

TEXTADVENTURES

Spielerisch Geschichten
erzählen mit Twine



Vera Marie Rodewald

Kennenlernrunde



ComputerSpielSchule Hamburg



**COMPUTERSPIEL
SCHULE
HAMBURG** spielen
entdecken
lernen

ComputerSpielSchule Hamburg

Offene Schultage

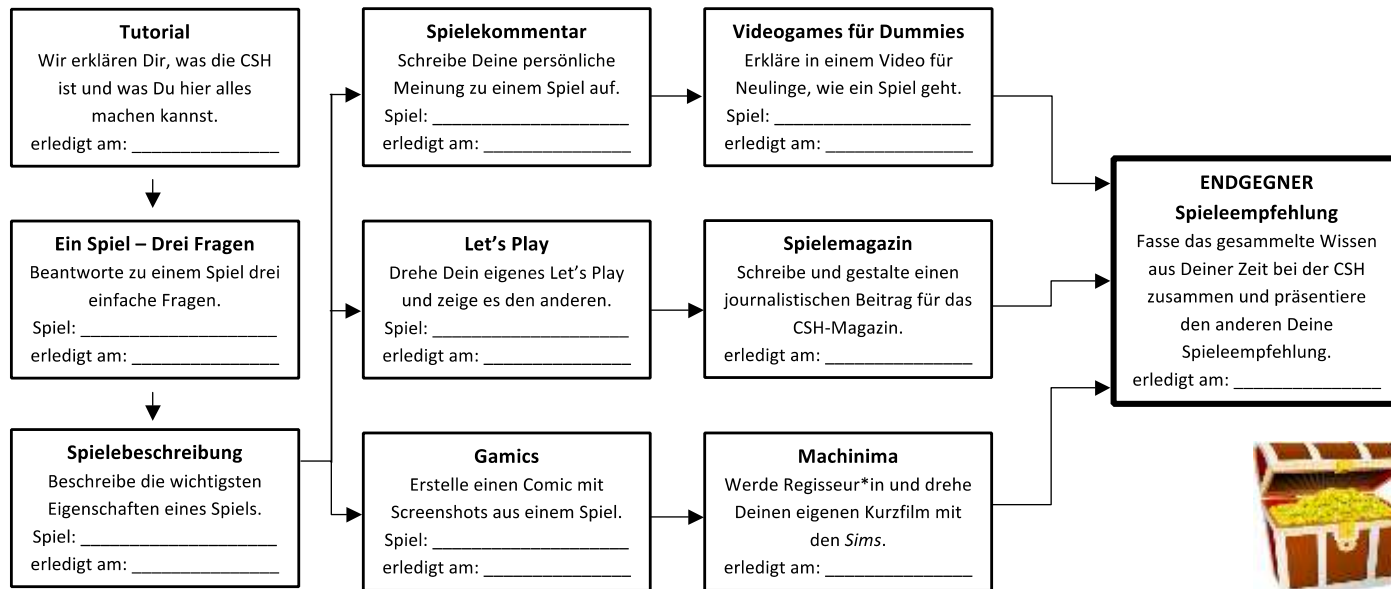
- Gemeinsam spielen
- Spielerezensionen verfassen
- Let's Plays und Machinimas drehen
- Magazinbeiträge und Spielepräsentationen
- Spieleerfahrungen reflektieren und austauschen

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

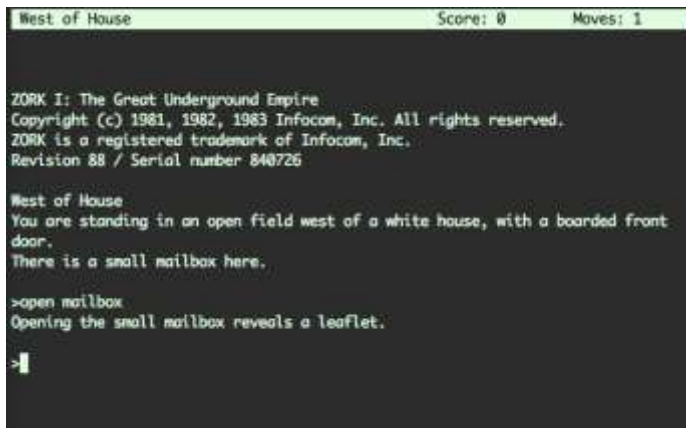
- Abenteuerspielbücher: sehr populär in den 80er Jahren
- Lesende nehmen die Rolle von Spielenden ein
→ schreiben die Geschichte weiter



Textadventures



Zork I: The great underground empire (1980)

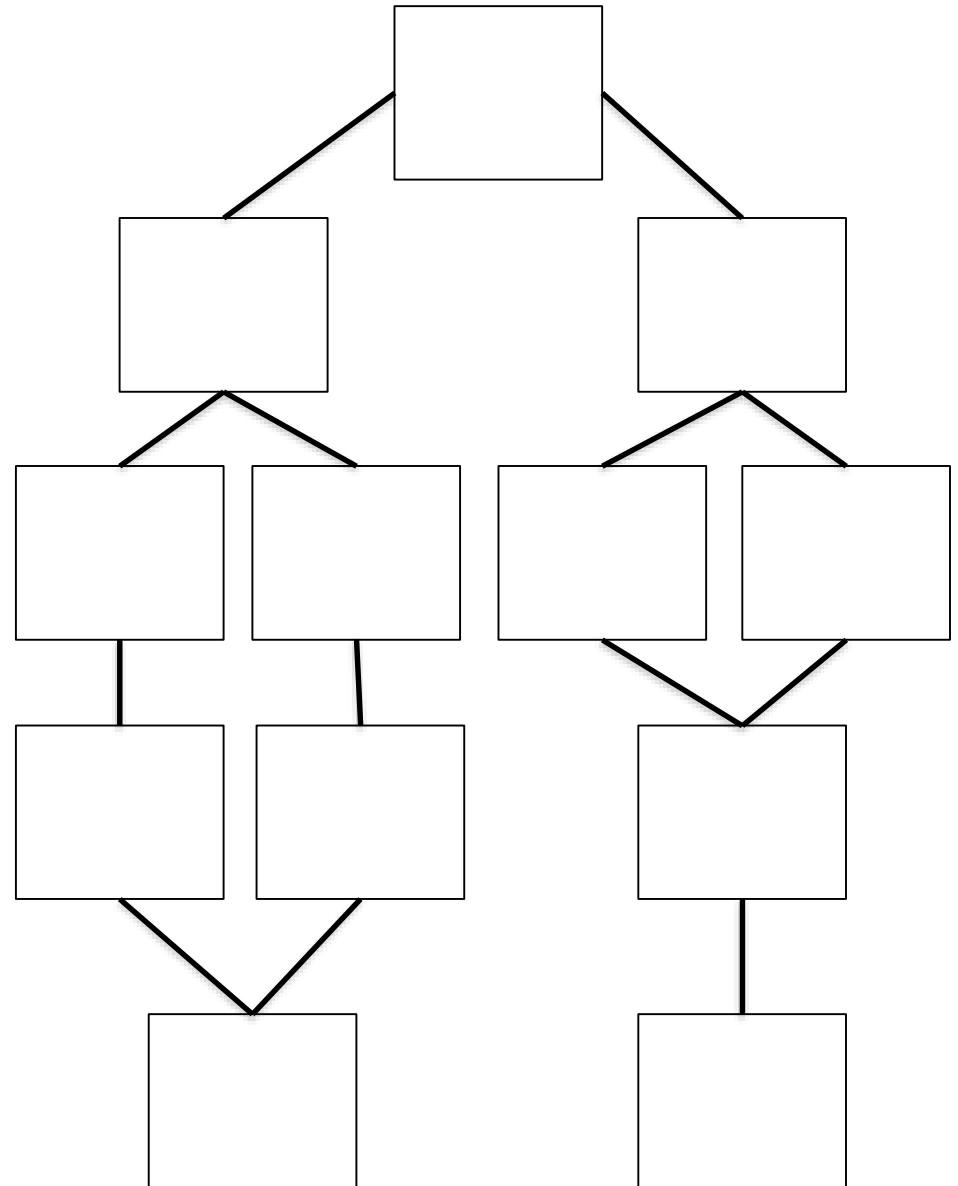


Quest (1980)

- 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 Cat
I studied a well of
how the city old
cannot find, but
it under my arm,
and started for

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

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

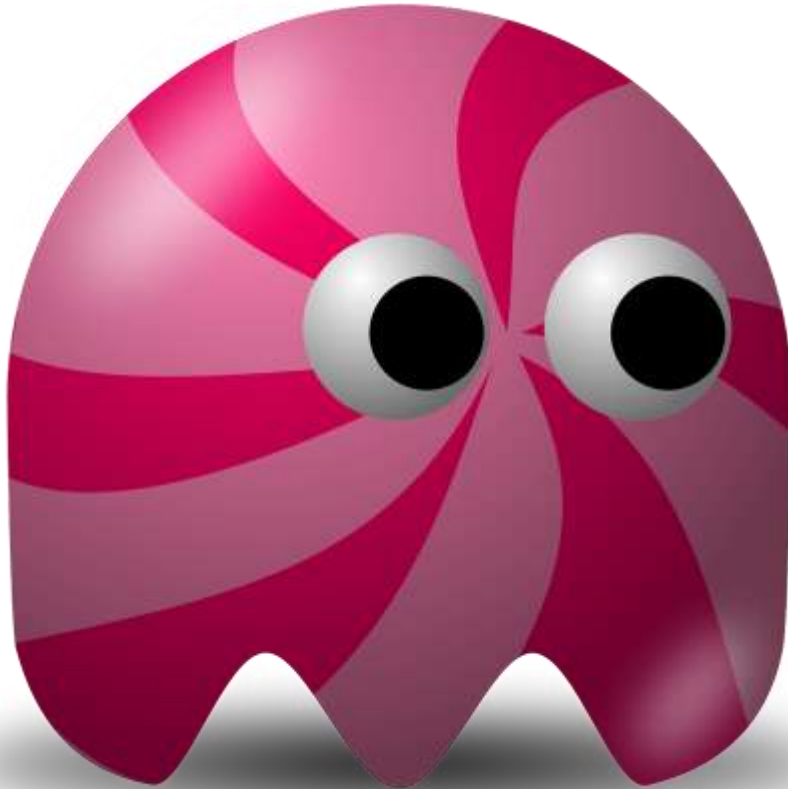
It is a common name
But what think
I know? Can he
hear? He has
hands by holding
them up to his

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

Twitter: [madame_vora](https://twitter.com/madame_vora)

