



# Twine



## ОСНОВНИ

Twine е безплатен инструмент с отворен код, който позволява на потребителите да създават интерактивни, нелинейни истории без напреднало програмиране. Той е много подходящ за изграждане на разклоняващи се наративи и игри за бягство, базирани на решения.

URL / Достъп: <https://twinery.org/>



## ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

**Многоезична поддръжка:** Twine може да се използва на всеки език, тъй като целият текст е генериран от потребителя. Интерфейсът е на английски.

**Технически изисквания:** Работи на компютри (Windows, macOS, Linux) или чрез уеб браузър. Интернет връзка е необходима само за онлайн версията.

**Адаптации за потребители на SLD:** Twine поддържа кратки текстови пасажии, ясни възможности за избор и визуално разделяне, което помага на учащите се със SLD да навигират в съдържанието стъпка по стъпка.

### Цена и достъп:

- **Цена:** Безплатно
- **Ограничения на безплатния план:** Не
- **Изисква се акаунт или регистрация?** Не



## КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

1

### СТЪПКА 1:

Отидете на уебсайта на Twine и изберете дали да използвате версията за браузър или да изтеглите настолното приложение. Кликнете върху „Създаване на история“, за да започнете нов проект.

2

### СТЪПКА 2:

Напишете кратки текстови пасажи и ги свържете с помощта на връзки, за да създадете възможности за избор. Всеки избор води до нов пасаж, което позволява множество пътища и резултати в играта за бягство.

3

### СТЪПКА 3:

Добавете проста логика (по избор), като променливи или условия, за да проследявате напредъка, решените пъзели или събраните улики.

4

### СТЪПКА 4:

Тествайте историята, като използвате режим „Игра“. Когато сте готови, експортирайте проекта като HTML файл, който може да се споделя онлайн или да се използва офлайн.

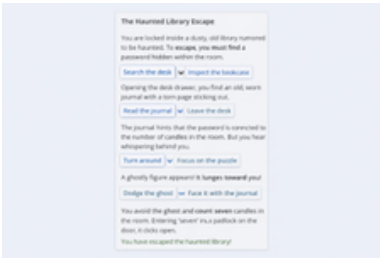



## ПРИМЕРИ ОТ ИНСТРУМЕНТА

Изображение	Възможни приложения
	<p><b>Пример: Разклоняващ се път</b></p> <p><b>Възможно приложение:</b> Всеки верен отговор отваря нов пасаж, докато грешните отговори се връщат назад или добавят времеви натиск.</p>
	<p><b>Пример: Симулация на цифрова ключалка</b></p> <p><b>Възможно приложение:</b> Играчите избират кодови комбинации чрез свързани опции, докато намерят правилната.</p>



## ПРИМЕРИ ОТ ИНСТРУМЕНТА

Изображение	Възможни приложения
	<p><b>Пример: Стая за бягство, базирана на разказ</b></p> <p><b>Възможно приложение:</b> Twine съдържа пълната история на стая за бягство.</p>
	<p><b>Пример: Разкриване на скрита улика</b></p> <p><b>Възможно приложение:</b> Някои пасажии се появяват само ако предишните улики са били „събрани“.</p>