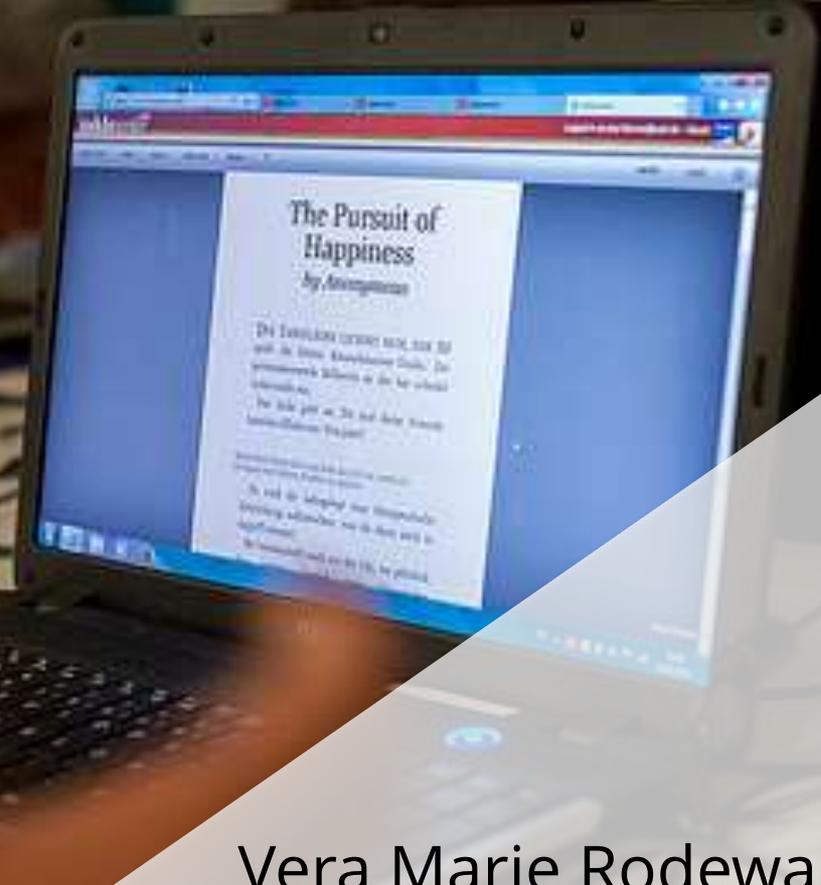


# TEXTADVENTURES

Spielerisch Geschichten  
erzählen mit Twine



Vera Marie Rodewald

# Kennenlernrunde



# ComputerSpielSchule Hamburg



**COMPUTERSPIEL  
SCHULE  
HAMBURG** spielen  
entdecken  
lernen

# ComputerSpielSchule Hamburg

## Offene Schultage

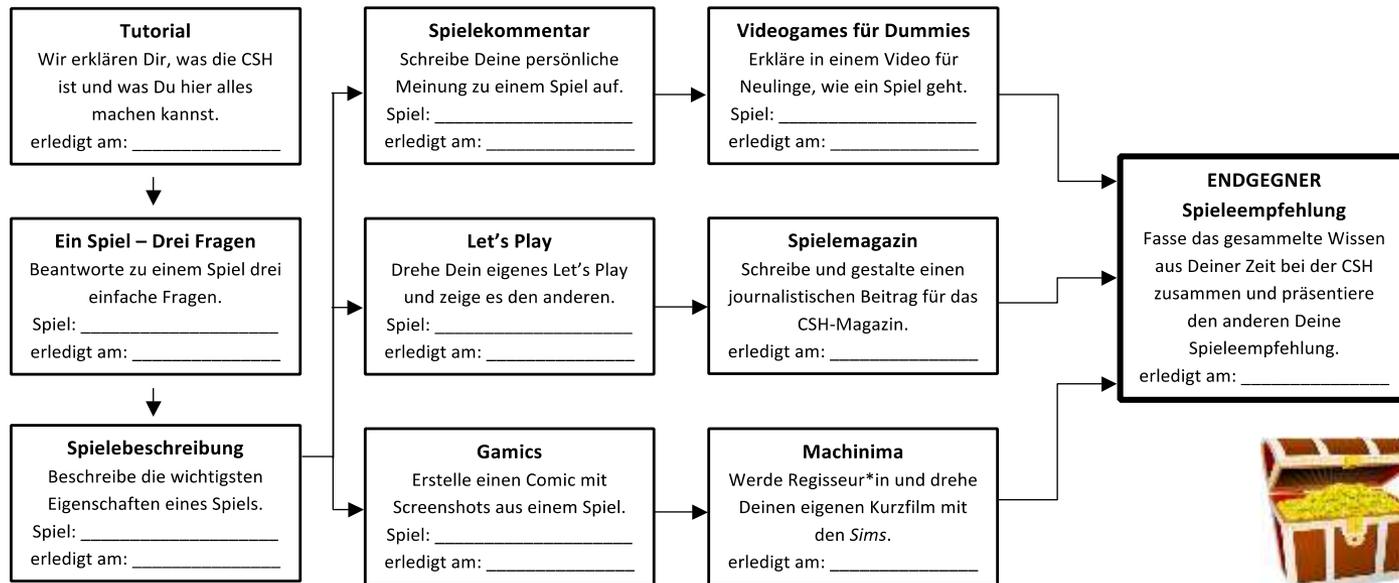
- Gemeinsam spielen
- Spielerezensionen verfassen
- Let's Plays und Machinimas drehen
- Magazinbeiträge und Spielepräsentationen
- Spieleerfahrungen reflektieren und austauschen

## Ferienworkshops und Aktionstage

- 5 Tage intensiv mit digitalen Spielen arbeiten
- Workshopformate: Game Design, Character Design, Textadventures, Let's Plays, Machinimas, Spielejournalismus usw.

# Skilltree

CSH Skilltree von \_\_\_\_\_



Bonuslevels: (nach zwei absolvierten Bonuslevels darf eine beliebige Station übersprungen werden)

**Mitspieler\*innen gesucht**  
Bringe eine Person mit und zeige ihr, wie die CSH funktioniert.  
erledigt am: \_\_\_\_\_

**Live Let's Play**  
Spiele am großen Bildschirm und kommentiere es live.  
Spiel: \_\_\_\_\_  
erledigt am: \_\_\_\_\_

**Geheimmission**  
Teste ein geheimes Spiel und mache dazu eine Beschreibung.  
Spiel: \_\_\_\_\_  
erledigt am: \_\_\_\_\_

# Geschichtenorchester



# Abenteuerspielbücher

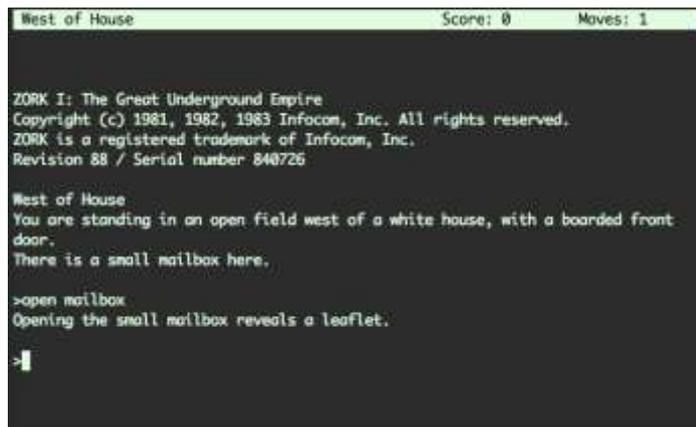
- Abenteuerspielbücher: sehr populär in den 80er Jahren
- Lesende nehmen die Rolle von Spielenden ein  
→ schreiben die Geschichte weiter



# Textadventures



Zork I: The great underground empire  
(1980)



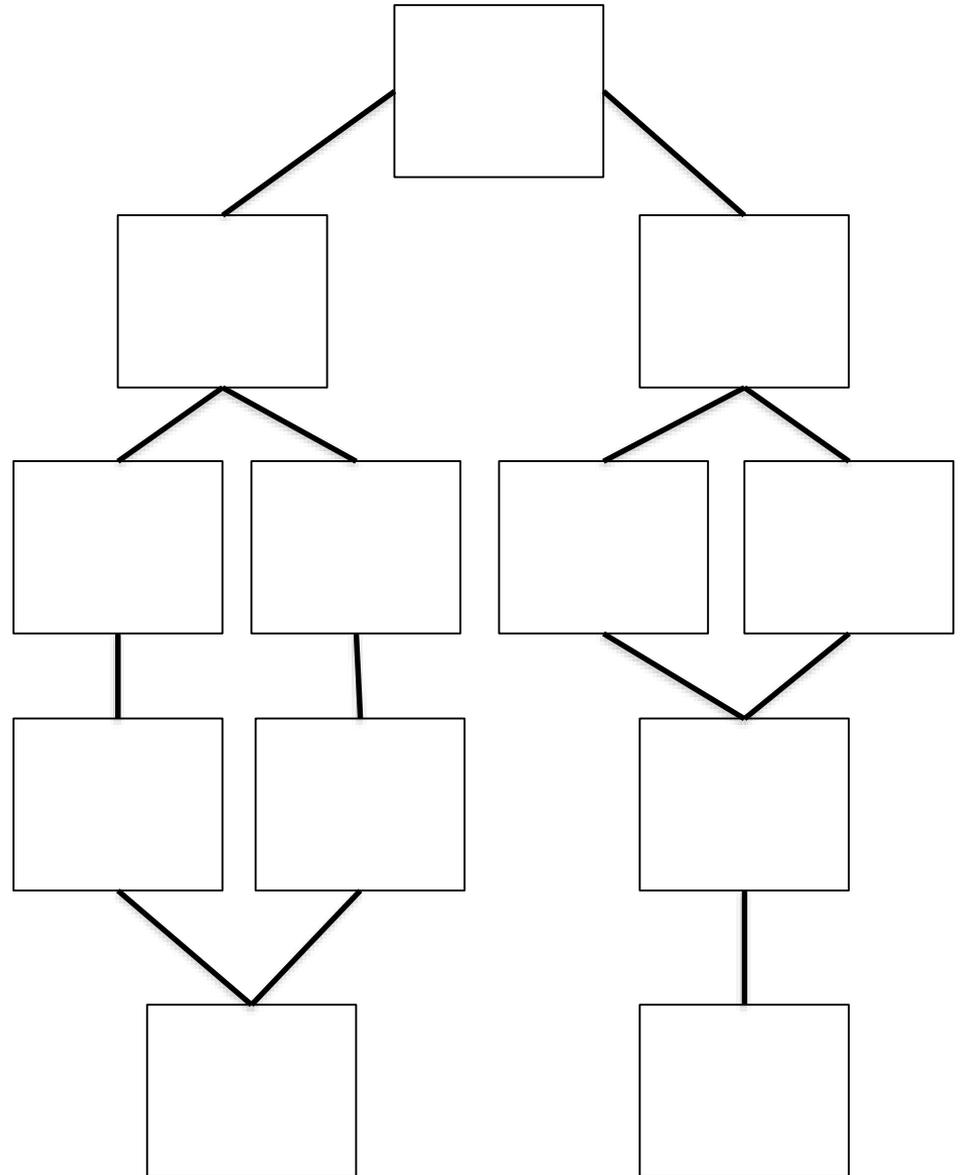
Quest (1980)

- Erste Textadventures für den PC wurden ab 1975 herausgebracht
- Aktives Spielen durch Eingabe von Textbefehlen, später Anklicken von Optionen



# Aufgabe

- Erstellen Sie eine Geschichte mit mindestens **zwei** verschiedenen **Enden**
- Die Geschichte sollte auf **vier** verschiedenen **Ebenen** spielen



# Twine 2

Use it online

**Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories.**

You don't need to write any code to create a simple story with Twine, but you can extend your stories with variables, conditional logic, images, CSS, and JavaScript when you're ready.

Twine publishes directly to HTML, so you can post your work nearly anywhere. Anything you create with it is completely free to use any way you like, including for commercial purposes.

Twine was originally created by **Chris Klimas** in 2009 and is now maintained by a whole bunch of people in **different repositories**.

**Download 2.0.11**  
For **Windows (32-bit), OS X,** and **Linux (32-bit)**

**Use it online**

Version 1.4.2 for **Windows** and **OS X** is also available.

Do you love Twine?  
**Help support its development!**

Chapter 7, The Car  
I studied a well of  
two like my old  
corner line, but  
it under my arm,  
and started for

New Bedford  
With halting steps I  
passed the street,  
and passed the sign  
of "The Emerald  
Approve"—but

Cape Horn  
Coffee?—Spouter?  
—Fisher arrives in  
that particular  
company, though  
I had got in a

It is a common name  
But what think  
I know? Can he  
hear? He has  
hands by holding  
them up to the

See coffee  
But no more of this  
inspiring now, we  
are going swimming,  
and there is plenty  
of that yet to

# Entwicklungsphase



# Spielphase



# Noch Fragen?

**Vera Marie Rodewald**  
(Medienpädagogin)

**Mail:** [veramarie.rodewald@haw-hamburg.de](mailto:veramarie.rodewald@haw-hamburg.de)

**Twitter:** [madame\\_vora](https://twitter.com/madame_vora)

