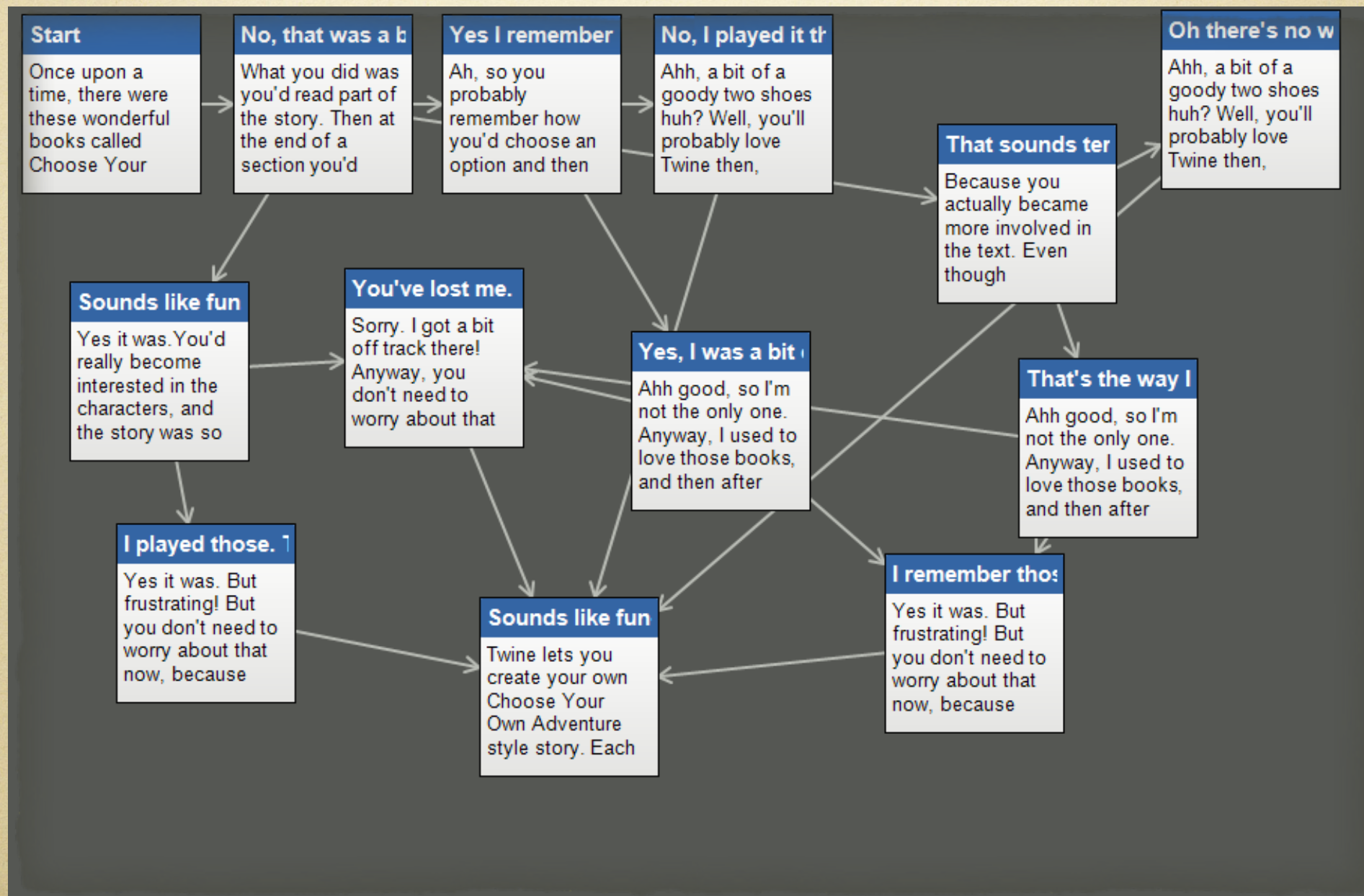


Det her er Twine



Det ligner Sværd og Trolddom



Man kan tænke på det
sådan her...

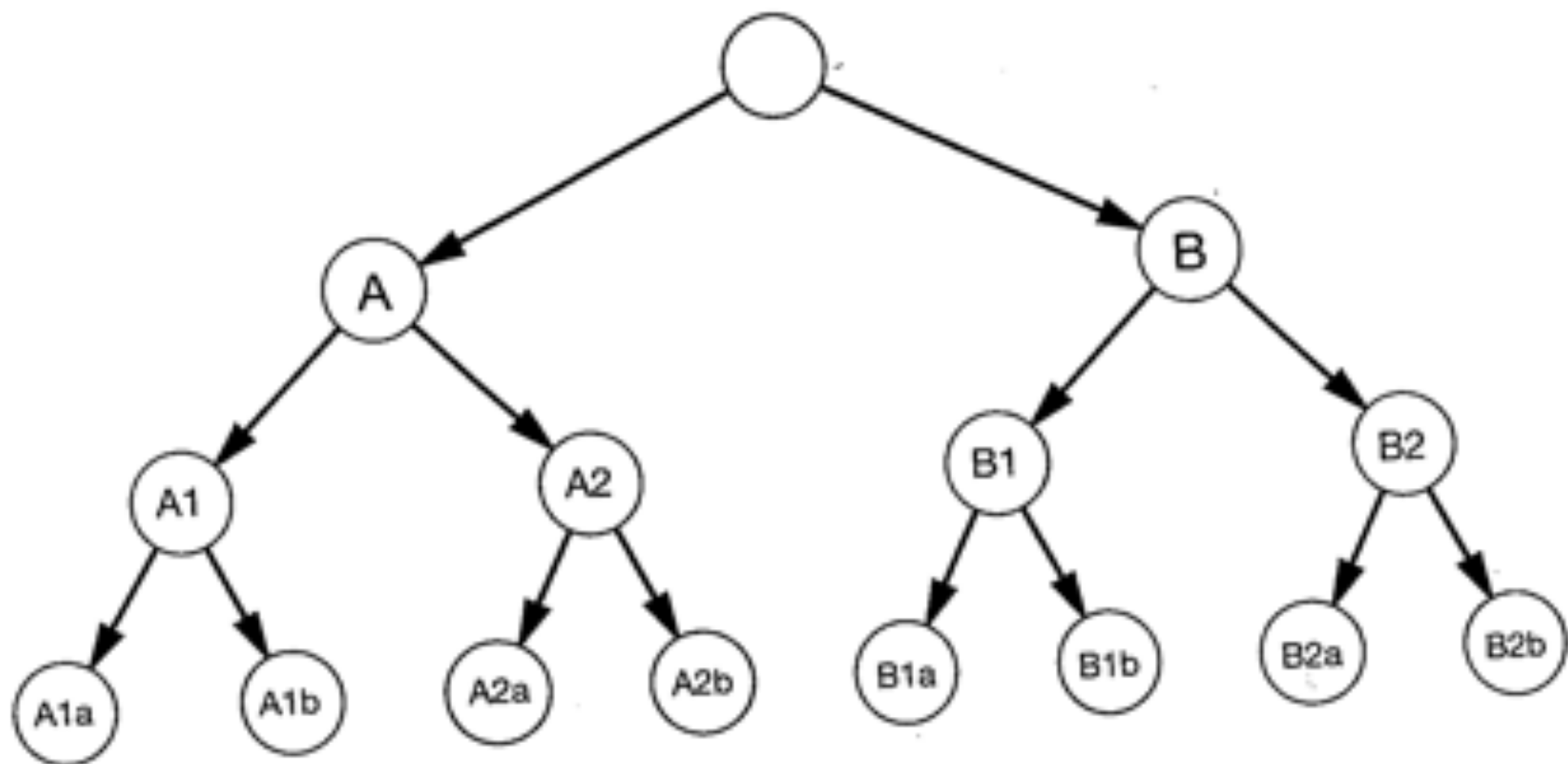


FIGURE 7.1: A simple branching tree structure.

...men også sådan her



twinery.org

Twines fordele

- Nem adgang - freeware, browserbaseret, sprogbaseret i et grafisk interface
- Hurtigt - glimrende designskitseværktøj
- Fokus på struktur og rum - lige det vi har talt om
- Meget fleksibelt - baseret på javascript
- Stort community - nem adgang til hjælp

Twines effekt på spilindustrien

- Nye, marginaliserede grupper får adgang til spiludvikling (<http://scoutshonour.com/cowgirl/> eller <http://www.auntiepixelante.com/endoftheworld/>)
- Twine bruges til at planlægge andre typer spil hurtigt (<http://www.sibylmoon.com/twine-as-a-prototyping-tool/>)
- Twine kan vise design ideer som replayability-løsninger nemt (<http://www.logolalia.com/hypertexts/a-kiss.html>)
- Der kan hurtigt laves spil til en aktuel kontekst/satire (<http://mrwasteland.itch.io/twwds>)

Workshop

- Vælg en form her til højre
- Følg linket
- Lav/planlæg et Twine-spil, der opnår *samme effekt* som det linkede
- Man må vælge om én gang!
- I har 40 minutter

1. Digt: kortlink.dk/hmhp
2. Film: kortlink.dk/hmhr
3. Sang: kortlink.dk/hmhs
4. Maleri: kortlink.dk/hmht
5. Novelle: kortlink.dk/hmhu

Opsamling

- Rejs jer op!
- Find én, I ikke har arbejdet sammen med og forklar effekten og hvordan I har villet opnå den i Twine - 10 min i alt!
- Klassiske historier er linjer, man følger
- Computerspilhistorier er rum, man udforsker
- Twine giver en måde at visualisere dette på nemt