

TWINE CODES & FUNKTIONEN

TEXTVFORMATIERUNGEN

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

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

STYLESHEET VERÄNDERN / ANPASSEN

Über das Stylesheet lassen sich grundlegende Einstellungen wie Schriftfarbe oder Schriftgröße verändern. Statt der Farbbezeichnungen können auch sechsstellige RGB-Hex-Werte verwendet werden. Zum Beispiel Rot:
color: #ff0000;

Farbgebung ändern

Hintergrund: Body {background-color: black;}
Links: tw-link {color: blue;}
Text: tw-passage {color: orange;}
Besuchte Links: tw-link.visited {color: white;}
Schriftgröße: 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 gibt es im [hier](#).