Allgemeiner Hinweis

Um Aufgaben erstellen zu können, benötigst Du einen Wiki-Account. Bitte wende dich an Herrin Jennifer, und frage danach.

Bearbeiten/Erstellen einer Aufgabe

Wenn Du eine Aufgabe erstellen oder bearbeiten möchtest, kann dies hier geschehen. Füge einfach in der Liste “Aktuelle Aufgaben” eine Zeile hinzu. Eine Aufgabe hat natürlich ein bestimmtes Format und müssen vom html-Tag “‹code›…‹/code›” umschlossen sein. Die ersten vier Zeilen einer Aufgabe müssen die folgenden Schlüsselwörter enthalten:

```
Title:Title Name
Sex: Female T Male T
Require: rlock candle
Limits: Bondage Watersport
```

Die möglichen Schlüsselwörter für “Limit” und “Require” findest Du weiter unten.

Aktuelle Aufgaben:

- Waxnipples - Eine Beispielaufgabe
- Hold your breath - [ready]
- Silk it - task description
- **Lines** - Eine einfache Aufgabe, die keine Limits besitzt [added]
- Eyes - Rumspielen mit länger andauernden Aufgaben [ready?]
- Top ten chastity - Direkter Anreiz für höhere Stimmung
- **shower time** - Spaß unter der Dusche [added]
- Feel lucky - Das wird eine nette Aufgabe werden…
- Secondthoughts - Andere Gedanken?
- Red Green - Edge und Stop mit Bewegungserkennung und einer eventuellen Orgasmusverweigerung bei Bewegung [ready]
- Long shock - 2 Stunden e-Stim-Session
- You are a star - CBT Belohnung für Star-Jumps
- Sliding sensations - Kitzeltortur [ready]
- Celebration - Feiern der guten Nachricht [ready]
- **Feel the Burn** - Vorschlag für ein neues Möbelstück auf Jennifers nächster Feier [added]
- Watersport easy - Einfacher Wassersport in der Badewanne [added]
- Hold it for lines - Wassersport und Edging.
- A study in bondage - Hilflos und verzweifelt.[ready]
- LunchtimeFun - Spiele gegen zwei Mitspieler darum, was Du zur Mittagszeit machen musst.
- Casino - Wetten um Stimmungspunkte und Verschlusszeiten
- Sissy Stripper Academy - Stripschule mit Mistress Jennifer
- frogtietime - Spaß mit Fesseln [ready]
- Sisy playtime - Mach Dich hübsch und lass uns spielen
- A Hard Walk - Lass uns spazieren gehen [READY]
- Beauty salon - Ein Besuch im Schönheitssalon

- pathetic Sissy - Analaktionen und eine Erinnerung an den Status
- butttraining - Mein erstes Analerlebnis von Leo slave
- Self Torment - Prostataspiele
- button test - Funktionstests und Ideen

Testen einer Aufgabe

Du kannst einer der Aufgaben ausprobieren, indem Du sie in der Nachrichtenzentrale auswählst (“Test task”). Das austesten einer Aufgabe hat keine Auswirkung auf die Stimmung, insbesondere zieht das Abbrechen einer Aufgabe keine Konsequenzen nach sich, die Ergebnisse (Bilder) verbleiben aber im System.

Veröffentlichen einer Aufgabe

Wenn Du der Meinung bist, dass Du eine Aufgabe so fertiggestellt hast, dass sie von Herrin Jennifer genutzt werden kann, dann musst Du den Ausdruck “[ready]” der Aufgabenbeschreibung in der Liste oben hinzufügen. Die Aufgabe wird dann von Herrin Jennifer oder einem ihrer Helfer geprüft und dann der Liste der zufälligen Aufgaben hinzugefügt.

Entwicklung von Aufgaben

Beispiel Codesegmente

Einfaches Beispiel

```
; ***
; *** Dies ist eine Kommentarlinie. Sie macht nichts, erleichtert es aber
das Programm zu lesen.
; ***
; *** I do not translate the program code itself, because the tasks should
be in english, that everyone can read and do them.
; ***
show:I'm going to be nice and give you a chance to cum today. First, get
naked and fetch a pair of handcuffs.
wait:60
cam:1
button:Naked and ready, Mistress
show:Good, let's get started. Play with yourself, get yourself nice and
excited for me.
sound:bell.wav
wait:30
```

Schleifen & Zufallszahlen

```
; ***
```

```
; *** Der Variablen TEMP1 wird eine Zahl zwischen 1 und 10 zugewiesen,
danach wird die Schleife
; *** so häufig ausgeführt wie die Zahl, die TEMP1 zugewiesen wurde.
; ***
settemp1:Math.floor((Math.random() * 10) + 1)
loop:TEMP1
sound:bell.wav
wait:3
endloop
```

Ein Foto zu einem zufälligen Zeitpunkt aufnehmen

```
; ***
; *** Dieses Codefragment kann einfache wait/cam-Abschnitte ersetzen um
diese weniger vorhersagbar zu gestalten.
; *** Um unterschiedliche Wartezeiten zu erhalten, ändere die beiden "60"
bevor Du zum nächsten Programmabschnitt wechselst.
; ***
settemp1:Math.floor((Math.random() * 60) + 1)
wait:TEMP1
cam:1
wait:60-TEMP1
```

Unterschiedliche Geschlechter

```
if:(FEMALE)
settemp1:(girl)
fi
if:(!FEMALE)
settemp1:(boy)
fi
show:Good TEMP1! :)
```

Befehlsreferenz

Mit Ausnahme des Kommentars, beginnen alle Befehle auf einer neuen Zeile und besitzen zwischen dem Befehl und den Parametern einen Doppelpunkt: COMMAND : PARAMETER [, PARAMETER]

Kommando	Parameter	Beschreibung
asktext	prompt text	Texteingabefeld - Die Eingabe wird in LASTASK gespeichert.
button	Button Text	Button
cam	*Not used*	Foto aufnehmen
choice	option1, option2 ….	Erzeugt Radiobuttons für jede Option. Die gewählte Option wird in LASTASK gespeichert.
image	Dateiname	Zeigt ein Bild an, z.B.: lib_image/02.jpg
kimage	0 oder 1	Zeigt ein peinliches Foto des Benutzers (1), oder (0) das des Partners/Schwarm an.
log	Text to write	Schreibt einen Text in die Nachrichtenzentrale

Kommando	Parameter	Beschreibung
settemp1	Wert der in TEMP1 gespeichert werden soll	Ebenso für settemp2 oder settemp3
setchastity	Zu setzender Wert (days oder hours)	z.B. setchastity:2 days
setdenial	Zu setzender Wert (days oder hours)	z.B. setdenial:2 hours
show	Display Text	Zeigt einen Text an
sound	Sounddatei	Spielt eine Sounddatei ab, z.B. bell.wav. Verfügbare Töne: 20slowswats.wav, bell.wav, cane.wav, metronome.wav, shortwhip.wav, swat.wav, tom.wav, whip.wav
trigger	device:(delay in seconds)	Triggert ein ferngesteuertes Gerät, z.B. trigger:vibe:12
wait	number of seconds to wait	Wartet n Sekunden
web	http://www.google.com	Öffnet eine Webseite in einem neuen Fenster.
finish	*Not used*	Beendet die Aufgabe und zeigt den Button Return to message view“ an
startgroup	Anzahl Spieler	Fügt den Benutzer zu einer Spielegruppe für diese Aufgabe hinzu, wenn die Anzahl der Spieler in der Gruppe erreicht ist, wird eine neue Gruppe gestartet. Da die Zuordnung beim Starten der Aufgabe erfolgt, darf diese Anweisung nicht in einer if-Anweisung u.ä. genutzt werden.

Ablaufsteuerung

```
if:(condition)
fi
loop:5 - Schleife von 1 bis 5
endloop
settemp1:(expression) - Zuweisung, TEMP1 erhält den Wert "expression"
```

Variablen

Variablen können in allen Parametern benutzt werden, und werden bei der Ausführung durch ihre Werte ersetzt.

```
LEVEL
MOOD
TEMP1, TEMP2, TEMP3
LASTASK - Ergebnis des letzten "asktext", bzw. "choice"
FEMALE - Gibt true zurück, wenn der Benutzer eine Frau ist, ansonsten false.
TRANS - Gibt true im Falle von Transgender zurück, ansonsten false bei Mann
oder Frau.
SNAME - Name des Subs.
PNAME - Name des Partners/Schwarms.
DENIED - True, wenn der Benutzer nicht kommen darf.
INCHASTITY - True, wenn der Benutzer verschlossen ist.
```

Vorraussetzungen

Die folgenden Anweisungen können in der “Require”-Zeile einer Aufgabe genutzt werden (die ersten 3 Anweisungen sind fernsteuerbare Geräte, die letzte Anweisung stellt sicher, dass die Aufgabe nur ausgeführt wird, wenn der Sub die Erlaubnis hat zu spritzen):

```
restim rshock rlock chastity buttplug candle crop dildo estim gag handcuffs
humbler nippleclamps nochaste cancum
```

Limits

Die folgenden Anweisungen können in der “Limits”-Zeile einer Aufgabe genutzt werden (in der gleichen Reihe wie in den Optionen):

```
Anal Bondage Chastity Cum Financial Outdoor Exhibitionism Orgasm Pain-G
Pain-N Sissy Shaving Watersport
```

From:
https://play-link.com/wiki/ - **PlayLink**

Permanent link:
https://play-link.com/wiki/doku.php?id=de:task_editor

Last update: **2017/04/04 15:34**