

Twine

FUNKTIONEN IM TEXTEDITOR

Verlinkungen zwischen den Textpassagen (Absätzen) erstellen

[[angezeigter Text|Name des verknüpften Absatzes]]

Die eckigen Klammern macht man mit AltGr + ü oder AltGr + " "

Zu bereits bestehenden Absätzen kann man auch verlinken:

[[angezeigter Text->Name des verknüpften Absatzes]]

Textformatierung

Diese Änderungen gelten nur für den Text, den du mit Sternchen oder Pfeilchen einklammerst.

Fett:	**Text**
<i>Kursiv:</i>	<i>*Text*</i>
<u>Unterstrichen:</u>	<u>Text</u>
Text verkleinern	^^Text^^
schwarz unterlegen	~~Text~~
Farbe ändern	(text-colour: orange)[dein Text]
Schriftgröße	(text-size: 10)[dein Text]

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]

Der gerade Strich wird mit AltGr + 7 gemacht

Variablen

Variablen braucht man z.B. um gefundenes Gold zu zählen oder um festzustellen, ob der Schlüssel gefunden wurde.

Namen von Variablen müssen mit \$ beginnen (\$name)

Zum Prüfen braucht man die Befehle (if:) *wenn* und (else:) *sonst*

Beispiele:

Schlüssel finden:

Wenn der Schlüssel gefunden wurde, schreibe:

(set: \$Schlüssel = true)

Wenn er dann gebraucht wird, schreibe:

(if: \$Schlüssel is true)[

[[Tür öffnen]]

]

(else:)[

[[Dir fehlt leider der Schlüssel->zu]]

]

Gold finden:

Wenn du 5 Gold findest, schreibe: (set \$Gold = \$Gold+5) also füge zum bereits vorhandenen Gold 5 hinzu

Wenn du dann Gold brauchst kannst du prüfen, ob genug da ist:

(if: \$Gold >= 10)[

[[du bezahlst 10 Goldstücke]]

]

(else:)[

[[du hast leider nicht genug Geld]]

]

Die Klammern müssen so wie in den Beispielen auf neuen Linien stehen.

Wartezeit

Verzögere den nächsten Text um einige Sekunden:

(live: 3s)[dein Text]

// NOTIZEN

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. Entweder nehmt ihr also ein Bild von einer bestehenden Webseite und verknüpft das (Achtung, nur Bilder, die keine Lizenz haben) oder ihr gebt mir ein Bild und ich lade es für euch hoch...

Bilder

```

```

Videos

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

Audio

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

Dateiformat Audio

- Wenn man MP3-Dateien einfügt, so können diese nicht im Editor getestet bzw. abgespielt werden, sondern erst nachdem die Datei gespeichert ("Als Datei veröffentlicht") und anschließend im Browser geöffnet wird
- Wenn man WAV-Dateien einfügt, 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 in [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
-