

La Guía De EvilTalesCreator

EvilTalesCreator, al que a partir de ahora llamaremos **ETC**, es un software programado por Matteo Poropat, y ha sido concebido como una herramienta para los creadores de aventuras del juego de mesa **Tales of Evil**.



Índice

| | |
|--|----|
| La Guía De EvilTalesCreator | 1 |
| Antes de empezar: instalar ETC | 2 |
| Instalar ETC en Windows | 2 |
| Instalar ETC en macOS | 2 |
| Si tu sistema es OS X 10.8 o posterior | 2 |
| Instalar las fuentes especiales de Tales of Evil | 2 |
| ¡Comencemos! Guía rápida para escribir | 4 |
| Profundizando: párrafos y grupos | 7 |
| Agrupar párrafos | 7 |
| Vínculos entre párrafos | 9 |
| Cómo insertar un vínculo | 9 |
| Atributos de un párrafo | 10 |
| Title (Título) | 10 |
| Flags (Banderas) | 10 |
| Anotaciones | 10 |
| Las herramientas del escritor | 11 |
| Mezclar párrafos | 11 |
| Validación | 11 |

| | |
|---------------------------|----|
| Historial de lectura..... | 12 |
| Copias de seguridad..... | 12 |
| Secciones..... | 12 |
| Estructura..... | 13 |
| Información..... | 13 |
| Losetas del juego..... | 13 |

Antes de empezar: instalar ETC

Para instalar el editor de aventuras de **Tales of Evil** dirígete a la página oficial <http://www.talesofevil.com/toecreator> y descarga la versión adecuada en función de tu sistema operativo (Microsoft Windows 32bit, Microsoft Windows 64bit, mac OS).

Instalar ETC en Windows

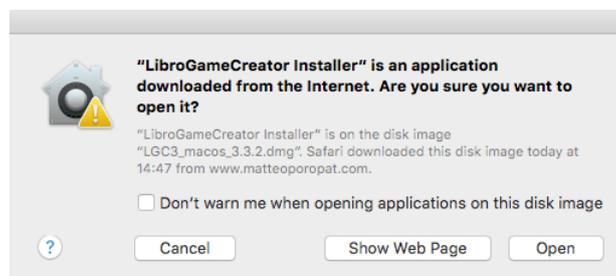
- Es tan sencillo como hacer doble clic en el archivo ejecutable y seguir las instrucciones en pantalla.

Instalar ETC en macOS

- Haz clic en el archivo descargado para montar la imagen.
- Tras unos momentos aparecerá una ventana mostrando el contenido de la imagen.
- Haz doble clic en el icono para comenzar la instalación. En OS X 10.8 y posteriores hay que seguir algunos pasos adicionales que veremos un poco más abajo.
- Espera unos segundos hasta que arranque el instalador.
- Sigue los pasos indicados por el asistente de instalación.

Si tu sistema es OS X 10.8 o posterior

A partir de esta versión el sistema operativo cuenta con una característica conocida como Gatekeeper que evita la apertura de archivos de fuentes inseguras, como por ejemplo los descargados de Internet. Para iniciar el instalador, en vez de hacer doble clic en su icono, pulsa Control + Clic (o haz clic derecho el ratón) y después elige Abrir. Aparecerá un cuadro de diálogo para advertirte de que el contenido no es seguro. Confirma que deseas abrir el archivo. Haz clic en Abrir e inicia el instalador.



Instalar las fuentes especiales de Tales of Evil

Para permitir insertar fácilmente en el texto la simbología asociada a **Tales of Evil**, ETC tiene una barra de iconos personalizable, así como unas fuentes de texto especiales. Estas fuentes se instalan automáticamente en la mayoría de casos si utilizas Microsoft Windows, pero es posible que no se instalen automáticamente en algunos sistemas Mac OS.

Si al iniciar el programa no ves la barra de iconos, sino un triángulo naranja como el de abajo, tendrás que instalar las fuentes manualmente.



Al hacer clic en el icono se abrirá una ventana en la que se encuentran disponibles los archivos que contienen las fuentes. Lo único que tienes que hacer es instalarlas en tu sistema y reiniciar el programa.

ATENCIÓN: si por algún motivo necesitas instalarlas manualmente en Windows, haz clic con el botón derecho en el archivo y selecciona "Instalar para todos los usuarios".



Al reiniciar el editor encontrarás la barra completa con los iconos divididos por categorías. Al pasar el cursor sobre cada uno de ellos se muestra su nombre y el atajo de teclado para insertarlo a medida que escribas.

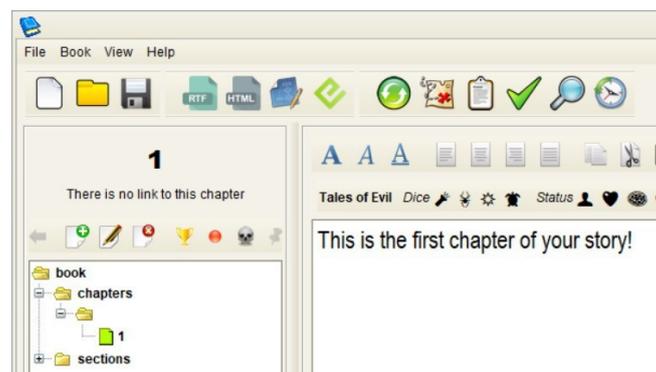
¡Comencemos! Guía rápida para escribir

Antes de entrar en profundidad en todos los detalles del editor, los cuales te aconsejamos que leas para conocer todas las posibilidades del ETC, vamos a escribir tan solo un párrafo cualquiera de una aventura.

Inicia el programa.

Haz clic en el icono de **Nuevo** (o desde el menú: **File > New**). ¡ETC generará un archivo vacío listo para que escribas directamente el Párrafo 1!

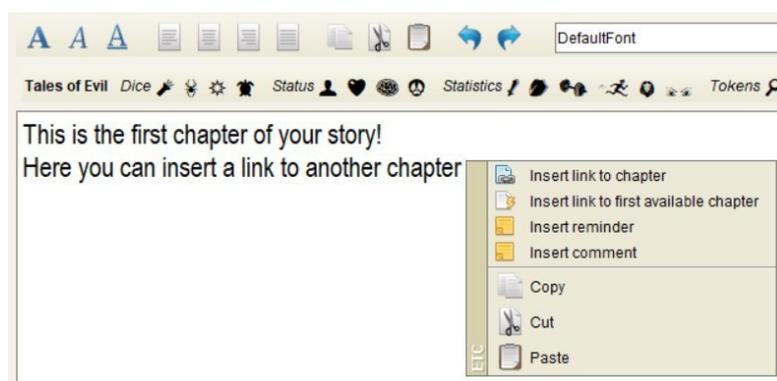
Empieza a escribir el texto correspondiente al párrafo. Aquí empieza tu aventura...



¿Te gustaría incluir una prueba de característica y necesitas el icono correspondiente de Tales Of Evil? Haz uso del atajo de teclado, y ahí lo tendrás. Por ejemplo, si pulsas ALT + 8 insertarás el icono de miedo (☹).

Puedes ver los atajos de teclado pasando el puntero del ratón sobre los iconos de la barra de herramientas.

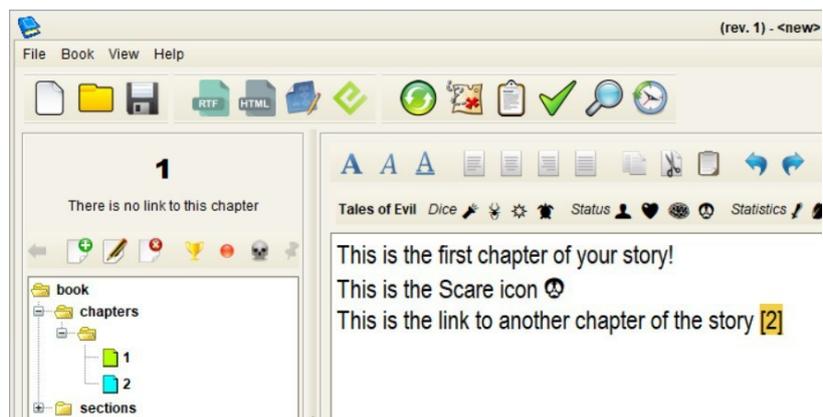
¿Quieres añadir un nuevo párrafo? Pulsa F5 o utiliza el botón derecho del ratón para desplegar el siguiente menú contextual:



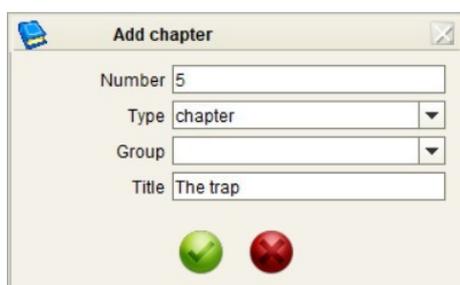
Si lo que quieres insertar es una llamada a cualquier párrafo que hayas escrito previamente, lo único que tienes que hacer es abrir unos corchetes [, escribir el número del párrafo al que quieras dirigirte, y cerrar los corchetes].

Por ejemplo, “Ve a [3]”.

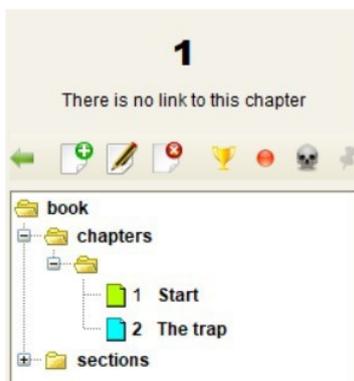
Puedes navegar por las llamadas que insertes en el texto haciendo clic en cualquiera de ellas. Las distinguirás fácilmente porque el editor las resalta en naranja.



Si quieres insertar un párrafo con su título (que además verás en el árbol de la izquierda y en el libro de aventuras una vez exportes tu aventura para imprimirla) puedes añadirlo utilizando el icono +, situado en el árbol de párrafos de la izquierda. A continuación se abrirá una ventana como esta:



Obtendrás el mismo resultado insertando los párrafos como vimos antes (mediante la tecla F5), y a continuación haciendo clic en el párrafo en el árbol de la izquierda y pulsando F2, lo cual te permitirá escribir el título del párrafo y finalizar pulsando ENTER.



Cuando decidas exportar tu aventura a un formato imprimible tendrás que elegir la opción **Export in RTF Format** (o desde el menú **Book > Export > Export in RTF format**).

1 - Start

This is the first chapter of your story!

This is the Scare icon ☹

This is the link to another chapter of the story **2**

2 - The trap

This is the second chapter of the story...

Además el texto conservará las llamadas entre párrafos que hayas definido, de tal forma que tanto en Microsoft Word como en Open Office seguirás pudiendo navegar a lo largo de tu libro si haces clic en cualquiera de los links mientras mantienes pulsado CTRL.

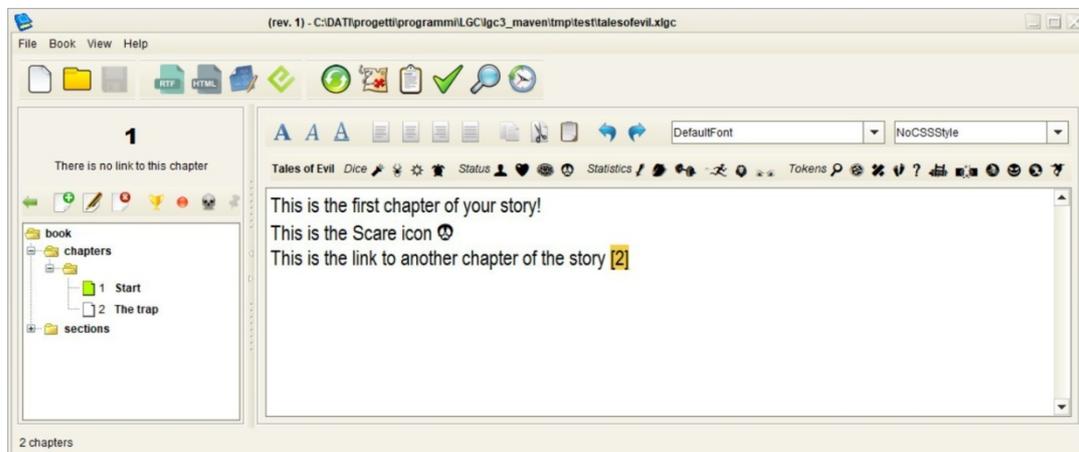
Profundizando: párrafos y grupos

A la hora de escribir una aventura para jugarla en **Tales of Evil** hay dos componentes fundamentales: las descripciones y las elecciones. Cuando el jugador llega al final de una sección del juego, frecuentemente se enfrenta a una elección con cierto número de opciones. A medida que elija irá leyendo nuevas secciones del texto que contendrán más elecciones, y así hasta que llegue a uno de los finales de la aventura.

Cada párrafo viene definido por tres elementos:

- El texto (lo que incluye iconos e imágenes).
- Vínculos salientes hacia otros párrafos.
- Vínculos entrantes, desde otros párrafos.

Escribir y modificar el texto se realiza como en cualquier editor de texto: puedes borrar, insertar, copiar, pegar y modificar el formato de la fuente.



The image shows the chapter tree on the left, the icons for managing chapters and, on the right, the text editor.

Puedes insertar un párrafo:

- Haciendo clic derecho en el árbol de párrafos y eligiendo **New**
- Pulsando el icono de **New** que hay sobre el árbol de párrafos
- Haciendo clic en un vínculo que apunte a un párrafo que aún no haya sido escrito

También puedes modificar un párrafo o borrarlo permanentemente (ojo, esto no se puede deshacer) pulsando con el botón derecho del ratón y escogiendo la opción correspondiente, o utilizando los botones que se encuentran sobre **el árbol de párrafos**.

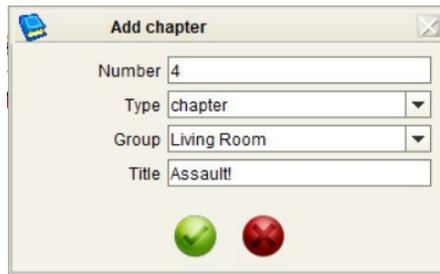
Una vez añadidos, los párrafos se muestran en el **árbol de párrafos**, que agrupa los elementos que conforman la narrativa. Cada uno de ellos viene representado por un icono, un número y un texto (el título del párrafo).

El icono puede ser de los siguientes colores:

- **azul**: señala un párrafo vacío que no contiene texto
- **naranja**: señala un párrafo cuyo texto contiene anotaciones
- **verde**: señala el párrafo que se está editando actualmente
-

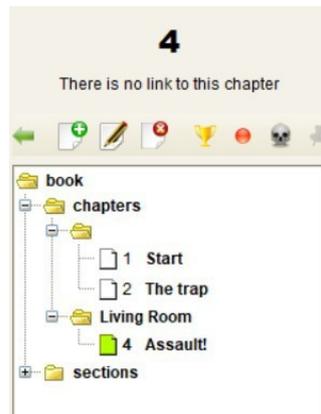
Agrupar párrafos

ETC es capaz de agrupar párrafos con tan solo escribir el nombre del grupo en el campo **Group** de la ventana de edición del párrafo. Los grupos representan las distintas partes del libro de aventuras, como por ejemplo diferentes capítulos, o incluso partes de la aventura que se desarrollan en el mismo lugar o en un mismo momento temporal.

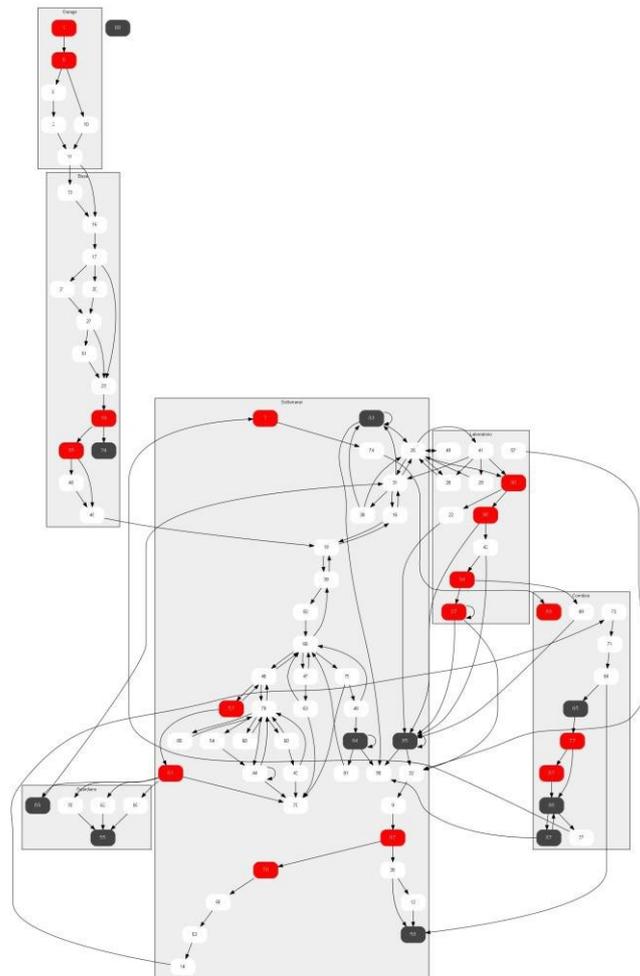


The creation of chapter 4 belonging to the "Living room" group

Una vez creado un grupo, puedes añadir o retirar párrafos de él arrastrándolos dentro o fuera de la carpeta del grupo en el árbol de párrafos.



Como verás abajo, a la hora de exportar el gráfico de la aventura los grupos se representan como cajas que contienen los párrafos que los integran.



Esbozo de una aventura bastante compleja

Vínculos entre párrafos

Los vínculos y referencias cruzadas deben incluirse como parte del texto de cada párrafo para que cuando exportes la aventura se conviertan al formato adecuado.

Cómo insertar un vínculo

Para insertar un vínculo hacia otro capítulo no hace falta escribir manualmente toda la etiqueta del enlace, sino que puedes utilizar los atajos de teclado o ratón:

tecla de función F5

- inserta un enlace completo en el texto (por ejemplo, [102])
- crea un párrafo nuevo (en este ejemplo, el número 102)
- coloca el cursor después del enlace creado, permitiéndote seguir escribiendo

tecla de función F2

- inserta en el texto un vínculo con la forma [], de tal manera que eres tú quien escribe entre los corchetes el número del capítulo al que apunta. Por ejemplo, escribiendo [56].

clic en el botón derecho del ratón

- también puedes insertar un vínculo haciendo clic derecho en el ratón y seleccionando “insert link to chapter” en el menú.

Cuando hagas clic izquierdo en un vínculo se abrirá el párrafo correspondiente. Si el párrafo aún no existe, entonces se crea uno vacío para que puedas empezar a escribirlo.

Atributos de un párrafo

Cada párrafo está formado por el texto y algunos atributos que tienen distintos usos en el editor. Dichos atributos son el **título (title)** (que se imprimirá junto al número de párrafo cuando exportes tu libro de aventuras) y tres **banderas (flags)**, llamadas así porque solo pueden tomar dos valores: verdadero o falso. Tienen utilidad a la hora de mezclar los párrafos entre sí y en la visualización del gráfico del juego.

Title (título)

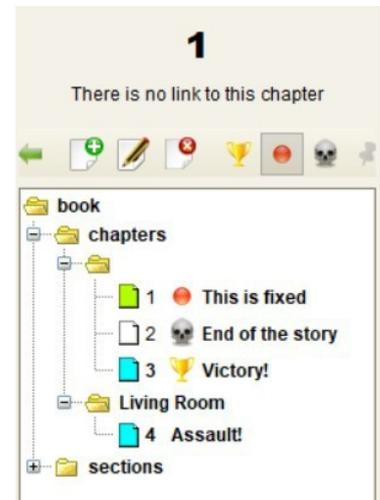
Al hacer clic con el ratón sobre el número de cualquier párrafo, y pulsando **F2** a continuación, o pulsando el botón derecho del ratón y eligiendo **Modify** en el menú, puedes darle su propio título al párrafo. Esto es útil por varios motivos: por ejemplo, te permite reconocer con un golpe de vista una cierta parte del juego, pero lo más importante es que el título se incluye junto al número de párrafo cuando exportas de tu aventura.

Flags (banderas)

Existen tres atributos que se pueden dar a cada párrafo:

- 🏆 **ending (final)** – este párrafo describe el final de la aventura cuando termina de forma positiva (o uno de sus posibles finales).
- 💀 **death (muerte)** – este párrafo describe cómo uno de los personajes del grupo es derrotado, y por tanto la aventura termina de forma negativa.
- 🔴 **fixed (fijo)** – un punto clave de la historia que no debe ser mezclado o "barajado". Por ejemplo, el primer párrafo de la aventura, o un párrafo que contiene la solución de un acertijo numérico.

Los tres atributos se asignan con los botones que hay encima del árbol de párrafos, o desde el menú desplegable que aparece al hacer clic derecho en el árbol de párrafos. Su estado es visible cuando generas el gráfico del juego, apareciendo en la caja correspondiente a los párrafos que posean un atributo.



Anotaciones

A menudo sucede que además del texto del párrafo necesitas escribir alguna nota, referencia, etc., para recordar hacer después correcciones o escribir posteriormente la solución de un puzle. Estas anotaciones no se incluirán cuando exportes la aventura.

Tal y como suele hacerse habitualmente en muchos lenguajes de programación, las anotaciones en ETC se insertan entre llaves:

**{todo texto de la
anotación}**

Lo más importante a tener en cuenta es que cuando exportes tu libro, bien sea en formato HTML o RTF, todas las anotaciones serán ignoradas.

Puedes consultar y guardar en un archivo de texto todas las anotaciones mediante la opción *To-do list* del menú **View**, o pulsando el icono con el mismo nombre en la barra de herramientas.

Las herramientas del escritor

Como cualquier editor, ETC proporciona las herramientas básicas para escribir texto y exportarlo a los formatos más habituales. Junto a las características más frecuentes (buscar texto, guardar archivo...), se han desarrollado otras orientadas expresamente a la escritura de aventuras interactivas, como la validación de la estructura y el historial de lectura.

Mezclar párrafos

Uno de los problemas de las aventuras interactivas en papel es encontrarse en la misma página con párrafos vinculados entre sí. El escritor no quiere que el lector pueda ver anticipadamente los efectos de sus elecciones, y si dichos efectos están escritos unas líneas más abajo, existe la tentación de echar un vistazo. En una aventura que haya sido escrita para dispositivos digitales no habría que abordar este problema.

Para evitar la excesiva proximidad entre párrafos vinculados por una elección, contamos con la función **shuffle** (mezclar o barajar). Con el paso del tiempo esta función ha ido evolucionando para satisfacer las necesidades de los escritores, y ETC ofrece tres variantes.

Cuando pulses en el icono **shuffle book** se abrirá una ventana que muestra tres bloques. El primero está ocupado por los párrafos de tu aventura. Puedes elegir entre las siguientes formas de mezclar los párrafos:

Mezclar todo el libro: se mezclan entre sí todos los párrafos que no tengan activo el atributo **fixed**. Es el método de mezcla utilizado más comúnmente por los escritores de historias interactivas. Los párrafos fijos, te recordamos, son aquellos a los que hayas asignado el atributo "fixed" mediante el botón  situado encima del árbol de párrafos.

Mezclar un conjunto de párrafos: se mezclan entre sí todos los párrafos que pertenezcan al conjunto seleccionado por el usuario. Es un recurso útil si por ejemplo tu aventura está dividida en capítulos, donde del párrafo 1 al 200 hay una determinada narración, del 201 al 400 la siguiente parte de la historia, y así sucesivamente. Si quisieras barajar entre sí los párrafos pertenecientes a un capítulo, esta sería tu opción.

Mezclar entre sí dos conjuntos de párrafos: todos los párrafos del conjunto A son mezclados con los que forman el conjunto B.

Mezclar un conjunto de párrafos con el resto del libro: un conjunto de párrafos seleccionados por el usuario se mezcla con el resto del libro.

Como se mencionó anteriormente, los párrafos marcados con el atributo "fixed" (que se asigna mediante el icono del punto rojo) no serán mezclados.

Validación

La validación del juego te permite comprobar la validez de los vínculos para evitar errores debidos a la consistencia del texto. La validación se realiza eligiendo "Check the book" dentro del menú Book.

El sistema te mostrará los párrafos en los que detecte algún error:

- **vacíos;**

- **huérfanos**, es decir, sin vínculos entrantes. Puede ser señal de un puzle mal implementado o indicar la existencia de un eslabón perdido.
- **viudos**, es decir, sin vínculos salientes. El sistema tiene en cuenta la existencia de atributos que justifiquen la falta de vínculos hacia otros párrafos, como por ejemplo el hecho de que el párrafo tenga asignadas las banderas que vimos en el capítulo anterior de esta guía: **ending** (el párrafo cierra una de las ramas narrativas de manera positiva) o **death** (el párrafo cierra una de las ramas narrativas de manera negativa).
- que contengan vínculos hacia párrafos inexistentes.

Al hacer doble clic en cualquiera de las filas de la tabla de resultados el editor te llevará al párrafo relacionado con el error.

| Verifica del libro | |
|--------------------|---|
| paragrafo | descrizione |
| 1 | Non ci sono link in ingresso verso il paragrafo. |
| 4 | Nel testo c'è un link a un paragrafo inesistente. [7] |
| 5 | Il testo è vuoto. |
| 6 | Non è un paragrafo finale e non ha link in uscita. |
| 6 | Non ci sono link in ingresso verso il paragrafo. |

Nota: El párrafo 1 es habitualmente en el que comienza la historia, y podría ser marcado como incorrecto ya que no hay enlaces entrantes. Esto se debe a que la historia podría comenzar en diferentes párrafos, basados por ejemplo en una tabla recogida en las reglas. Para evitar este falso positivo en los resultados de la validación puedes insertar un vínculo entrante al párrafo inicial desde una sección (como las Reglas o la Introducción).

Historial de lectura

El historial del juego es una herramienta creada para cubrir la necesidad de guardar un registro de la ruta que se ha seguido durante la lectura. Cuando quieras hacer uso de esta característica pulsa CTRL + H. El listado de lo leído hasta el momento aparecerá en la sección de la derecha. Dicho listado puede ser reiniciado mediante el botón X situado en la parte inferior derecha, mientras que puedes guardar una copia con el botón del disco que hay a su lado. También puedes editarlo escribiendo directamente en el listado para tomar notas mientras testas tu aventura.

Copias de seguridad

ETC realiza dos tipos de copias de seguridad del archivo mientras estás escribiendo:

- **copia de seguridad automática:** se realiza cada 5 minutos (a partir del último guardado automático o manual, y solo si el archivo ha sido modificado desde entonces), en un archivo cuyo nombre es igual al que tienes abierto, pero precedido del símbolo ~
- **rotación y guardado manual:** cuando guardas el archivo, la versión previa se numera progresivamente y se preserva por separado en un archivo que tendrá el nombre del original con la extensión .bak1, .bak2, ... Se guardan las últimas cinco versiones.

Sections (secciones)

Las secciones son partes del texto que componen el libro interactivo aunque no son párrafos del juego. Se pueden crear, modificar y eliminar igual que los párrafos, así como darles un nombre (un identificador alfanumérico como por ejemplo "reglas") y un título (por ejemplo "Reglas Del Juego"). Al exportar el archivo se dará prioridad al título, y solo en su ausencia se utilizará el nombre. Utiliza las **secciones** para introducir textos como la introducción y el epílogo, las reglas, agradecimientos, y otros apartados que puedes encontrar en cualquier libro.

Para añadir una sección haz clic derecho en el árbol y elige **New** (o haz clic en el icono **New** que hay sobre el árbol de párrafos), y entonces elige **Section** en el desplegable "Type" y rellena al menos el campo relativo a su nombre (name).

Estructura

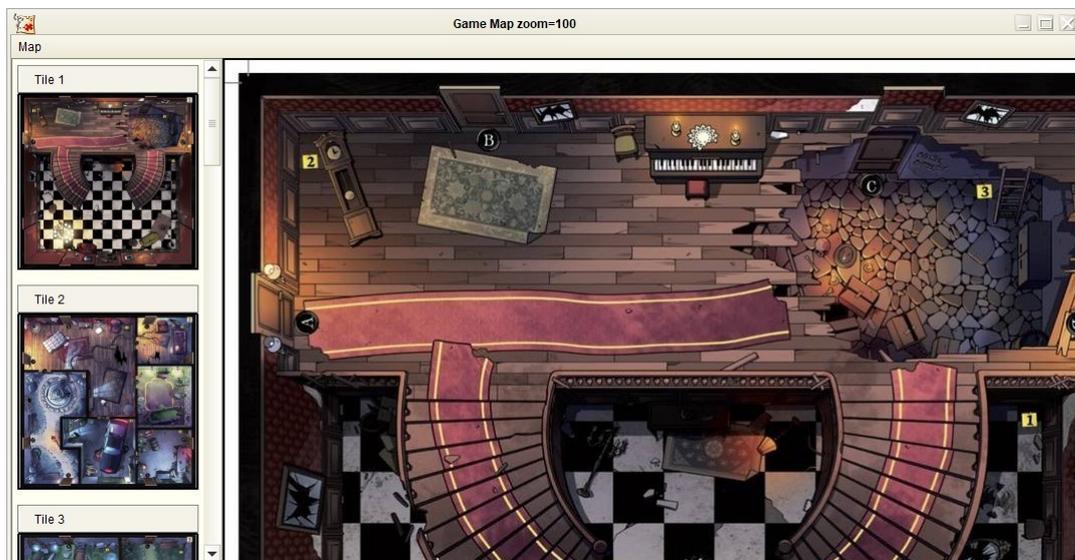
Sirve para gestionar la exportación de las **Secciones** junto con los párrafos. Seleccionando "Table of contents" dentro del menú **Book** se abrirá la ventana homónima. A la izquierda se muestra la lista de todas las **Secciones** incluida la correspondiente a los párrafos del juego. A la derecha se encuentra el índice del libro. Puedes mover las **Secciones** de una a otra ventana arrastrando y soltando con el ratón, así como reorganizarlas (también puedes seleccionar varias simultáneamente con CTRL + clic izquierdo o con el atajo de teclado CTRL + A).

Información

En la ventana "Document Information", accesible desde el menú **Book**, puedes escribir el nombre del autor, el título de la aventura y es posible indicar también la versión de la misma. También muestra el número de caracteres y el recuento de palabras en el texto (también se cuentan los números de párrafo).

Losetas del juego

ETC viene con un gestor oficial de losetas de **Tales of Evil** que te permite vincular el texto escrito con las losetas en las que se desarrolla la aventura. Para abrir el gestor pulsa en el icono del mapa situado en la barra de herramientas.



En la parte izquierda de la nueva ventana puedes seleccionar cualquiera de las doce losetas oficiales del juego, mientras que la derecha es posible visualizarla, ampliarla y, con el botón derecho del ratón, agregar un vínculo a uno de los párrafos de la aventura que estás escribiendo.

De esta forma será posible volver desde el mapa al editor de texto haciendo clic en cualquier número de párrafo. Asimismo desde el editor puedes acceder a la loseta correspondiente haciendo clic en el icono 📍.

Para eliminar un enlace del mapa, haz clic derecho en su recuadro y elige **Remove** en el menú desplegable.

Tutorial: <https://youtu.be/G7gsPlgSXE0>