ereignis bewirken:

(link: "Drücke diesen Knopf")
[Eine Geheimtür öffnet sich.]

zeitschaltung

(live: s) []

Verzögere eine Anzeige um 3 Sekunden:

(live: 3s) [Du hörst den Donner]

Ereignis

Der Befehl `(goto: " ")` sorgt dafür, dass die Leser automatisch zur Passage "Keller" gelangen. Im Unterschied zu `[[->]]` kannst Du dabei noch Variablen verändern:

```
(link: "hinab")
[
  (set: $siehtEtwas = false)
  (goto: "Keller")
]
```

Link zur nächsten Passage

Achte genau auf die Schreibweise der Passage und wähle einen eindeutigen Namen.

Benenne die Passagen immer nach dem gleichen Prinzip (Bsp: Raum, Ereignis, Uhrzeit).

Wenn Du den Namen der nächsten Passage nicht verraten willst, verwende folgende Schreibweise:

```
[[Linke Tür -> Schatzkammer]]
```

Zeitschaltung

Mit dem Befehl `(goto: " ")` wechselt dieser Code nach 7 Sekunden automatisch zur nächsten Passage:

```
(live: 7s)
[
  (goto: "nächste Passage")
]
```

Auswahl

Verwendest Du `Bind`, wird der gewählte Text in der Variable `$monster` gespeichert:

```
(cycling-link: Bind $monster,
  "Spinne",
  "Vampir",
  "Drache"
)
```

variable erstellen

(set: \$ =)

Ein \$ vor einem Wort macht dieses Wort zu einer Variable.
Eine Variable befüllst du immer mit dieser Schreibweise:

(set: \$geldbeutel = 3)

Twine ersetzt so alle folgenden \$geldbeutel im Text mit 3.

Text - Variable

"Sebastian"

Verwende Anführungs- und Schlusszeichen wenn
Du einen Text in eine Variable schreiben willst:

(set: \$name = "Sebastian")

Zahl - Variable

-7 12 15.8

Eine Variable kannst Du mit einer ganzen Zahl, einer
Dezimalzahl oder sogar einer negativen Zahl befüllen:

(set: \$gewicht = 24.5)

Wahr / Falsch - Variable

true false

Eine Wahr/Falsch - Variable kann zwei Werte annehmen.
Entweder true (wahr) oder false (falsch). Damit kannst Du
einen Spieler einen Gegenstand finden oder verlieren lassen:

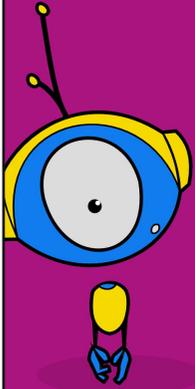
(set: \$ichHabeSchlüssel = true)

Zahl - Variable

Mit Zahl - Variablen kannst Du auch rechnen:

(set: \$gewicht = \$gewicht + 2)

So machst Du die Zahl in \$gewicht um 2 grösser.



+ (plus)

- (minus)

* (mal)

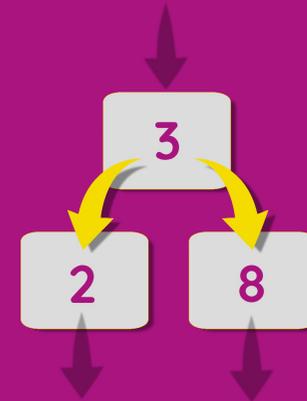
/ (durch)

Variable erstellen

Stelle Dir eine Variable als Behälter vor:

Diese Variable kann Twine im Verlauf der Geschichte nutzen, verändern oder überprüfen.

So erhält eine Variable einen anderen Wert, je nachdem, welche Entscheidungen der Leser fällt.



Wahr / Falsch - Variable

Wahr/Falsch - Variablen können mit **AND** (UND) und **OR** (ODER) kombiniert werden:

(set: \$lebt = \$atmet AND \$hatPuls)

A	B	A AND B	A OR B
×	×	×	×
×	✓	×	✓
✓	×	×	✓
✓	✓	✓	✓

Text - Variable

Du kannst sogar mehrere Worte speichern:

(set: \$antwort = "I love you")

Text kannst Du auch formatieren:

Dies wird eine Überschrift

****** so wird der Text fett ******

// so schreibst Du kursiv *//*



Falls... Dann...

(if: is) []

Mit einer Falls (if) - Anweisung kannst Du überprüfen, ob sich ein Gegenstand im Besitz des Spielers befindet:

(if: \$ichHabeSchlüssel is true)
[Du schliesst die Tür auf.]

...sonst...

(else:) []

Eine (else:) benötigt ein (if:) im Voraus:

(if: \$hatEineBrücke is true)
[Du läufst über die Brücke.]
(else:) [Du schwimmst durch den Fluss.]

Zufallszahl

(random: ,)

Setze \$gold auf eine der Zufallszahlen 4, 5, 6, oder 7.

(set: \$gold = (random: 4, 7))

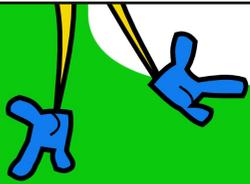
Entweder oder

(either: ,)

Wenn Twine aus diesen Begriffen zufällig wählen soll:

(either: "Rom", "Prag", "Bern"))

...sonst...



Stelle die [] übersichtlich dar. So wird der Code logisch.

(if: \$ichHabeSchlüssel is true)

[

Der Schlüssel passt. Die Tür geht auf.
[[Schatzkammer]]

]

(else:) [Du kriegst die Tür nicht auf.]

Falls... Dann...

Verwende bei Zahl-Variablen die bekannten Vergleichsoperatoren:

(if: \$goldmünzen > 20)

[Du bist reich! Juhuuu!]



> (grösser als), < (kleiner als), is (gleich wie)

Entweder oder

So kannst Du auch Passagen zufällig anzeigen lassen:

Das Schwimmbecken ist gefüllt mit

(either:

[[Lava]],

[[Wasser]],

[[Milch]]

)



Zufallszahl

Der Zufall macht Deine Geschichte spannender.
Baue zufällige Ereignisse ein, damit jede Geschichte etwas anders verläuft und Glück auch eine Rolle spielt.

Ziehe zufällig 1 bis 3 Lebenspunkte (LP) ab:

(set:

\$LP = \$LP - (random: 1, 3)

)

