



# BROKEN CROWN

## Doku-Wiki Basics

Eine grobe Übersicht zu den Funktionen des BC Wiki

Ver. 2.1  
by Dennis Erk

## **Inhaltsverzeichnis:**

Einleitung	3
<b>Die Editoren:</b>	<b>3</b>
Der FCK Editor:	4
Internetadresse:	5
Interner Dokuwiki Link:	5
Dokuwiki Datei Link:	7
Bilder im Text verlinken:	8
Der DW Editor	10
Wechseln der Editoren:	10
Shortcuts:	11
Links	12
Tabellen	14
Diagramme	15
Bilder die auf Dateien verlinken	19
<b>Spoiler Funktion</b>	<b>19</b>
<b>Image Map</b>	<b>21</b>
Syntax	21
Verlinkung:	22
Koordinaten:	23
<b>FAQ</b>	<b>24</b>

## Einleitung

Auf den ersten Blick erscheint das Broken Crown Wiki zunächst unübersichtlich und kompliziert. Tatsächlich ist es, nach kurzer Einarbeitungsphase jedoch sehr intuitiv. Bei der Arbeit mit dem Dokuwiki sind ein paar Dinge zu beachten, vor allem im Hinblick darauf, was es kann und was es nicht kann aber auch, wie man mit den technischen Schwierigkeiten umgeht, die bei der Arbeit am Wiki auftreten können.

Gedacht ist diese Übersicht hier vor allem für die jeweiligen Medienbeauftragten der Landesteam, fungiert aber gleichermaßen auch als Handreichung bzw. Tutorial für interessierte SpielerInnen, die die Inhalte im Wiki mitgestalten wollen.

Dieser Überblick ist dabei bei weitem nicht vollständig, vieles wurde weggelassen, um die Länge des Dokuments nicht unnötig zu überspannen oder um nicht zu tief ins Detail zu gehen mit Funktionen, die für den täglichen Umgang mit dem Wiki gar nicht gebraucht werden. Hinzu kommt, dass der Ersteller dieses Überblicks selbst auch weder Fachinformatiker noch Programmierer ist und sein Wissen schlicht beim alltäglichen Umgang mit dem Wiki angehäuft hat.

Dies soll eventuell auch ein bisschen Mut machen, dass sich eigentlich jeder mit ein bisschen Zeit und entsprechender Motivation problemlos in die Wiki Software einarbeiten kann. Sollten irgendwelche wichtigen Basics fehlen, nicht zögern das auf den mannigfaltigen Kommunikationskanälen mitzuteilen.

## Die Editoren:


Das Wikisystem, mit dem das Broken Crown Wiki gestaltet ist, hat **zwei** Arten von Editoren mit denen Seiten angelegt oder miteinander verlinkt werden können, der **FCK Editor** sowie der **DW Editor**.

Man erreicht den Seiteneditor von jeder beliebigen Wiki-Seite des Dokuwikis über das "Stift Icon" auf der rechten Seite:

1. Stift Icon (Nur sichtbar wenn man Bearbeitungsrechte im Wiki hat)
2. "Ältere Version wiederherstellen" (Für den Fall dass man ausversehen Inhalte löscht.)
3. Links zu dieser Seite
4. Zum Seitenanfang zurückkehren



## Der FCK Editor:



The screenshot shows the FCK Editor interface. At the top is a toolbar with various icons for text formatting (bold, italic, underline, text color, background color), lists, tables, and other features. Below the toolbar is a text area containing the following text:

### Allgemeines

#### Einleitung


Herzlich willkommen im Fürstentum Makrabar. Als Spieler des 'Hauses' Makrabar (Hausspieler) also als gebürtiger Makrabari gibt es viel zu wissen und einige Dinge zu beachten. Makrabar versteht sich als Land, das eine gänzlich andere und eigene Kultur darstellen möchte, die aus regulären LARP Gewohnheiten ein wenig ausbricht. Das Spiel in Makrabar ist anspruchsvoll, da es so gänzlich anders ist, als man das im regulären Fantasy-LARP gewohnt ist, diese Herausforderung ist aber zu meistern. Unsere Spielerbetreuung, sowie unsere Spielerschaft sind sehr offen für Ideen und werden alles in ihrer Macht stehende tun, um euch euren Einstieg in unser schönes Land so einfach wie möglich zu gestalten. Im Folgenden findet ihr detaillierte Informationen zu Makrabar, aufgeteilt in die wichtigsten Fragen, die man als Hausspieler haben kann, sowie einen Überblick (Zeitrechnung, Geschichte, Sagen und Legenden) über unsere Landeshintergründe (Rangperlen, Provinzen, Gesellschaft, Clans und Gruppierungen).

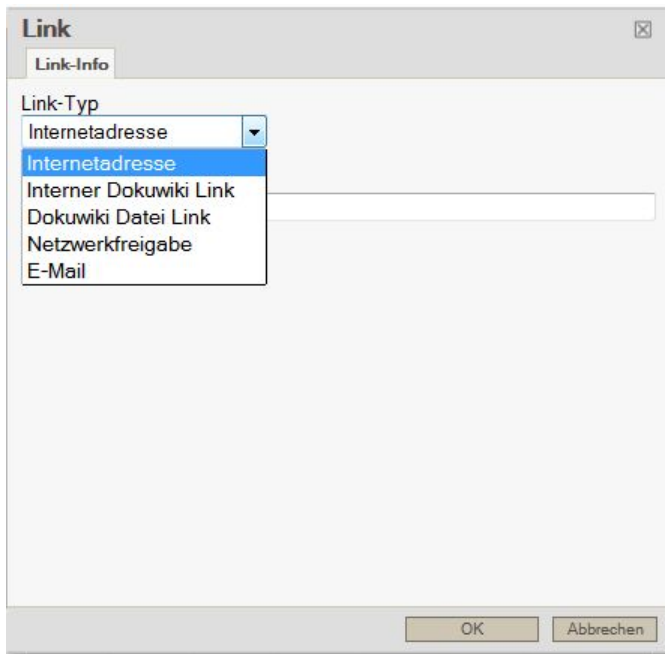
Am Schluss findet ihr noch ein Glossar mit den wichtigsten Begriffen, die man schnell nachschlagen können sollte, nochmal das Who is Who der bekanntesten Personen Makrabars, eine Liste von FAQs, sowie einen Überblick über die Kommunikationsplattformen, die wir

At the bottom of the text area are buttons for 'Speichern', 'Löschen', 'DW Edit', 'Abbrechen', 'Backup', and 'Rückgängig'. Below these buttons is a checkbox labeled 'Enable Complex Tables (what's this?)'. To the right of the text area is a shield-shaped logo with a green background and a golden phoenix.

Der FCK Editor wird meist genutzt für weniger komplexe Seiten, also Seiten die vor allen Dingen Text enthalten. Es ist wesentlich intuitiver und einfacher mit dem FCK Editor zu arbeiten, Da man einfach die Überschriftenstruktur einstellen kann (Unter Format: Überschrift 1,2,3 etc.), Tabellen und Listen erstellen kann und interne, sowie externe Seiten und Dateien verlinken kann.

Die Verlinkung von Seiten ist dabei denkbar einfach:

Man klickt auf das Symbol mit dem Erdball und dem Kettenglied (  ) und wählt anschließend die Art des Links aus, den man erstellen will:



Für unsere Zwecke Interessant sind dabei vor allem die ersten drei:

### Internetadresse:

Wollen wir die BC-Homepage, das BC Forum, einen Wikipedia-Artikel etc. verlinken, nutzen wir diese Funktion. Speichern wir die Seite ab wird der Link nicht, wie bei einem internen Link Grün (oder Rot) angezeigt, sondern mit einer kleinen Weltkugel davor(

[🌐 Broken-Crown-Forum](#) )

### Interner Dokuwiki Link:

Dies ist die am häufig genutzte Funktion im Wiki. Das verlinken von Unterseiten miteinander. Markiere ich das Wort "Hochphönix" in einem Text, weil ich möchte, dass man von diesem direkt zur Wiki-Seite des Fürsten von Makrabar kommt, nutze ich die Funktion des Internen Dokuwiki Links. Dies kann auf drei Arten geschehen:

1. Ist die Seite schon angelegt kann ich sie einfach auf dem Server suchen:

broken-crown.de/wiki/lib/plugins/fckg/fckeditor/editor/filemanager/browser/default/browser.html?Connector=http%3A%2F%2Fbroken-crown.de%2Fwiki%2Flib%2Fplugins%2Ffckg%

Resource Type: File

/broken\_crown/haeuser/makrabar/hausspieler/

feuer zhemo	2 KB
geld	1 KB
glaube lehre elemente	3 KB
glaube lehre energie	1 KB
glaube lehre jenseits	2 KB
glaube lehre sphaeren	2 KB
glaube liudong ausbildung	2 KB
glaube liudong kleidung	2 KB
glaube liudong leben	1 KB
glaube liudong verhalten	2 KB
glaube pfad ursprung	9 KB
glaube qi heute	4 KB
glaube ursprung	2 KB
glaube wege	8 KB
glaube wesen qi	3 KB
handelshaeuser	3 KB
hochphoenix	2 KB
kalender	2 KB
karte	3 KB
knigge	19 KB
krabbe	1 KB
kranich	1 KB
krieger	11 KB
kristallprinzessin	1 KB
makrabar-karte-version-5_7 .png	1 KB
metall sekkoutai	2 KB
pfad der drachenschildkroete	3 KB
pfad der leere	6 KB
pfad der schlange	1 KB
pfad des kranich	3 KB
pfad des qi	8 KB
pfad des qilin	5 KB

Neue Datei in diesem Ordner hochladen  
Durchsuchen... Keine Datei ausgewählt.

move Leserechte  
Ctrl+ Uploadrechte

2. Kenne ich die "URL" der Seite die ich verlinken möchte (oder habe ich sie mir in die Zwischenablage kopiert) kann ich diese auch direkt eintragen:

**Link** [X]

Link-Info Erweitert

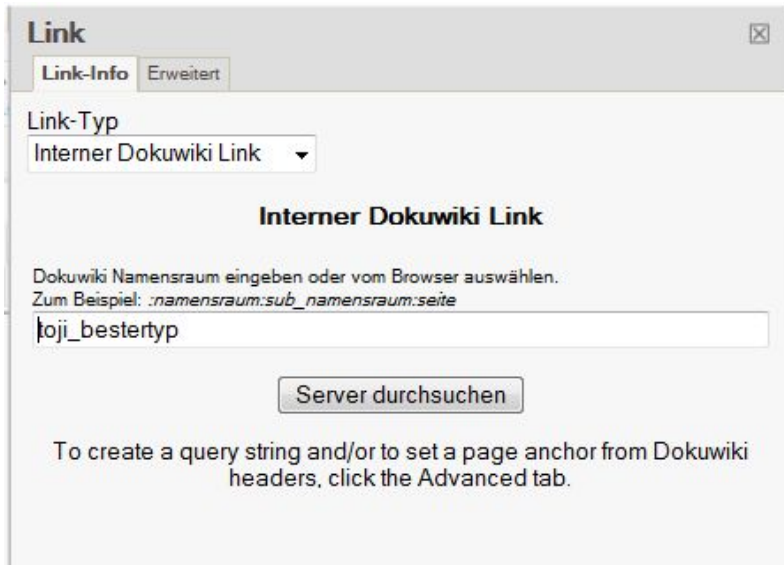
Link-Typ  
Interner Dokuwiki Link

**Interner Dokuwiki Link**

Dokuwiki Namensraum eingeben oder vom Browser auswählen.  
Zum Beispiel: `:namensraum.sub_namensraum.seite`

To create a query string and/or to set a page anchor from Dokuwiki headers, click the Advanced tab.

3. Gibt es noch keine Seite zu dem Begriff den ich verlinken möchte, kann ich diesen auch einfach hier erstellen, indem ich den Dokuwiki Namensraum selbst eingebe.

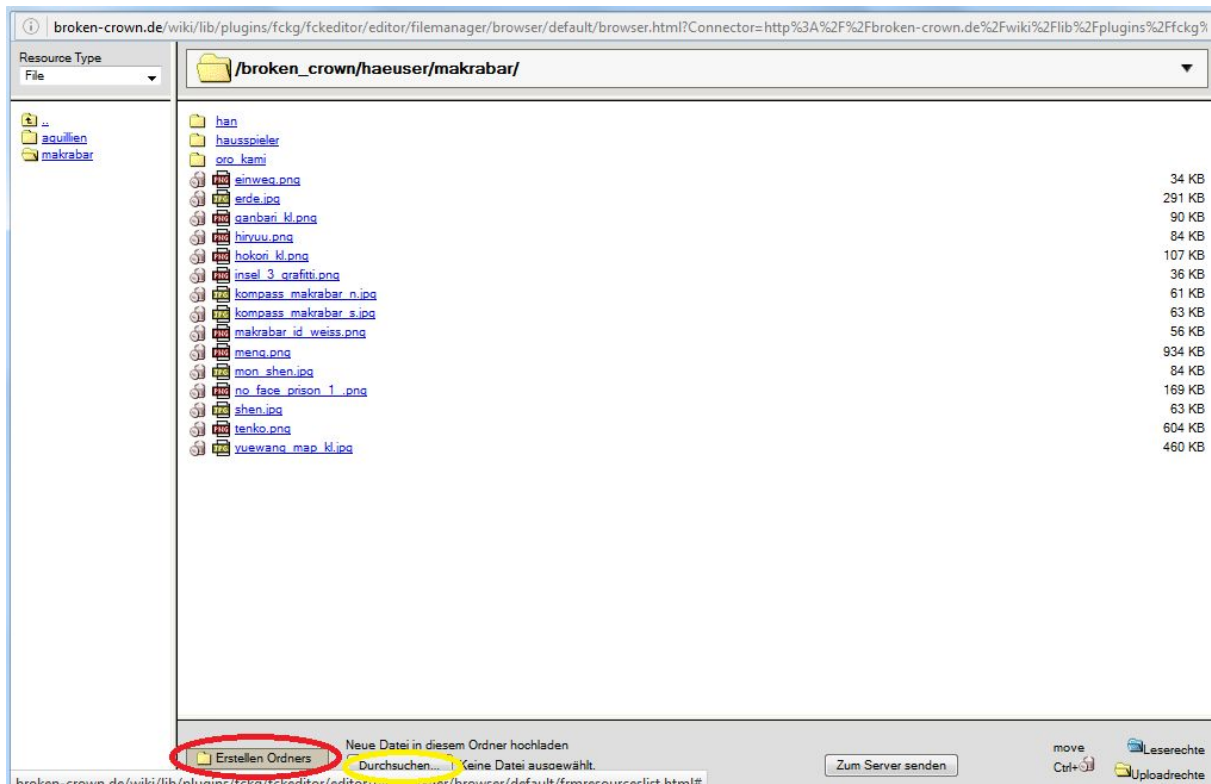


The screenshot shows a dialog box titled "Link" with two tabs: "Link-Info" (selected) and "Erweitert". Under "Link-Info", the "Link-Typ" dropdown menu is set to "Interner Dokuwiki Link". Below this, the text "Interner Dokuwiki Link" is displayed. A note reads: "Dokuwiki Namensraum eingeben oder vom Browser auswählen. Zum Beispiel: `:namensraum:sub_namensraum:seite`". The input field contains the text "toji\_bestertyp". Below the input field is a button labeled "Server durchsuchen". At the bottom, there is a note: "To create a query string and/or to set a page anchor from Dokuwiki headers, click the Advanced tab."

Dokuwiki erstellt dann automatisch eine leere Seite auf die der von mir verlinkte Begriff verweist. Dieser wird solange **rot** im Wiki angezeigt bis sie mit Inhalten gefüllt wurde. Bis zu diesem Zeitpunkt ist sie auch noch nicht im Strukturbaum des Wiki zu finden. Füllt man die angelegte Seite mit Inhalt wird diese (und den Fehler habe ich, wenn man mal in den Strukturbaum des Wikis schaut viel zu häufig begangen) automatisch in dem Unterverzeichnis erstellt, auf dem die Seite sich befindet, von der man verlinkt. Für das Beispiel: Die Seite "toji\_bestertyp" wird, weil ich sie von der Seiten ID "broken\_crown:haeuser:makrabar:hausspieler" verlinkt habe im entsprechenden Unterverzeichnis erstellt, sobald ich sie mit Inhalt fülle.

## Dokuwiki Datei Link:


Möchte ich in meinem Text auf eine Datei verlinken (ein Worddokument, PDF, Bild etc.), wähle ich "Dokuwiki Datei Link" aus und suche die entsprechende Datei auf dem Server. Ist die Datei, die ich brauche noch nicht auf dem Server hochgeladen, kann ich sie im entsprechenden Fenster auch in das entsprechende Verzeichnis hochladen (Man kann auch Ordner anlegen und die Dateien darin hochladen, wenn man sich selbst die Übersicht erleichtern möchte)



Roter Kreis: Anlegen eines Ordners im entsprechenden Unterverzeichnis in dem man sich befindet)

Gelber Kreis: Hochladen von Dateien von der eigenen Festplatte.

## Bilder im Text verlinken:


Eine weitere zentrale Funktion für die Arbeit im Wiki ist natürlich das verlinken von Bildern. In diesem Fall nicht als verlinkte Datei, sondern das Bild soll direkt im Text/neben dem Text angezeigt werden, wenn man die Seite öffnet. Zu diesem Zweck klickt man auf das Bild-Icon (  ) wählt im sich öffnenden Fenster auf dem Server das Bild aus ("Server durchsuchen") und legt fest, in welcher Größe das Bild angezeigt werden soll und wo auf der Seite (Rechts, Links, Mitte) es positioniert sein soll.

(Hinweis: Man kann auch lediglich die gewünschte Breite des Bildes eintragen, die Proportionen werden vom Dokuwiki automatisch angepasst.)






Der **“Link Type”** am unteren Ende des Fensters regelt, was passiert, wenn man auf das Bild klickt. Bei **“detail”** bekommt man das Bild auf einer entsprechenden Wiki-Seite mit allen details angezeigt (wann wurde es hochgeladen, wie groß ist es hinsichtlich Speicher, Pixelverhältnis und auf welchen Wiki-Seiten es verlinkt ist). Bei **“direct”** kommt man direkt zu dem Bild in Originalgröße. Bei **“nolink”** passiert gar nichts, wenn man auf das Bild klickt und bei **“linkonly”** wird das Bild selbst nicht angezeigt, sondern auf das Bild selbst verlinkt.

	<p>Aufpassen: Es kommt leider viel zu häufig vor, dass wenn man ein Bild oder eine Datei auf einer Seite verlinkt, diese abspeichert und zu einem späteren Zeitpunkt nochmal etwas auf der Seite editiert und abspeichert, dass Dokuwiki sowohl die “Dateilinks” in “Seitenlinks” umwandelt, als auch die Bilder rausschmeißt und stattdessen einen “directlink” einfügt. Das ist nervig, jedoch nicht katastrophal. Man sollte es aber im Hinterkopf behalten. Das Problem tritt nicht auf, wenn man die Seite im DW Editor bearbeitet.</p>
---	--

Das Inhaltsverzeichnis, welches man rechts von Seiten mit vielen Unterpunkten sieht, wird von Dokuwiki automatisch auf Basis der entsprechenden Überschriften erstellt.

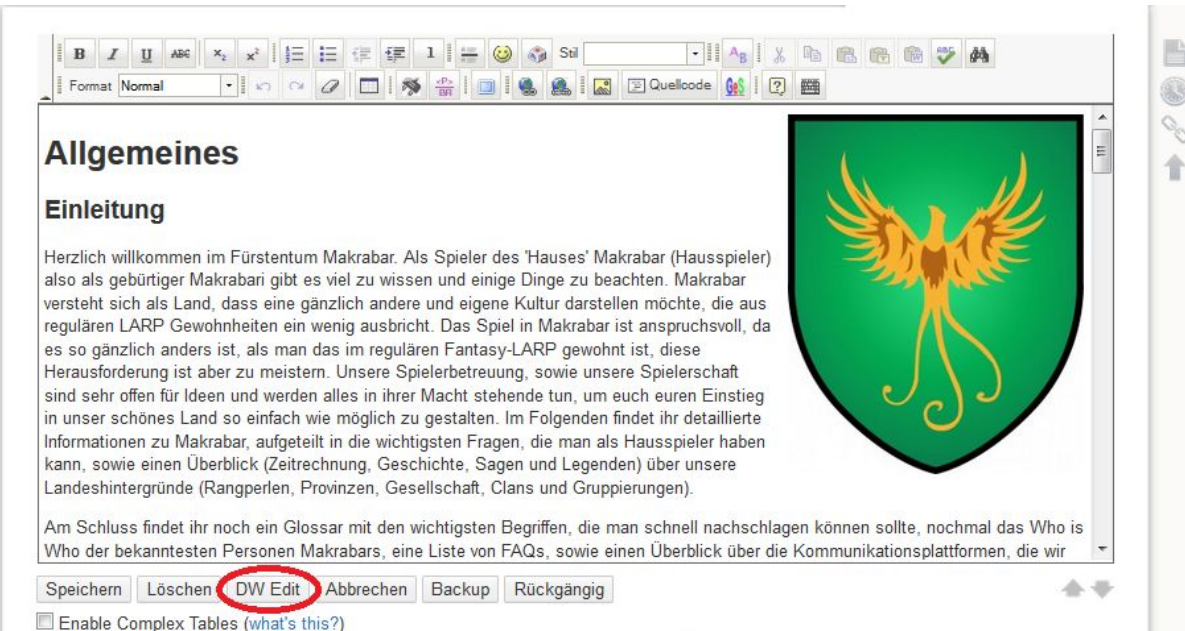
## Der DW Editor

Dokuwiki unterstützt auch Funktionen, die mit dem "Einsteiger Editor" (FCK) nicht geleistet werden können und viele der "Schluckaufprobleme" die Dokuwiki hat tauchen im DW Editor fast nicht auf. Die Bedienung ist jedoch auch ein wenig komplexer, als die des FCK Editors und es wird empfohlen, die Funktionen des DW Editors zunächst auf dem "[Playground](#)" des Dokuwikis zu testen, bevor man sich damit an das Editieren von bereits bestehenden Seiten wagt. Zumeist ist es zwar kein Problem, wenn man ausversehen den gesamten Inhalt einer Seite löscht (man kann dann schlicht eine ältere Version vor dem Kollaps wieder herstellen), wenn man aber die Datei- und Bildverlinkungen einer komplexeren Seite (wie etwa die Liste der Handouts für das Broken Crown) neu anlegen muss ist das einfach nervig.

	<p>Aufpassen: Momentan ist es so, dass wenn man zwischen FCK Editor und DW Editor wechselt, der gesamte Inhalt einer Seite verloren geht und stattdessen lediglich das Wort "false" auf der Seite angezeigt wird. Zwar kann man dann die Seite über "ältere Versionen" wieder herstellen, ist aber einfach doof, dass jedes mal zu tun. Daher die Empfehlung: Wenn man den Editor wechseln möchte springt man einfach kurz rüber in den "<a href="#">Playground</a>" und wechselt den Editor da oder wechselt den Editor auf einer Seite, die noch nicht mit Inhalt gefüllt wurde. Da kann dann wenig schief gehen.</p>
--	---

### Wechseln der Editoren:

Wenn man vom FCK Editor in den DW Editor wechseln möchte (oder vice versa), drückt man unterhalb des Textfensters auf "DW Edit".

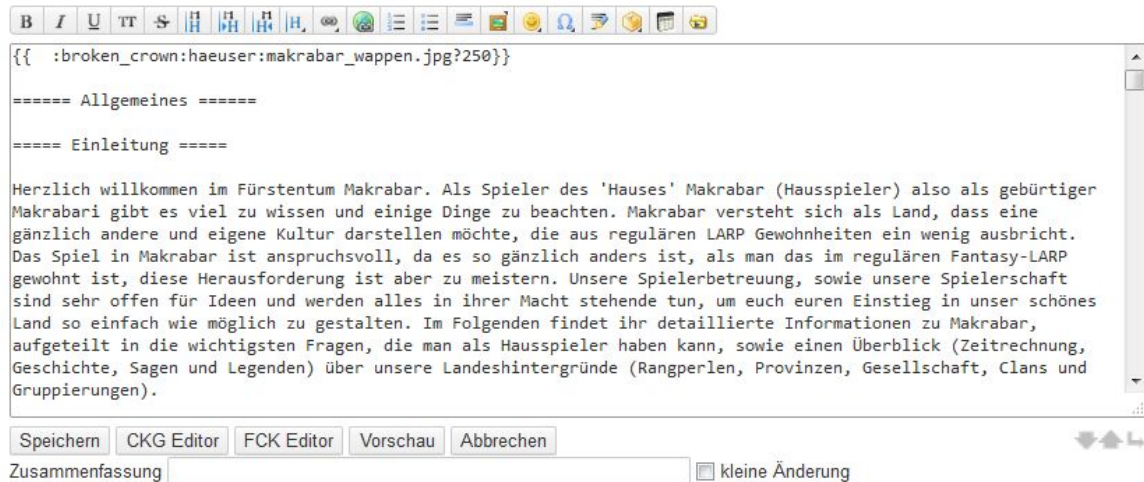


The screenshot shows the Dokuwiki editor interface. At the top is a rich text editor toolbar with various icons for bold, italic, underline, text color, background color, bulleted list, numbered list, link, unlink, and other editing functions. Below the toolbar, the page content is displayed under the heading "Allgemeines" and sub-heading "Einleitung". The text describes the "Fürstentum Makrabar" and its culture. To the right of the text is a shield-shaped logo with a green background and a golden phoenix. At the bottom of the editor, there are buttons for "Speichern", "Löschen", "DW Edit", "Abbrechen", "Backup", and "Rückgängig". The "DW Edit" button is circled in red. Below the buttons, there is a checkbox for "Enable Complex Tables" with a link to "what's this?".

Der DW Editor sieht dann ein wenig anders aus als der übersichtliche FCK Editor:

Bitte nur editieren, falls das Dokument **verbessert** werden kann.

Nach dem Bearbeiten den **[Speichern]**-Knopf drücken. Siehe [syntax](#) zur Wiki-Syntax. Zum Testen bitte erst im [Spielplatz](#) üben.



Oberhalb der Schaltflächen befindet sich auch ein wichtiger Hinweis, den DW Editor nur zu nutzen, wenn man die bestehende Seite dadurch “verbessern” kann. Wenn man lediglich Links editieren will kann man das auch im FCK Editor machen.

Auf den ersten Blick wird klar, dass der DW Editor nicht den finalen ‘Look’ der zu erstellenden Seite ‘vorrendert’, wie der FCK Editor das macht. Auf den ersten Blick unterscheidet sich die Überschrift 1 von der Überschrift 2 nur in der Anzahl der “==”-Zeichen rechts und links des Titels. Und hier liegt auch der Knackpunkt des Editors. Zwar gibt es für die Basisfunktionen wie “Fett, Kursiv, Unterstrichen etc.” auch eine Schaltfläche, nutzt man diese jedoch, wird der Text den man auswählt nicht bspw. **fett** angezeigt, es werden lediglich “\*”-Zeichen vor und hinter dem Wort **\*\*fett\*\*** angezeigt. Der DW Editor arbeitet stärker mit “Codes” und Sonderzeichen, weswegen sich die Arbeit an diesem Editor zwischendurch ein wenig wie “programmieren” anfühlt (Hinweis an echte Programmierer: Bitte nicht hauen, mir ist klar, dass tatsächliches Programmieren wesentlich komplexer ist ;)).

## Shortcuts:

Das sorgt dafür, dass man relativ schnell beginnt, statt der Schaltflächen diese “Shortcuts” zu benutzen. Es arbeitet sich **\*\*wesentlich\*\*** schneller, wenn man einen Satz ins Wiki schreibt, statt bei **wesentlich** und wenn erst die entsprechenden Schaltflächen auszuwählen.

Hier ein Überblick über die wichtigsten Shortcuts im DW Editor:

**\*\*fett\*\* = fett**

\_\_unterstrichen\_\_ = unterstrichen

//kursiv// = *kursiv*

**Wichtig** ist in dem Fall, dass die Sonderzeichen den zu verändernden Text berühren (Keine Leerzeichen dazwischen)

===== Überschrift 1 =====

===== Überschrift 2 =====

===== Überschrift 3 =====

===== Überschrift 4 =====

===== Überschrift 5 =====

\* Listenpunkt 1

\* Listenpunkt 2

\* Listenpunkt 3

- Numerierter Listenpunkt 1

- Numerierter Listenpunkt 2

- Numerierter Listenpunkt 3

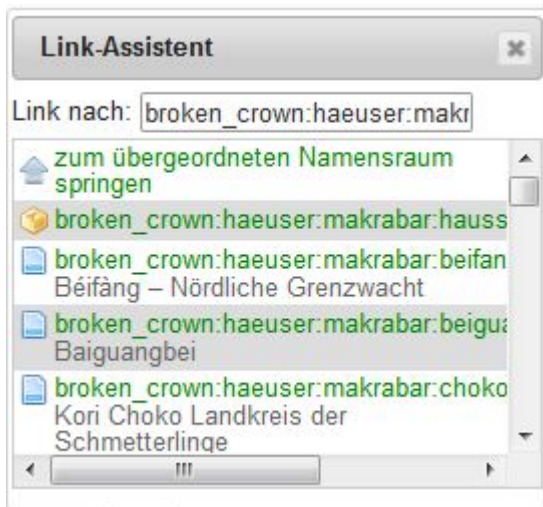
\\ Zeilenumbruch

(**!!Aufpassen!!** Vor und hinter den \\ müssen immer Leerzeichen sein, da sonst der Zeilenumbruch nicht als solcher erkannt wird! Dasselbe gilt auch für Listen und Überschriften)

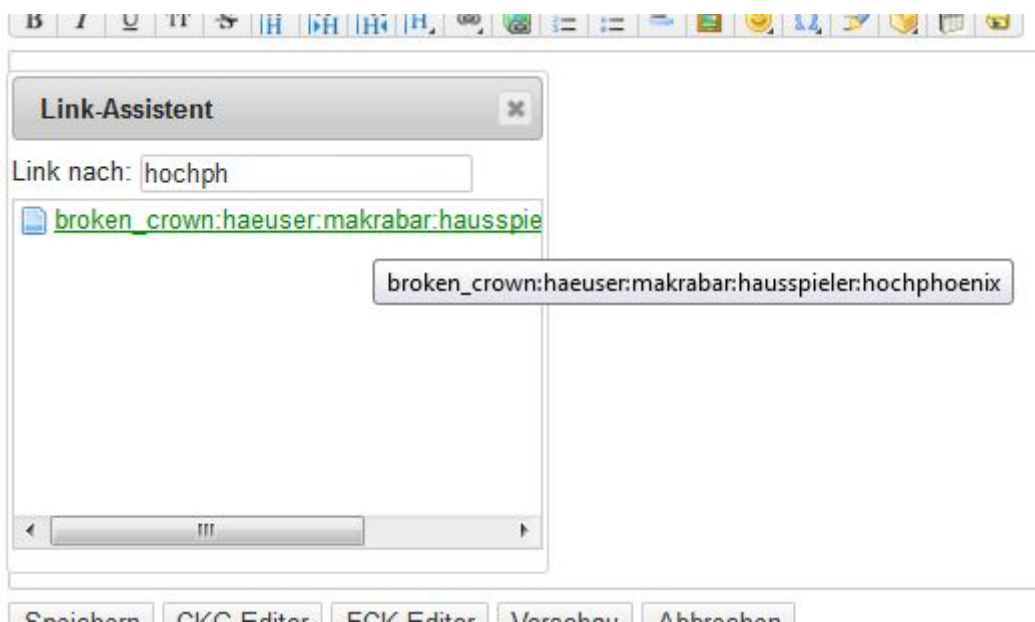
---- Horizontale Linie

## Links

Im DW Editor können Links zu externen oder internen Seiten auch über die jeweilige Schaltfläche erstellt werden. Der Editor ist in diesem Modus aber ein wenig 'unübersichtlicher' als der FCK Editor



Im DW Editor ist es mitunter einfacher eine bereits bestehende Seite zu finden, da man die gesuchte Seite wie mit einer 'Suchfunktion' findet, indem man den 'Suchbegriff' im Feld "Link nach:" eingibt:



Im Editor erscheint der Link dann so:

[[broken\_crown:haeuser:makrabar:hausspieler:hochphoenix|Gottkaiser]]

Wie man sieht, die zwei eckigen Klammern beinhalten den Link, der Begriff hinter dem vertikalen Strich ist frei wählbar.

Der DW Editor hat den Vorteil, dass man frei entscheiden kann, wo eine Seite nachher im Strukturbaum angelegt wird. Das heisst, selbst wenn ich mich gerade auf der Startseite des Wikis befinde wird eine neu angelegte Seite nicht auf der obersten Ebene des Strukturbaums erstellt, wenn ich dem Editor explizit sage er soll sie im Unterverzeichnis `:broken_crown:haeuser:makrabar:` anlegen. Um das Beispiel der Unterseite `toji_bestertyp` anzuführen könnte ich also auf der Hauptseite unterhalb des BC Logos direkt die Seite anlegen, die jedoch in den Hausspielerbereich Makrabar abgelegt wird, statt wie im FCK Editor direkt auf derselben Strukturebene:

```
[[[:broken_crown:haeuser:makrabar:hausspieler:toji_bestertyp|Hier könnte ihre Werbung stehen]]
```

## Tabellen

das Erstellen von Tabellen im DW Editor gestaltet sich ein wenig anders als im FCK Editor. Während im einfachen Editor einfach eine Tabelle mit frei wählbarer Anzahl an Zeilen und Spalten erstellt wird, muss man die Tabelle im DW Editor selbst 'malen'.

Um eine Tabelle mit 2 Spalten und 3 Zeilen zu erstellen trennt man jede Spalte mit vertikalen Strichen, jede Zeile mittels der Enter-Taste:

```
| Tabellenüberschrift Spalte 1 | Tabellenüberschrift Spalte 2 |  
| Spalte 1 Zeile 1 | Spalte 2 Zeile 1 |  
| Spalte 1 Zeile 2 | Spalte 2 Zeile 2 |
```

Um dem Editor zu sagen ob der Text in der Tabelle linksbündig, mittig oder rechtsbündig sein soll setze ich entsprechend mindestens 2 Leerzeichen vor oder hinter den Text in der jeweiligen Box:

```
|Linksbündig | mittig | rechtsbündig|
```

Möchte ich, dass die erste Zeile eine Tabellenüberschrift ist, die sich vom Rest der Tabelle abhebt setze ich das `^`-Symbol statt der vertikalen Linie ein:

```
^ Tabellenüberschrift Spalte 1 ^ Tabellenüberschrift Spalte 2 ^  
| Spalte 1 Zeile 1 | Spalte 2 Zeile 1 |  
| Spalte 1 Zeile 2 | Spalte 2 Zeile 2 |
```

Für weitere Tabellenfunktionen sei hier auf die ["Syntax"](#)-Seite des Dokuwikis verwiesen. Die Erklärungen sind zwar auf englisch, dadurch dass man jedoch erst den Code sieht und dann, wie das Ergebnis im Wiki aussieht ist das jedoch auch ohne große Englischkenntnisse zu verstehen.

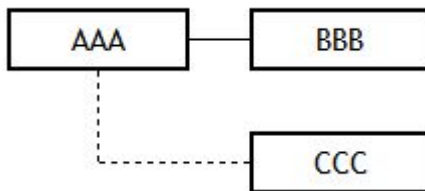
## Diagramme

Eine wunderbare Funktion die das Wiki neuerdings besitzt ist die Möglichkeit, Diagramme zu erstellen. Ähnlich wie bei den Tabellen werden diese Zeile für Zeile 'gemalt'. Da das Diagramm-Plugin jedoch eine ähnliche Syntax nutzt wie die Tabellenfunktion muss man dem Wiki mitteilen, dass es diese Syntax nicht als Tabelle sondern als Diagramm verstehen soll. Dies tut man indem man das Diagramm im Code mit `<diagram>` beginnt und mit `</diagram>` beendet.

Will man etwa eine einfacher Verbindung zwischen drei Diagramm-Boxen erstellen kann das wie folgt aussehen:

```
<diagram>
| AAA |-| BBB | | | |
| |:| | | | |
| |L|~|~| CCC |
</diagram>
```

das dazugehörige Diagramm sieht dann so aus:

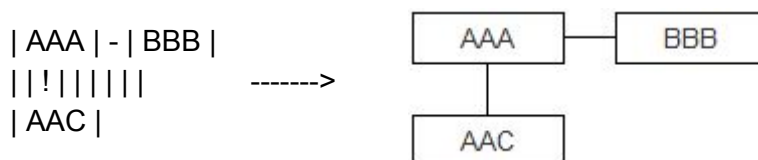


**(Hinweis:** Man beachte den Unterschied zwischen dem “-” der eine durchgängige Linie erstellt und dem “~” dass eine gestrichelte Linie erstellt. Selbiges gilt für “!” für eine durchgezogene, “:” für eine gestrichelte vertikale Linie)

Zwei vertikale Linien bilden eine “Box”: `| AAA |`  
Möchte man diese mit einer weiteren Box verbinden nutzt man einen Bindestrich (oder das “~” Symbol bei einer gestrichelten Linie):

```
| AAA | - | BBB |
```

Möchte man nun eine Linie von Box AAA zu einer Box AAC fügt man eine Zeile ein, die anzeigt, wo die Linie angezeigt werden soll:

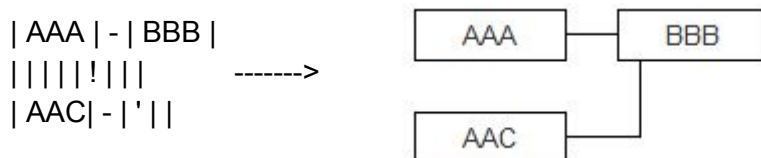


Möchte man die Box BBB mit AAC verbinden muss man die AAC Box durch vertikale Striche 'versetzen' und die Verbindungslinie in der zweiten Zeile ebenso:



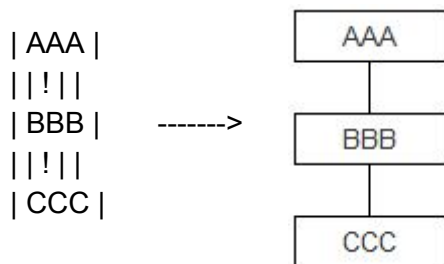


Natürlich kann man BBB auch mit AAC verbinden, ohne AAC zu versetzen. Dazu muss nur die Verbindungslinie mittels der entsprechenden Sonderzeichen angepasst werden:



Die Anzahl der vertikalen Linien um die Boxen muss in einer Art mit der Anzahl der vertikalen Linien der Verbindungslinien korrespondieren, dass das Plugin weiß, wie weit die Boxen voneinander weg sind und wie viele Verbindungslinien davon ausgehen.

Deshalb finden sich in der ersten Zeile 4 vertikale Striche, in der zweiten aber 8, da eine Box doppelt so breit ist, wie "leere" Zeilen:



**!** **Hinweis:** Im DW Editor werden die Abstände ein wenig anders angezeigt, weswegen man im Editor klarer abschätzen kann, wo Verbindungslinien hin müssen und wo nicht, als hier im Dokument. Als hilfreich hat es sich erwiesen, die Diagramme in einem Text-Editor zu erstellen.

Theoretisch kann man in die Boxen schreiben was man möchte, solange es sich dabei um bloßen Text handelt. Ich würde jedoch empfehlen, innerhalb des Diagramms mit **'Dummy-Text'** zu arbeiten, da eine Drei-Buchstaben Kombination es beim Erstellen des Diagramms sehr erleichtert, den Überblick zu behalten. Natürlich möchte man die Boxen des Diagramms auch mit vernünftigem Text füllen und im besten Fall soll dieser Text noch verlinkbar sein zu anderen Unterseiten (etwa von einem Stammbaum des Königshauses zur Unterseite einer Person im Who is Who) Deswegen ist das Plugin so strukturiert, dass man ihm sagen kann womit es den Dummytext im Diagramm ersetzen soll:



| AAA | - | BBB |AAA=Ramirez von Aquillen|BBB=Haruka von Makrabar



Man setzt also hinter die jeweilige 'Zeile' des Diagramms eine Definition dessen, was AAA oder BBB wirklich heißt und separiert das wiederum mit vertikalen Strichen.

Natürlich greifen da alle Möglichkeiten des DW Editors. Möchte ich, dass der Text in der Box fett geschrieben ist sähe das folgendermaßen aus:

| AAA | - | BBB |AAA=**Ramirez von Aquillen**|BBB=**Haruka von Makrabar**



Möchte ich jetzt die Namen intern im Dokuwiki verlinken sieht das folgendermaßen aus:

| AAA | - | BBB |AAA=[[broken\_crown:haeuser:aquillien:ramirez|Ramirez]]|BBB=[[broken\_crown:haeuser:makrabar:haruka|Haruka]]



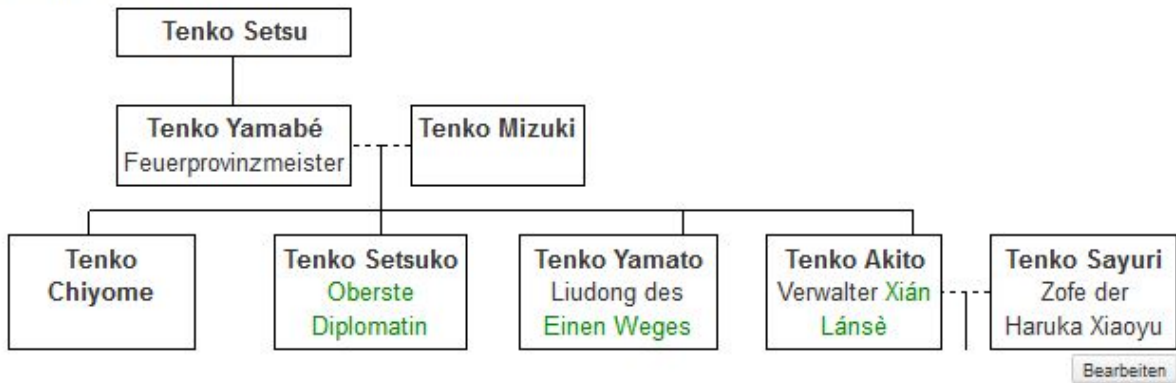
Möchte man noch eine Erklärung/eine zweite Zeile innerhalb jeweiligen Boxen hinzufügen könnte das so aussehen:

| AAA | - | BBB |AAA=[[broken\_crown:haeuser:aquillien:ramirez|Ramirez]] \\  
König von Ramirezland|BBB=[[broken\_crown:haeuser:makrabar:haruka|Haruka]] \\  
Königin von Ramirezland



Ein komplexeres Stammbaumdiagramm könnte dann so aussehen:

## Tenko Stammbaum



Der Stammbaum sieht als Code dann so aus:

```
<diagram>
||| GDa ||||| |GDa=Tenko Setsu
||| !| |||||
||| Dad |y| Mom ||||| |Dad=Tenko Yamabé \ Feuerprovinzmeister|Mom=Tenko Mizuki
|,|-|-|+|-|-|-|v|-|-|.
| Sys || Sys2 || Bro || Bro2 |y| TS |Sys=Tenko Chiyome|Sys2=Tenko Setsuko \
[[broken_crown:haeuser:makrabar:der_jadene_kreis|Oberste Diplomatin]]|Bro=Tenko Yamato \ Liudong des
[[broken_crown:haeuser:makrabar:makrabar_einer_weg|Einen Weges]]|Bro2=Tenko Akito \ Verwalter
[[broken_crown:haeuser:makrabar:xian_lanse|Xián Lánsè]]|TS=Tenko Sayuri \ Zofe der Haruka Xiaoyu
</diagram>
```

Wenn man den Code im Editor betrachtet wird klarer, wie die einzelnen vertikalen Striche, Boxen, Verbindungslinien etc miteinander interagieren:

```
==== Tenko Stammbaum ====

<diagram>
||| GDa ||||| |GDa=Tenko Setsu
||| !| |||||
||| Dad |y| Mom ||||| |Dad=Tenko Yamabé \ Feuerprovinzmeister|Mom=Tenko Mizuki
|,|-|-|+|-|-|-|v|-|-|.
| Sys || Sys2 || Bro || Bro2 |y| TS |Sys=Tenko Chiyome|Sys2=Tenko Setsuko \
[[broken_crown:haeuser:makrabar:der_jadene_kreis|Oberste Diplomatin]]|Bro=Tenko Yamato \ Liudong des
[[broken_crown:haeuser:makrabar:makrabar_einer_weg|Einen Weges]]|Bro2=Tenko Akito \ Verwalter
[[broken_crown:haeuser:makrabar:xian_lanse|Xián Lánsè]]|TS=Tenko Sayuri \ Zofe der Haruka Xiaoyu
</diagram>
```

Speichern CKG Editor FCK Editor Vorschau Abbrechen

Zusammenfassung [Tenko Stammbaum]  kleine Änderung

Eine Liste, welche Buchstaben/Sonderzeichen vom Diagramm-Plugin in welche Arten von Linien umgewandelt werden findet man hier:

[Diagramm-Plugin](#) (auch wieder auf Englisch aber der Code ist eindeutig)

## Bilder die auf Dateien verlinken

Eine weitere komplexere Funktion, die der FCK Editor nicht leisten kann ist es, Dateien unter "Bilder" zu legen also statt das Bild angezeigt zu bekommen, wenn man darauf klickt, wird eine Datei heruntergeladen.

Zu sehen beispielsweise [hier](#).

Die Syntax dafür lautet: `[[link-url.org|{{linkzum_bild.jpg}}]]`

Normalerweise sollte das auch mit intern verlinkten Dokumenten funktionieren, doch seit dem Update reicht es nicht mehr den internen Pfad zur Datei anzugeben und den internen Pfad zum Bild.

Vor dem Update hat dies funktioniert:

```
[[broken_crown:brokencrown_handout_2016.pdf  
{{broken_crown:handout.png?nolink&150}}]]
```

Seit dem Update funktioniert das jedoch nicht mehr, weswegen man den Direktlink zur Datei als externe URL verstehen muss:

```
[[http://broken-crown.de/wiki/lib/exe/fetch.php?media=broken_crown:brokencrown_handout_2016.pdf  
{{broken_crown:handout.png?nolink&150}}]]
```

Bis das Problem beseitigt wurde, ist es also nur möglich mit der zweiten Variante zu verfahren.

## Spoiler Funktion

Das BC Wiki hat auch eine "Spoiler"-Funktion, wie man sie aus Internet-Foren kennt. Informationen, die nicht sofort lesbar sein sollen (etwa Informationen, die sich manche Spieler lieber selbst erspielen möchten, statt sie im Wiki nachzulesen) können so geschickt 'versteckt' werden und der potentielle Leser muss den "Spoiler" erst sichtbar machen.

Die syntax für Spoiler ist dabei denkbar einfach:

```
<spoiler> der Mörder ist immer der Butler </spoiler>
```

Das Ergebnis sieht dann so aus:

**Spoiler:**

und ausgeklappt:

**Spoiler:**

der Mörder ist immer der Butler

Natürlich kann man den "Spoilertext" auch anpassen:

`<spoiler|Nicht anklicken> Wer das liest ist doof </spoiler>`

wird zu:

**Nicht anklicken:**

Wer das liest ist doof

Zusätzlich kann man Links, Bilder und sogar weitere spoiler im spoiler verstecken:

**Nicht anklicken:**

Makrabar



**Spoiler:**

Nichts entgeht **uns**



**Hinweis:** Die 'Spoilerbezeichnung' kann nicht wie normaler Text formatiert werden. Man kann also den Text nicht als Überschrift oder fett, oder unterstrichen darstellen (**\*\*fett\*\***, \_\_unterstrichen\_\_, **===Überschrift===**, etc. funktionieren nicht).

# Image Map

Doku Wiki unterstützt mittels des Image Map Plugins auch, wie der Name schon sagt, das Imapmapping. Mit diesem Plugin kann also ein Bild (wie etwa die Landeskarte eines Fürstentums) durch gezieltes Anlegen von Links auf entsprechende Koordinaten des Bildes mit anderen Seiten verlinkt werden.

Ein Beispiel:

[http://broken-crown.de/wiki/doku.php?id=broken\\_crown:haeuser:makrabar:hausspieler:karte](http://broken-crown.de/wiki/doku.php?id=broken_crown:haeuser:makrabar:hausspieler:karte)

Die Karte von Makrabar wurde mittels des Image Map Plugins so gestaltet, dass man nun, wenn man auf die Namen der Provinzen oder die Hauptstädte klickt, direkt zur entsprechenden Wiki-Seite der Provinz/Stadt weitergeleitet wird.

## Syntax

Die Syntax zum einbinden der Links ist dabei zwar nicht hochkomplex, gestaltet sich aber etwas kompliziert, da das Plugin ja wissen muss, wo auf dem Bild es welche Art von Link in welcher Form plazieren soll.


Um ein Bild in eine Image-Map zu verwandeln wird das Bild entsprechend so verlinkt:

```
{{map>link_zum_bild.jpg |Optionale Beschreibung}}
```

Ab hier greift dann das Plugin.

```
{{<map}}
```

Hiermit beendet man die Image-Map.

	<p><b>Hinweis:</b> Aufpassen! Das Bild was eingebunden wird darf nicht mit weiteren Eigenschaften (nolink, ?direct&amp;600, etc.) versehen werden, sonst sind die Verlinkungen nicht mehr pixelgenau, weil diese dann auf ein mitunter größeres Bild gerendert werden, als tatsächlich angezeigt wird! Einfach alle zusätzlichen Angaben hinter der Bilddatei-Endung (.jpg; .png etc.) entfernen.</p>
---	---

Die entsprechenden Links werden, wie gehabt, in eckigen Klammern eingefügt, nur dass zusätzlich die Koordinaten des Links auf dem Bild eingefügt werden:

Normaler Link:

```
[[broken_crown:haeuser:makrabar:feuerprovinz|Feuerprovinz]]
```

Link mit Koordinaten innerhalb einer Image-Map:

```
[[broken_crown:haeuser:makrabar:feuerprovinz|Feuerprovinz @ 407,448,510,470]]
```

Der Link kann dabei wie im Beispiel auf eine interne Seite des Wiki verlinken, jedoch ebenso auf externe Seiten, wenn gewünscht. Der Text hinter dem “|” ist die Beschreibung des Links, die angezeigt wird, wenn man mit der Maus über den Link fährt. Die Zahlen hinter dem @ sind die Koordinaten der Verlinkung, diese Zahlen sind die “pixel” der Image Map.

Wenn man ein Bild hat, dass 200x200px groß ist, so lässt sich jeder Punkt auf dem Bild mittels einer x- und y-Koordinate beschreiben. Die Bildmitte wäre hier 100,100.

## Verlinkung:

Es gibt drei Arten von Verlinkung:

# der Koordinaten	Form	Koordinaten
3	Kreis	@ Zentrum x, Zentrum y, Radius
4	Rechteck	@ Links, Oben, rechts, unten
6+	Polygon	@ x-Koordinate1, y-Koordinate1, x-Koordinate2, y-Koordinate2, ...

Bleiben wir bei unserem 200x200px Bild könnten wir so die Mitte des Bildes als Kreis mit einem Radius von 50 px folgendermaßen verlinken:

```
[[link:zu:wiki_seite|Werbung @ 100,100,50]]
```

Steht uns der Sinn eher nach einem Rechteck, so könnte die Verlinkung folgendermaßen aussehen:

```
[[link:zu:wiki_seite|Werbung @ 50,50,100,170]]
```

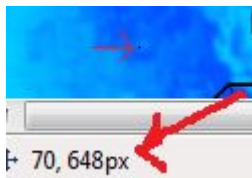
Etc.

## Koordinaten:

Wie nun bekommen wir die Koordinaten für unser Bild heraus? Eine sehr simple Möglichkeit, für die keine besonderen Programme gebraucht werden ist Microsoft Paint. Wir laden das Bild das wir im Wiki verlinken wollen einfach in Originalgröße in Paint.

<b>!</b>	<b>Hinweis:</b> Originalgröße ist wichtig, denn auch wenn das Bild nachher verkleinert im Wiki angezeigt wird, so bezieht sich das Plugin mit seinen Koordinaten auf die Originalgröße des Bildes
----------	---

In Paint wird die aktuelle Position des Mauszeigers auf dem Bild unten links als Pixelkoordinaten angezeigt:





Auf diese Art sind etwa für eine rechteckige Verlinkung Ruck-Zuck die entsprechenden Pixelkoordinaten gefunden:



Der Entsprechende Link sähe dann so aus:

[[broken\_crown:haeuser:makrabar:hausspieler:stadt\_erde|Die Stadt der Erde (Kuáng tu) @ 192,191,307,227]]

 	<p><b>Wichtig</b> ist es in jedem Fall, dem Doku-Wiki zu sagen, wo die Image-Map beginnt und wo sie endet, da ansonsten der gesamte Text auf der Seite mit dem Bild der Image Map zugeordnet wird und so “verschwindet”.</p> <p>Syntax:</p> <p><code>{{map&gt;Bild_link.jpg Beschreibender Text}}</code> startet die Image Map</p> <p><code>{{&lt;map}}</code> beendet die Image-Map.</p>
--	---

## FAQ

::Hier könnte ihre Werbung stehen::