

// TEXTADVENTURES MIT TWINE

KONZEPT / METHODE / HANDOUT

// GRUNDLEGENDE FUNKTIONEN IM TEXTEDITOR

Verlinkungen zwischen den Textpassagen (Absätzen) erstellen
[[angezeigter Text|Name des verknüpften Absatzes]]

Textformatierung

Fett: `**fett**`
Kursiv: `*kursiv*`
Unterstrichen: `<u>unterstrichen</u>`
Text verkleinern `^^verkleinern^^`
Text schwarz unterlegen `~~schwarz unterlegen~~`

// WEITERE FUNKTIONEN IM TEXTEDITOR

Zufallsgenerator

Der Zufallsgenerator bestimmt, welches vorher definierte Element auf einer Textseite angezeigt wird. Bei jedem Aufruf dieser Seite wird ein anderes, zuvor definiertes Element angezeigt, was zu Variationen des Spielverlaufs führt.

Beispiel: Eine zufällige Himmelsrichtung
(either: "Norden", "Osten", "Süden", "Westen")

Beispiel: Eine beliebige Zahl zwischen 1 und 10 (hier kann mit dem Random-Befehl gearbeitet werden, welcher eine detaillierte Aufzählung jeder einzelnen Zahl erspart.
(random: 1,10)

Hooks

Ein Hook ist ein zunächst nicht sichtbarer Text, der nach Anklicken innerhalb desselben Absatzes sichtbar wird. Bemerkbar wird er durch eine Verlinkung.

[der sichtbare verlinkte Text]<x|
(click:?x)[der Text, der nach dem Anklicken sichtbar wird]

Variablen

Namen von Variablen müssen mit \$ beginnen (\$name)
Variable „\$name“ auf den Wert 1 setzen: (set: \$name = 1)
Variable prüfen:

(if: \$name is 1)[beliebiger Text, der bei Variable = 1 erscheint] (elseif: \$name is 2)[anderer Text, der bei Variable = 2 erscheint] (else:)[weiterer Text, der bei allen anderen Fällen erscheint]

// STYLESHEET BEARBEITEN

Über das Stylesheet lassen sich grundlegende Einstellungen wie Schriftfarbe oder Schriftgröße verändern.

Farbgebung ändern

Hintergrund	Body	Links	tw-link
	{		{
	background-color: black;		color: blue;
	}		}
Text	tw-passage	Besuchte Links	tw-link.visited
	{		{
	color: orange;		color: white;
	}		}

// Statt der Farbbezeichnungen können auch sechsstellige RGB-Hex-Werte verwendet werden. Zum Beispiel Rot:
color: #ff0000;

Online gibt es verschiedene Tools, um die passenden Farben zu finden, wie z. B. das übersichtliche [ColorSchema](#) oder das komplexere [Farbauswahl-Werkzeug](#) von Mozilla Developer Network.

Schriftgröße ändern

Body, tw-story
{
font-size: 12px;
}



// MEDIEN EINFÜGEN

Um bei Twine Medien wie Bilder oder Videos einzufügen, müssen diese online abgelegt bzw. verfügbar sein, wenn man das Spiel auch von anderen Rechnern aus spielen möchte. Mediendateien werden im Text verknüpft.

Bilder

```

```

Videos

```
<video src="die URL des Videos" width="640" height="480">
</video>
```

Audio

```
<audio src="die URL des Sound Effekts" autoplay>
```

Dateiformat Audio

- fügt man MP3-Dateien ein, so können diese nicht im Editor getestet bzw. abgespielt werden, sondern erst nachdem die Datei gespeichert ("Als Datei veröffentlichen") und anschließend im Browser geöffnet wird
- fügt man WAV-Dateien ein, lassen sich diese auch schon im Editor abspielen, allerdings kann es aufgrund der Dateigröße zu Verzögerungen kommen (zumindest bei längeren Aufnahmen)

Weitere Tipps und Tricks zum Einfügen von Medien gibt es im [Twine-Wiki](#).

// SPEICHERORT DER GESCHICHTEN

- Twine speichert alle Geschichten automatisch. Abgelegt werden sie unter: „Eigene Dateien/Dokumente/Twine/Stories“
- Die Geschichten sind zudem in Twine in der Bibliothek auffindbar

// TWINE WIKI | TWINE 2 GUIDE

Unter <http://twinery.org/wiki/twine2:guide> findet man das Twine-Wiki, das jede Menge hilfreiche Informationen und Tipps bereithält.

// NOTIZEN