



hochschule aschaffenburg
university of applied sciences

Einführung in Twine

Game Design, SoSe18, H-AB

Literatur, Internetquellen

- <http://twinery.org/>
 - <http://twinery.org/questions/>
 - <http://twinery.org/cookbook/>
- Melissa Ford: Writing Interactive Fiction with Twine. Pearson Professional, 2016.
- <http://www.motoslave.net/sugarcube/>
- Beispiele
 - <https://w.itch.io/end-of-the-world> (Distribution über <https://itch.io/>)
 - <https://ztul.itch.io/the-uncle-who-works-for-nintendo>
 - <http://aliendovecote.com/uploads/twine/empress/empress.html>

Twine Cheatsheet

- Link erzeugen
 - `[[Passage]]`
 - `[[Anzeigetext|Passage]], [[Anzeigetext -> Passage]]`
- Mit HTML arbeiten ...
 - Fett: ` `
 - Kursiv: `<i> </i>`
 - Hochgestellt: ``
 - Durchgestrichen: ` `
 - Horizontale Linie: `<hr>`
- Bilder verwenden (in der finalen Fassung, nicht im Preview)
 - `<img src=„<relativer_Pfad_zum_Bild>/image.jpg“>`

Twine Cheatsheet

Sugarcube 2.x

- Variablen definieren (global)
 - `<<set $x is true>>`, `<<set $y = 5>>`
- Kontrollstrukturen
 - `<<if $x is true>> ... <<else>> ... <</if>>`
 - `<<for _i to 0; _i < $inventar.length; _i++>> <<print _i>> <</for>>`
- Arrays
 - `<<set $inventar to ["Ein alter Kompass.", "Eine rostige Trillerpfeife."]>>`
 - `<<set $inventar.push(„Noch ein nutzloses Ding.“)>>`
 - `<<set $inventar.delete(„Noch ein nutzloses Ding.“)>>`
 - `<<print $inventar.includes("Noch ein nutzloses Ding")>>`
- Zufall
 - `random(x)`