

Dieses Dokument zeigt einige Code-Schnipsel an, mit denen verschiedene Twine-Ideen und Projekte umgesetzt werden können. Um die Implementation bestmöglichst zu verstehen empfiehlt es sich den vorhandenen Code erst zu kopieren, und dann nach und nach zu schauen welche Elemente für das eigene Programm funktionieren sollen.

Timer

Ein Timer kann erstellt werden, um zeitlichen Druck auf die Spielenden auszuüben. Füge dies zu der Folie hinzu, in der der Timer gestartet werden soll. Unter dem Strich findet ihr Erklärungen zum Code.

```
(set: $zeit to 10)
```

```
Du hast nur noch |amount>[$zeit] Sekunden!
```

```
(live: 1s)[
```

```
    (set: $zeit to it - 1)
```

```
    (if: $zeit is 0)[(go-to: "Zeit abgelaufen")]
```

```
    (replace: ?amount)[$zeit]
```

```
]
```

Erklärung:

```
(set: $zeit to 10) Das ist unsere Variable; jetzt hat der Wert Zeit einen Wert von 10
```

```
Du hast nur noch |amount>[$zeit] Sekunden! Wird uns als Text angezeigt
```

```
(live: 1s)[ Mache diesen Ablauf einmal pro Sekunde
```

```
    (set: $zeit to it - 1) Reduziere Zeit um 1; also jede Sekunde um 1.
```

```
    (if: $zeit is 0)[(go-to: "Zeit abgelaufen")] Bei 0 geht es zu dem Kapitel.
```

```
    (replace: ?amount)[$zeit] Ersetze die Variable Zeit
```

```
]
```

Variation - Resource / Kapitel

Der Timer reduziert sich selbst je Sekunde, die gespielt wird. Es kann aber auch mit statischen Ressourcen gearbeitet werden; die reduzieren sich immer dann, wenn der Befehl im Spiel auftaucht.

Am Anfang:

(set: \$fackel to 10)

Zu den folgenden Kapiteln:

(set: \$fackel to it - 1)

Fackeln: [\$fackel]

(if: \$fackel is 0)[(go-to: "Dunkelheit")]

Hier kann mit der Ressource statisch gearbeitet werden; die Lesenden haben mehr Zeit und trotzdem ein Spielelement. Du kannst die Ressource mit |amount>[\$fackel] anzeigen!

Zufall

Für ein unzuverlässiges Spielelement kannst du mit zufälligen Werten arbeiten.

Spuckt eine zufällige Zahl zwischen 1 und 6 aus. Ersetze dies mit einer bestehenden Zahl. Beispiel:

(set: \$fackel to 10)

(set: \$fackel to it - (random:1,6))

Von der Ressource bleiben also 9 bis 4 übrig (-1 bis -6).

Möglichkeiten:

- Eine reisende Gruppe von Abenteurer:innen, die nur eine gewisse Zahl an Ausdauer haben.
- Ein Reisender, der über ein Budget an Geld verfügt und für jede Kleinigkeit handeln muss.
- Eine Taucherin, die nur einen Vorrat an Luft hat und auch mit auftauchen noch rechnen muss.

Versteckter Text

Mit der Funktion (link:) kannst du einen Text "auffächern" - fantastisch um nicht gleich ein neues Kapitel zu beginnen, sondern vielleicht extra Informationen zu geben - du kannst dann noch [[]] einbauen, um wirklich zu einem neuen Kapitel zu wechseln.

(link: "Den Stein untersuchen")[[Ein grünlicher, leuchtender Stein, der sich schwer in deiner Hand anfühlt - du könntest ihn [[kaputt schlagen]] oder [[wegwerfen]]]]

Den Stein untersuchen

Ein grünlicher, leuchtender Stein, der sich schwer in deiner Hand anfühlt - du könntest ihn **kaputt schlagen** oder **wegwerfen**

In Twine selber finden sich zudem zahlreiche Macros um den Text optisch ansprechender zu gestalten.