

# Text-Adventures mit Twine: Grundlegende Programmierbefehle

## 1. Abschnitte verbinden

- **[[Text]]** Link setzen zwischen Abschnitten  
Durch das Setzen von Text innerhalb von je zwei eckigen Klammern erzeugt Twine einen neuen Abschnitt gleichen Namens
- Eine eckige Klammer schreibt man so:  
„ALT Gr + 8/9“ (Windows-Rechner) bzw. „ALT + 5/6“ (Apple-Rechner)
- Wenn der Name des Abschnitts **nicht** mit dem Text, der als Link dargestellt werden soll, identisch ist, muss diese Form verwendet werden:
  - [[Text->Name des Abschnitts]] oder
  - [[Text|Name des Abschnitts]]

## 2. Texte anzeigen lassen

### Format eines Twine-Befehls:

(Befehl):[Text, auf den sich der Befehl auswirkt]

macro

hook

- **(click:)** Zusätzlichen Text innerhalb eines Abschnitts anzeigen:  
(click: "Text irgendwo innerhalb des Abschnitts")[Neuer zusätzlicher Text.]
- **(link:)** Link setzen innerhalb eines Abschnitts, um Text ersetzen zu lassen:  
(link: "Text der angezeigt wird.")[Neuer Text der angezeigt wird.]
- **(display:)** Text eines Abschnitts an anderer Stelle anzeigen:  
(display: "Name des Abschnitts")

## 3. Entscheidungen treffen lassen

- **[[link]]** Mit Hilfe mehrerer Links Entscheidungen treffen lassen:  
[[Text1->Name des Abschnitts1]] oder [[Text1|Name des Abschnitts1]]  
[[Text2->Name des Abschnitts2]] oder [[Text2|Name des Abschnitts2]]
- **(cyclling-link:)** Entscheidungen mit Hilfe eines Auswahlmenüs treffen:  
(cyclling-link: "Wert 1", "Wert 2", "Wert 3")
- **(either:)** Entweder oder – den Zufall Entscheidungen treffen lassen:  
(either: "Wert 1", "Wert 2", "Wert 3")
- **(random:)** Eine Zahl zufällig aus einem Zahlenbereich auswählen lassen:  
(random: Zufallszahl 1, Zufallszahl 2)

## 4. Entscheidungen festschreiben und auswerten

- **(set:)** Variablenwerte definieren  
(set: \$variablenname to "Text") oder  
(set: \$variablenname to (either: "Wert 1", "Wert 2", "Wert 3")) oder  
(set: \$variablenname to (random: 1, 100))
- **(cyclling-link:)** Variablenwert durch Menüauswahl setzen  
(cyclling-link: bind \$variablenname, "Wert 1", "Wert 2", "Wert 3")
- **(input:)** Variablenwert durch freie Texteingabe in Textfeld definieren  
(input: bind \$variablenname)
- **\$variablenname** Variablen abrufen
- **(if:)** Variablenwerte auswerten  
(if: \$variablenname is „Text“)[Text]