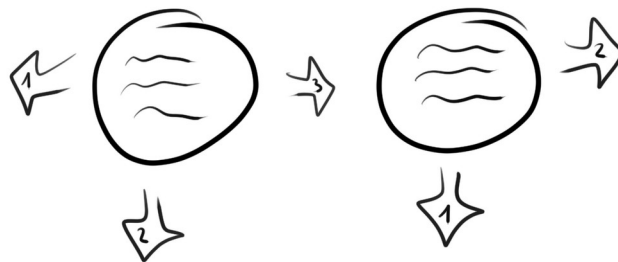




Die Wurzel deines Abenteuerbaumes

Um zu verstehen, wie wir die Geschichte aufbauen können, müssen wir uns erst das Grundprinzip eines Textabenteuers vor Augen führen. Das kann man sich wie ein riesengroßes Straßennetz mit vielen Kreisverkehren vorstellen.



In der Mitte, quasi auf der Verkehrsinsel, steht dein **Handlungsblock**. Der sagt, was in deinem Abenteuer gerade passiert. Also beispielsweise, wie dein Ritter aufs Pferd steigt, losreitet und die Aussicht genießt, bis eine Burg in Sicht kommt.

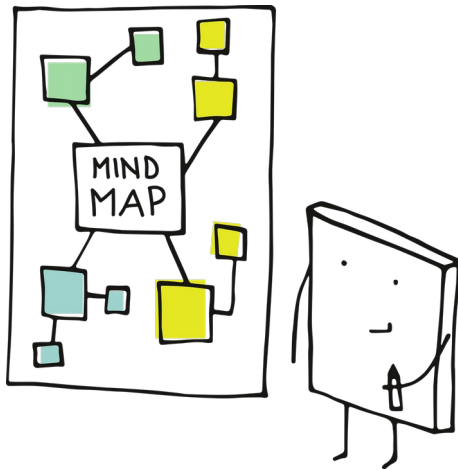
An diesem Punkt gibt es nun verschiedene „Ausfahrten“, bzw. **Handlungsoptionen**. An einer Ausfahrt, kann der Ritter umkehren, eine andere führt zur Burg. Je nachdem, welche Ausfahrt er nimmt, kann sie ihn in den nächsten Kreisverkehr führen. Auch hier erzählt dann der Handlungsblock, was geschieht.

Wenn der Ritter also die Ausfahrt Richtung Burg genommen hat, wird hier vielleicht beschrieben, wie er vor dem Tor Halt macht, da ihm die Burg seltsam verlassen vorkommt.

Was er dann tut? Beobachten, Eintreten, lieber Weiterreiten? Das wären dann die nächsten Ausfahrten im Kreisverkehr. So geht es weiter, bis wir bei der letzten Handlung angekommen sind, die die Geschichte beendet. Ja nach Entscheidung, bzw. genommener Ausfahrt, kann die Geschichte natürlich auch jeweils anders ausgehen.

Der Stamm

Nun, das klingt ja eigentlich gar nicht so schwer. Aber bevor du loslegst, solltest du den Stamm deines Abenteuerbaumes möglichst massiv und stabil gestalten. Wir wollen ja nicht, dass der Abenteuerbaum unter einer zu ausladenden Baumkrone zur Seite kippt. Mit einem dicken und festen Stamm passiert das natürlich nicht. Was tun wir also als nächstes?



Erst überlegen wir uns ein paar Grundlagen für das Abenteuer. Wenn wir einfach starten würden, kann es leicht passieren, dass wir uns in den vielen Kreisverkehren (oder im Geäst unseres Baumes) verirren. Vielleicht haben wir irgendwann so viele Ausfahrten, dass wir gar nicht mehr durchblicken, wo wir am Ende eigentlich ankommen möchten. Wir beantworten uns also zuerst diese Fragen:

- Was für ein Hauptthema soll unser Abenteuer haben? Ist es eine mittelalterliche Rittergeschichte? Gehen wir in einer Höhle auf Entdeckungstour? Bereisen wir die Zukunft?
- Wie soll deine Geschichte enden? Wo möchtest du hin? Soll der Ritter sich am Ende mit einem Drachen anfreunden oder ihn bekämpfen? Was befindet sich in der Höhle? Kommt man aus der Zukunft wieder in die Gegenwart zurück? Gibt es ein oder mehrere Enden der Geschichte?
- Welche sind die besonders wichtigen Kreisverkehre in unserem Abenteuer, beziehungsweise wo sind die ganz dicken Äste? Was sind besonders einschneidende Entscheidungen, die wir treffen müssen und an denen wir uns beim Schreiben orientieren können?

Je mehr Vorarbeit wir hier leisten, desto einfacher wird später das Schreiben des Abenteuers. Am besten ist es, eine richtige kleine Karte zu zeichnen und die verschiedenen Kreisverkehre und ihre Ausfahrten miteinander zu verbinden.

Beim Aufbau unseres Baumstamms ist es außerdem hilfreich, die Ausfahrten und Handlungsblöcke möglichst genau zu beschreiben. Besser „Ritter reitet zur Burg, Start Erkundung“ als nur „Ritter reitet“ schreiben, denn vielleicht gibt es später noch mehr Situationen, in denen geritten wird und so kommt es zu keinen Verwechslungen und bleibt übersichtlich.

Die Baumkrone

In der Baumkrone kommt nun „Twine“ ins Spiel. Hierfür öffnest du in deinem Browser die Seite „www.twinery.org“. Achte darauf, dass du Google Chrome oder Safari benutzt, weil Twine auf diese beiden Browser ausgelegt ist und am besten funktioniert.

Du solltest nun eine Pinnwand sehen, auf der sich oben rechts ein gelbes Post-It befindet. Hier klickst du auf „Use it online“, also die Online-Nutzung. Wenn du möchtest, bietet dir Twine eine eigene kleine Einführung auf Englisch an. Wenn du sie nicht brauchst, klickst du einfach auf „Skip“ (überspringen).

Wenn das dein erstes Abenteuer mit Twine ist, steht nun groß und dick „0 Stories“ oben auf der Seite – und daran möchten wir nun etwas ändern. Dafür benutzen wir in der rechten Spalte (unter dem Logo „Twine“) den grünen Button „+ Story“. Wenn du die Sprache ändern möchtest, kannst du dies bei den unteren Einstellungen unter „Language“ tun (dadurch werden zumindest die Buttons und Einstellungen ins Deutsche übersetzt).

Nachdem du den Namen deines Abenteuers eingegeben hast (zum Beispiel „Die Abenteuer von Ritter Alex“) und noch einmal auf den grünen Button geklickt hast, geht es los.

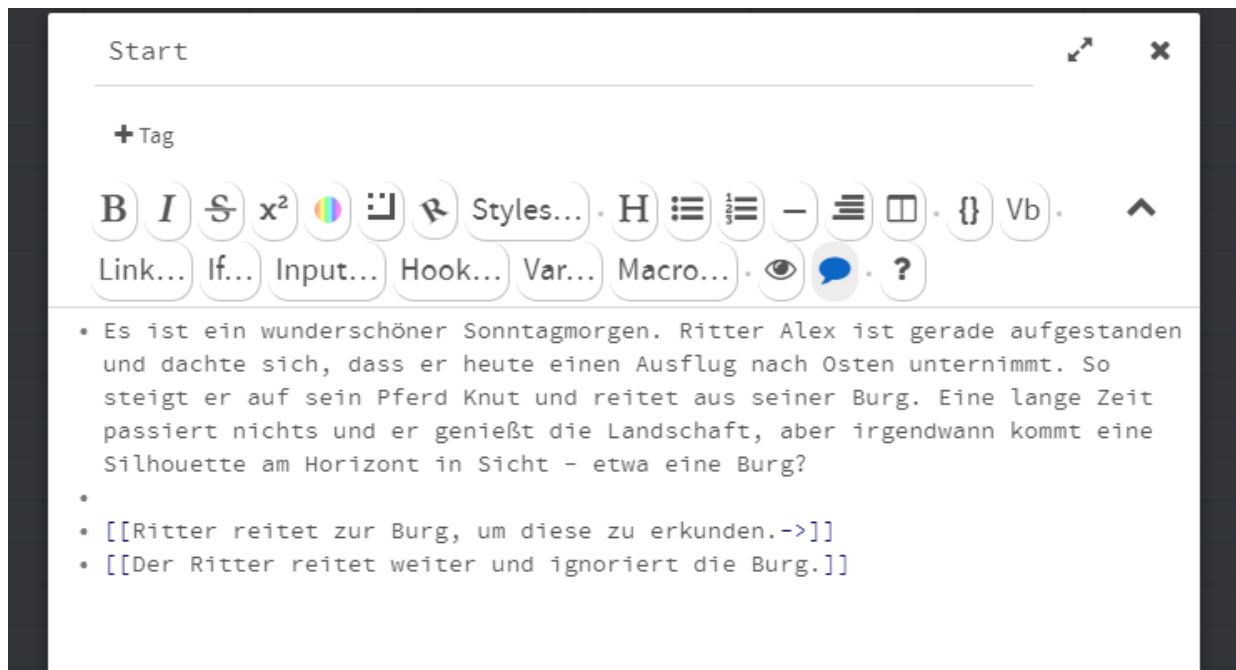
Vor dir siehst du nun den Punkt, wo der Stamm in die Baumkrone übergeht. Dein erster Kreisverkehr, der Start deines großen Abenteuers. Du findest ihn ganz einfach, denn er ist immer mit einer grünen Rakete gekennzeichnet. Über einen Doppelklick öffnest du den Kreisverkehr, beziehungsweise gehst auf dessen Insel und schaut, was es hier gibt.

Es öffnet sich ein Fenster – lass dich von den Symbolen nicht erschlagen. Mit diesen kannst du dein Abenteuer ein wenig aufhübschen (stell dir vor, du pflanzt Blumen auf deinen Kreisverkehr oder dein Abenteuerbaum blüht auf). Für die Grundlagen brauchen wir das nicht, aber du kannst natürlich gerne herumexperimentieren.

Wir interessieren uns zunächst für die erste Zeile: Der Name unseres Kreisverkehrs und das Ziel einer vorangegangenen Ausfahrt. Da es unser erster Kreisel ist, gib z.B. einfach „Start“ ein. Unter der Symbolleiste kannst du dann das Geschehen beschreiben, z.B.: „An einem wunderschön sonnigen Morgen beschließt Ritter Alex einen Ausritt zu machen. Er besteigt sein Pferd und trabt gemütlich dahin, bis er in der Ferne eine Burg erblickt.“

Die Optionen was er nun machen kann, beschreibe ich in Ausfahrten.

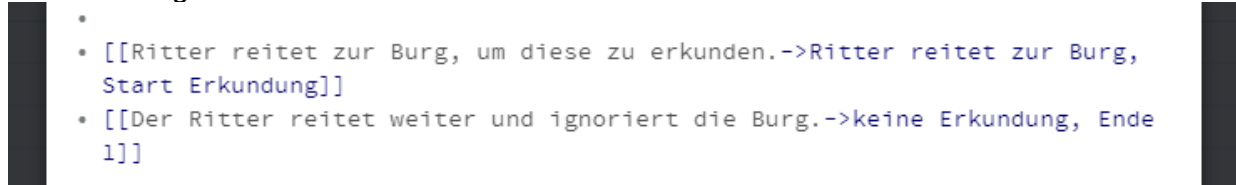
Um Ausfahrten einzufügen, setzt du in Twine vor und hinter die Beschreibung deiner Ausfahrt eckige Klammern [[]]. Dafür drückst du auf deiner Tastatur gleichzeitig die Tasten alt gr (rechts neben der Leertaste) und 8, beziehungsweise 9. Das Ganze sieht nun so aus:



Schließt du nun das Fenster, kannst du sehen, dass Twine automatisch deine zwei neuen Kreisverkehre erstellt und mit dem ersten verbunden hat.

Die Sätze dieser ersten beiden Ausfahrten sind noch recht kurz, was aber ist, wenn es irgendwann heißt: „Ritter Alex macht einen Rückwärtssalto und wehrt dabei mit seinem Schwert heroisch den Pfeil ab“? Das ist eine ziemlich lange Beschreibung, die den Aufbau deines Abenteuers, je mehr Kreisel und neue Ausfahrten hinzukommen, schnell unübersichtlich werden lassen.

Damit du den Überblick nicht verlierst und trotzdem genau weißt, wohin jede Ausfahrt führt, kannst du stichwortartige Beschreibungen einfügen. Dafür machst du noch einmal einen Doppelklick auf „Start“ und gehst zu den Ausfahrten. Hinter „Ritter reitet zur Burg, um diese zu erkunden“ ergänzst du nun „->Ritter reitet zur Burg, Start Erkundung“. Mit der zweiten Ausfahrt verfährt du genauso.



Schließt du nun die Fenster, hat Twine zwei neue Kreisverkehre erstellt und auch die Verbindungen aktualisiert.

Diese abgekürzte Beschreibung siehst übrigens nur du. Wir können Twine sagen, was beim Spielen unseres Abenteuers für Leser*innen angezeigt werden soll und was nur in unserer Ansicht sichtbar ist.

Wenn du für Ausfahrten solche Abkürzungen erstellst (besonders in großen und langen Abenteuern sehr nützlich), machst du das am besten von Anfang an. Denn das Einfügen von Abkürzungen im Nachhinein wird ziemlich umständlich. Wenn du aber kein großes Abenteuer schreibst, dann kannst du auf Abkürzungen natürlich auch verzichten.

Noch einmal kurz zusammengefasst: Du hast Kreisverkehre in Form von weißen Kästchen und legst Ausfahrten zu den nächsten weißen Kästchen ein. Die Kästchen füllst du mit dem, was passiert. Die Schilder zu den Ausfahrten beschriftest du mit eckigen Klammern [[]]. So geht es weiter, bis der letzte Kreisverkehr – oder ein mögliches Ende deines Abenteuers – keine Ausfahrten mehr besitzt.

Um dein Abenteuer zu testen oder zu spielen, kannst du auf die untere Leiste in deinem Fenster schauen. Dort, wo links das Haus ist und rechts der grüne Button. Letzterer interessiert uns eher weniger. Aber wenn du auf „Play“ (Spielen) klickst, öffnet sich dein Abenteuer in einem neuen Reiter.



Das waren auch schon die Grundlagen. Am Anfang ist es vielleicht viel. Aber lass dich davon nicht entmutigen und denk daran – auch ein Drache muss erst das Fliegen lernen.