

Mémo Twine

Retrouvez ici un récapitulatif de la syntaxe de base du logiciel Twine, pour le format Harlowe (format par défaut), ainsi que d'autres conseils et informations générales (tous formats confondus) pour réaliser votre jeu/histoire interactive. Twine est un logiciel libre, téléchargeable et utilisable en ligne sur <https://twinery.org/>

Fonction	Syntaxe	Exemple
Ajouter un lien vers un passage	[[Nom du passage]]	[[ouvrir la porte de gauche]]
Si le passage n'existe pas, il sera créé automatiquement. Lorsqu'un joueur cliquera sur la phrase, il sera dirigé vers le passage du même nom.		
Ajouter un lien avec un texte différent du nom de passage	[[Texte à afficher dans le lien->Nom du passage]]	[[ouvrir la porte de gauche->histoire1]]
On peut remplacer le tiret et le signe supérieur par une barre verticale (Alt Gr + tiret du 6). Ex : [[ouvrir la porte de droite histoire1]]		
Ajouter une émoticône	copier/coller simplement depuis le site getemoji.com par exemple	
Ajouter une image ou un GIF animé	<code></code> <code></code>	<code></code>
<ul style="list-style-type: none"><i>width</i> est la largeur, en pourcentage ou en pixels.Pour ajouter facilement une image à l'histoire, elle doit être hébergée sur un serveur. Vous utiliserez alors l'url de l'image (qui doit se terminer de préférence par .jpg ou .png, éventuellement .gif.). Sur une image d'internet, clic droit « copier l'adresse de l'image ». (voir compléments en bas du mémo).Pour une utilisation en local, vous pouvez mettre le nom de fichier de l'image (ex : ginkgo.png). Il faudra que le fichier image soit dans le même dossier que le fichier html. Attention, l'image ne s'affichera que lorsqu'on lance le fichier html, pas en aperçu depuis le logiciel.		

Ajouter une vidéo	Cliquez sur le bouton « partager » d'une vidéo en ligne (youtube, vimeo...), puis copier le code d'intégration	<pre><iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/gpGB9AtMNVE" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe></pre>
Permettre au joueur de saisir du texte. Ce texte est enregistré dans une « variable » et peut ainsi être réutilisé (ex : prénom)	(set:\$variable to (prompt: "Phrase ou question", "texte préparé dans la case")) Pour utiliser le mot, écrire \$variable	(set:\$prenom to (prompt: "Avant de commencer le jeu, tapez votre prénom:", "Tapez votre prénom ici")) Bienvenue \$prenom !
Afficher, par un clic sur un mot, soit du texte supplémentaire, soit un texte qui le remplace (ex : synonyme...)	(click: "texte affiché")[texte supplémentaire]	Une photo est accrochée sur la porte. (click:"photo")[Elle représente un groupe de musiciens]
	(click-replace: "texte affiché")[texte de remplacement]	J'aperçois un plaqueminier. (click-replace:"plaqueminier")[arbre à kakis]
En-tête et pied de page	Header (en-tête) : Créer un passage indépendant des autres (bouton +Passage). L'éditer et cliquer sur + <i>balise</i> et écrire Header puis cliquer sur <i>Add</i> . Dans le corps du passage, ajouter une photo par exemple. Footer (pied de page) : Idem que pour header mais en écrivant <i>Footer</i>	
Mise en forme : utiliser la barre d'outils ou la syntaxe suivante	**texte en gras** <i>//texte en italique//</i> ~~texte barré~~	Vous êtes **vraiment** ~~ridicule~~ //surprenant// ! Vous êtes vraiment ridicule <i>surprenant</i> !
	<u>texte souligné</u>	Une <u>grande</u> porte : Une <u>grande</u> porte

Mise en forme générale (ex : agrandir l'écriture) :

Dans le menu en bas à gauche (clic sur le nom de l'histoire), cliquez sur "Modifier la feuille de style".

Coller du code CSS récupéré ci-dessous ou sur Internet.

Exemples, qui s'appliqueront **à l'ensemble du jeu** :

<pre>body, tw-passage { text-align: center; font-size: 125%; } tw-story { background-color: #0000ff; }</pre>	<pre>tw-story { background-image: url("adresse de l'image"); } tw-sidebar { background-color: yellow; }</pre>	<pre>tw-link { color: #008c28; } tw-link.visited { color: #8C0028; }</pre>
<p>Le texte sera centré et plus grand que la normale, le fond sera bleu.</p>	<p>Il y aura une image de fond, et la zone de gauche, avec la flèche de retour, sera sur fond jaune.</p>	<p>Les liens seront verts, les liens déjà visités seront bordeaux.</p>

Pour choisir une couleur, on peut écrire son nom en anglais ou copier son code hexadécimal du type `#0000ff`. (voir <https://htmlcolorcodes.com/fr/>)

Plus d'infos à propos du CSS dans Twine sur <http://www.fiction-interactive.fr/un-petit-peu-de-css-dans-votre-twine/> ou <https://ohiofi.com/blog/twine-css/>

Images

En cas de publication du jeu sur Internet, utilisez des images libres de droit : changez les paramètres de licence sur votre moteur de recherche. Cliquez sur l'image pour afficher l'original dans le site (ne pas cliquer sur la miniature), puis clic droit « copier l'adresse de l'image ».

Pensez aussi aux sites <https://search.creativecommons.org> et <https://commons.wikimedia.org/wiki/Accueil?uselang=fr>

Héberger ses propres images : soit sur un blog (Wordpress par exemple), soit sur un service dédié, de préférence libre comme <https://pic.infini.fr/>. Si vous utilisez un espace de stockage quelconque (cloud), cela ne fonctionnera pas.

Fichiers

Pour obtenir le résultat et le partager, on clique sur le menu (nom de l'histoire en bas à gauche), puis « Publier vers un fichier ».

Quelqu'un d'autre peut réimporter un fichier html réalisé avec Twine, pour le modifier, en utilisant « Importer un fichier ».

Conseils d'utilisation des fichiers :

- Le résultat est un fichier qui peut être transmis par courriel ou autre, comme un PDF. C'est un fichier html, qui s'ouvre tout simplement et automatiquement avec un navigateur.
- Si on veut qu'il soit utilisable en ligne, comme dans les exemples ci-dessous, il faut l'héberger sur un site internet. Si vous n'avez pas de site, une des seules solutions gratuites est d'en créer un sur <https://subscribe.free.fr/accesgratuit/>
- **Astuce** : Il reste aussi la possibilité de l'héberger provisoirement en gardant son ordinateur allumé le temps nécessaire, avec <https://hostyoself.com/>

S'inspirer, aller plus loin

- Documentation Harlowe : <https://twine2.neocities.org>. On peut même prévisualiser certaines commandes. [Exemple](#)
- Voici un très bon [Tuto](#) en français. Deux autres en vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=gpGB9AtMNVE> ou <https://www.youtube.com/watch?v=6iYsDJnxUSU>
- Exemples de jeux réalisés avec Twine :
 - [La machine à remonter l'infox](#)
 - [Le défi de la famille Fégafoché](#)
 - [Exercice copier-coller](#)
 - [Un procès à Athènes](#)
 - [Nuit Blanche](#)
 - [Cactus Blue Motel](#)

Mémo réalisé par le [Réseau Cyber-base Lacq-Orthez](#) et [Laurence Magnaudet de Mon Assistant Numérique Pays Basque](#)

