



## Twine



### PODSTAWY

Twine to darmowe, otwarte narzędzie, które pozwala użytkownikom tworzyć interaktywne, nieliniowe historie bez zaawansowanego programowania. Doskonale nadaje się do tworzenia rozgałęzionych narracji i gier typu escape room opartych na decyzjach.

**URL / Dostęp:** <https://twinery.org/>



### INFORMACJE DODATKOWE

**Obsługa wielu języków:** Twine może być używany w dowolnym języku, ponieważ wszystkie teksty są generowane przez użytkowników. Interfejs jest w języku angielskim.

**Wymagania techniczne:** Działa na komputerach (Windows, macOS, Linux) lub przez przeglądarkę internetową. Połączenie internetowe jest wymagane tylko w przypadku wersji online.

**Dostosowania dla użytkowników SLD:** Twine obsługuje krótkie fragmenty tekstu, jasne wybory i podział wizualny, co pomaga uczniom SLD nawigować po treściach krok po kroku.

#### Koszt i dostęp:

- **Cena:** Bezpłatna
- **Limity bezpłatnego planu:** Nie
- **Wymagane jest konto lub rejestracja?** Nie

## JAK UŻYWAĆ

1

### KROK 1:

Wejdź na stronę Twine i wybierz, czy chcesz korzystać z wersji przeglądarkowej, czy pobrać aplikację na komputer. Kliknij „Utwórz historię”, aby rozpocząć nowy projekt.

2

### KROK 2:

Napisz krótkie fragmenty tekstu i połącz je linkami, aby stworzyć wybory. Każdy wybór prowadzi do nowego fragmentu, umożliwiając wiele ścieżek i zakończeń w grze typu escape room.

3

### KROK 3:

Dodaj prostą logikę (opcjonalnie), taką jak zmienne lub warunki, aby śledzić postęp, rozwiązane łamigłówki lub zebrane wskazówki.



4

### KROK 4:

Przetestuj historię w trybie „Odtwórz”. Po zakończeniu wyeksportuj projekt jako plik HTML, który można udostępnić online lub używać offline.



## PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

Obraz	Możliwe zastosowanie
	<p><b>Przykład:</b> ścieżka rozgałęzająca</p> <p><b>Możliwe zastosowanie:</b> Każda poprawna odpowiedź otwiera nowe przejście, podczas gdy błędne odpowiedzi powodują cofnięcie się w czasie lub presję czasu.</p>
	<p><b>Przykład:</b> Symulacja zamka cyfrowego</p> <p><b>Możliwe zastosowanie:</b> Gracze wybierają kombinacje kodów poprzez powiązane wybory, aż znajdą tę właściwą.</p>



## PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

Obraz	Możliwe zastosowanie
	<p><b>Przykład:</b> Pokój zagadek oparty na narracji</p> <p><b>Możliwe zastosowanie:</b> Twine jest gospodarzem całej historii pokoju zagadek.</p>
	<p><b>Przykład:</b> Ujawnienie ukrytej wskazówki</p> <p><b>Możliwe zastosowanie:</b> Niektóre fragmenty pojawiają się tylko wtedy, gdy „zebrano” poprzednie wskazówki.</p>