

# Guida a EvilTalesCreator

**EvilTalesCreator**, che in seguito indicheremo con la sigla **ETC**, è un software scritto da Matteo Poropat e nasce con lo scopo di diventare lo strumento dei creatori di storie per il gioco da tavolo **Tales of Evil**.



## Indice della guida

Guida a EvilTalesCreator.....	1
Prima di iniziare: installare ETC.....	2
Installare ETC su un sistema Windows.....	2
Installare ETC su un sistema macOS.....	2
Se il sistema è OS X 10.8 o successivo.....	2
Installare i font speciali di Tales of Evil .....	2
Iniziamo! Guida rapida alla scrittura.....	4
Andiamo più a fondo: strumenti per gli scrittori.....	6
Gruppi di paragrafi.....	6
Collegamenti tra paragrafi.....	7
Come inserire un collegamento.....	7
Attributi dei paragrafi.....	8
Flag.....	8
Titolo .....	8
Note.....	8
La cassetta degli attrezzi dello scrittore.....	9
Rimescolamento o "shuffle" dei paragrafi.....	9
Validazione.....	9
Cronologia di lettura.....	10
Backup.....	10
Sezioni.....	10
Struttura.....	11
Informazioni.....	11
Mappe di gioco.....	11

## Prima di iniziare: installare ETC

Per installare l'editor di storie per **Tales of Evil** dovrete andare sul sito ufficiale <http://www.talesofevil.com/toecreator> e scaricare il programma adatto al vostro sistema operativo (Microsoft Windows 32bit, Microsoft Windows 64bit, mac OS).

### Installare ETC su un sistema Windows

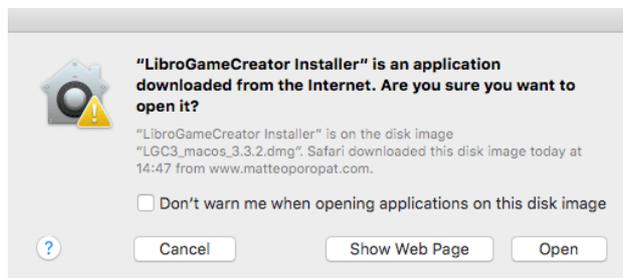
- molto semplice, basta fare doppio click sull'eseguibile e seguire le istruzioni a video

### Installare ETC su un sistema macOS

- cliccate sul file scaricato per montare l'immagine
- dopo alcuni istanti comparirà una finestra che mostra il contenuto dell'immagine
- fate doppio click sull'icona per avviare l'installazione. Da OS X 10.8 in poi bisogna seguire alcuni passi ulteriori descritti successivamente
- attendete alcuni secondi perché l'installer venga avviato
- seguite il wizard di installazione passo passo

#### Se il sistema è OS X 10.8 o successivo

Da questa versione il sistema operativo presenta una feature nota come Gatekeeper che impedisce l'apertura di file derivanti da fonti non sicure, tipicamente scaricati da internet. Per avviare l'installer invece di usare il doppio click sull'icona, usare Control+Click (o click destro) quindi scegliere Apri/Open. Apparirà una finestra di dialogo per avvisare che il file è stato scaricato e non è sicuro. Confermare che si desidera aprire il file. Cliccare su Apri/Open e avviare l'installer.



### Installare i font speciali di Tales of Evil

Per poter agevolmente inserire nel testo scritto i simboli di gioco tipici di **Tales of Evil**, l'editor di ETC mette a disposizione una barra di icone customizzate e un font speciale, per quando andrete ad esportare la vostra storia nel formato del gioco. Questi font vengono installati automaticamente nella maggior parte dei casi, se usate un sistema Microsoft Windows, ma potrebbero non venir installate su alcuni sistemi mac OS.

Se all'avvio del programma non vedete la barra delle icone ma un triangolo arancione come quello nell'immagine qua sotto, dovrete andare a installare i font a mano.



Cliccando sull'icona si aprirà una finestra, dove è disponibile il file contenente i file dei font.

Basterà procedere a installarlo sul proprio sistema e riavviare il programma.

**ATTENZIONE: se per qualche motivo dovete installarlo manualmente su Windows, sarà necessario cliccare col tasto destro sul file e selezionare la voce “Installa per tutti gli utenti”.**



Riavviato il programma troverete la barra completa con le icone divise per categoria. Passando col mouse su ognuna di esse viene visualizzato il nome e la coppia di tasti rapidi per inserirla nel testo mentre si scrive.

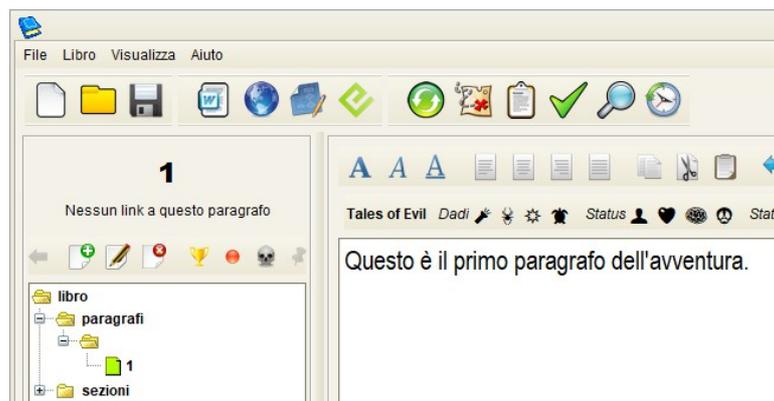
# Iniziamo! Guida rapida alla scrittura

Prima di scendere nei dettagli del programma, che andranno letti per comprendere a pieno tutte le capacità di ETC, buttiamoci a scrivere un paragrafo di gioco.

Avviate il programma.

Cliccate sull'icona **Nuovo** (o dal menu **File > Nuovo**). ETC vi mostra un file vuoto con un paragrafo 1 pronto per la scrittura!

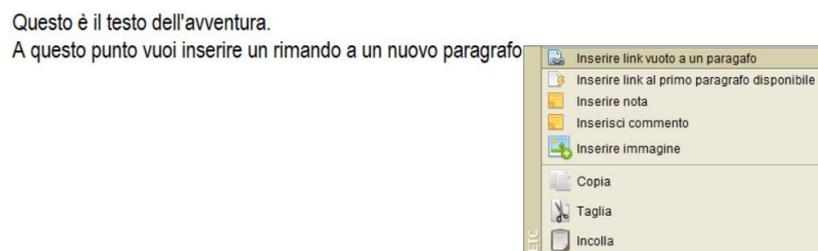
Iniziate a scrivere il testo del paragrafo. Da qua inizia la vostra Avventura...



Volete inserire un test di una caratteristica di gioco e vi serve un'icona di **Tales of Evil**? Usate le combinazioni di tasti o *shortcut*, e voilà il gioco è fatto. Ad esempio premendo ALT e 8 inserirete l'icona "spavento" ☹.

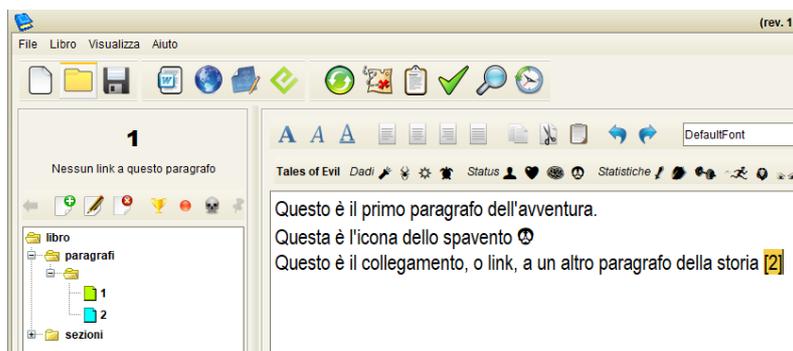
**Le shortcut sono visibili passando col mouse sulle icone della barra.**

Volete inserire un rimando a un nuovo paragrafo? Premete il tasto F5, oppure utilizzate il tasto destro del mouse per aprire il menù:



Se invece volete inserire un rimando a un paragrafo esistente, basta scrivere parentesi quadrata aperta [, il numero del paragrafo di destinazione e il simbolo di parentesi quadrata chiusa ].  
Ad esempio "Vai al [3]".

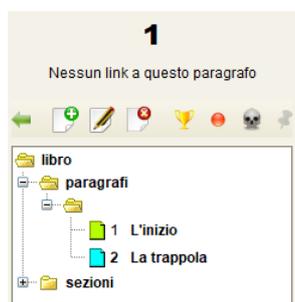
Per spostarsi tra i rimandi nel testo si può cliccare sui link agli altri paragrafi, evidenziati in arancio.



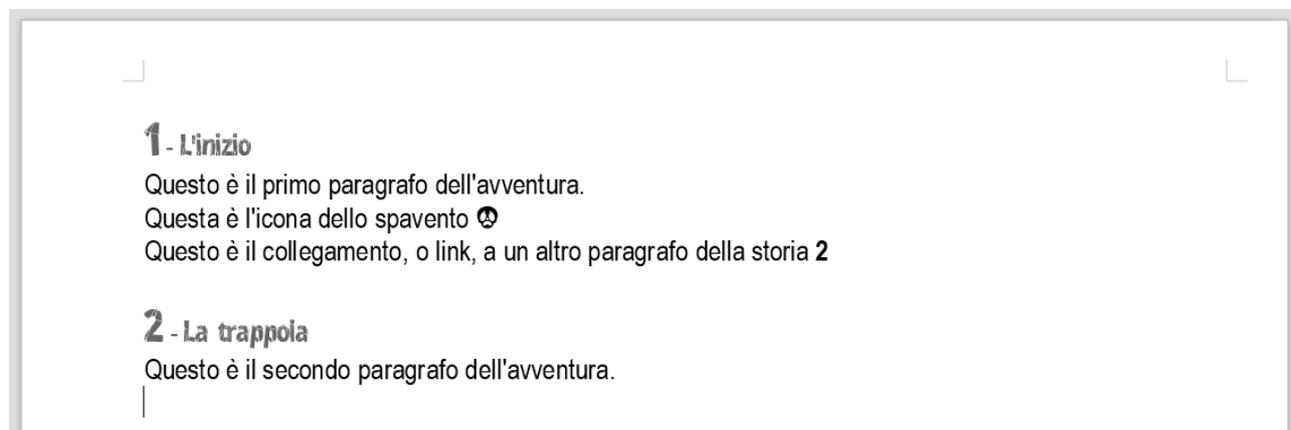
Se volete inserire un paragrafo con un titolo (che sarà visibile nell'albero a sinistra e nel libro delle storie quando lo andrete esportare per stamparlo) potete aggiungerlo utilizzando l'icona con il +, nell'albero dei paragrafi a sinistra. Vi si aprirà la seguente finestra:



Per ottenere lo stesso risultato potete inserire i paragrafi come visto in precedenza (usando il tasto funzione F5) e successivamente cliccare sul paragrafo nell'albero a sinistra e usare il tasto F2, inserire il titolo del paragrafo e premere INVIO.



Quando vorrete esportare il libro in un formato stampabile dovrete selezionare l'icona **Esporta nel formato RTF** (o dal menu **Libro > Esporta > Esporta nel formato RTF**).



Il testo presenta già i collegamenti attivi, in Microsoft Word e Open Office è possibile navigare il libro premendo il tasto CTRL e cliccando sul collegamento.

# Andiamo più a fondo: paragrafi e gruppi

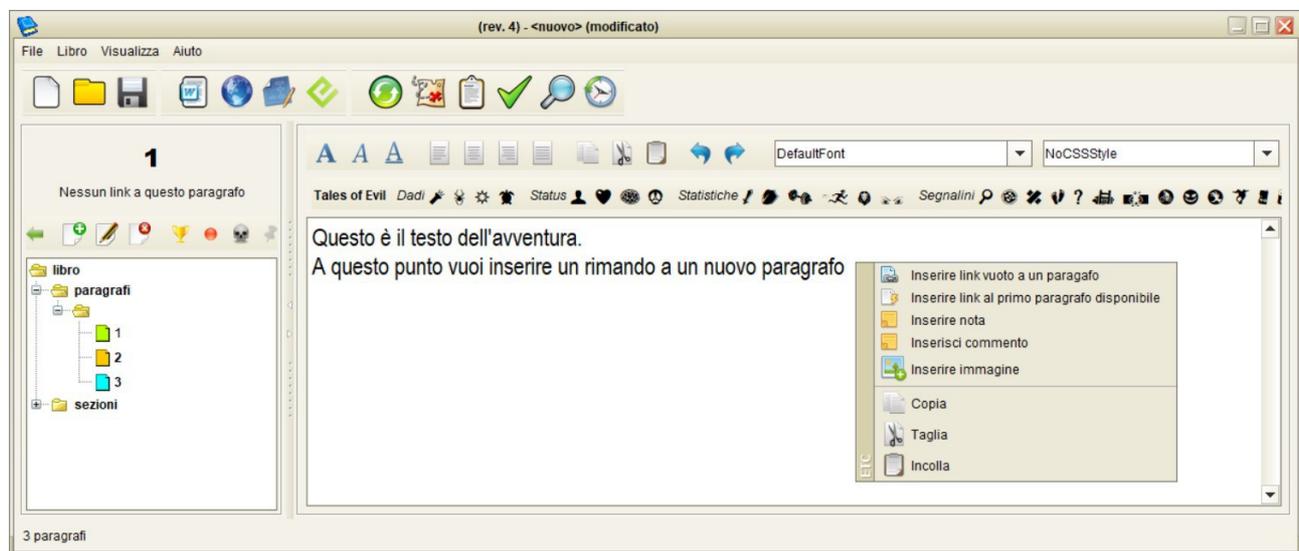
Nella scrittura di un'avventura interattiva, da giocare con **Tales of Evil**, ci sono due componenti fondamentali: le *descrizioni* e le *scelte*. Il narratore, giunto alla fine di una sezione del gioco, viene posto davanti a una o più opzioni. Scegliendo tra queste si troverà a leggere nuove sezioni del testo, contenenti a loro volta delle scelte e così via, fino al raggiungimento di uno dei finali del libro.

Queste sezioni del libro vengono chiamate **paragrafi di gioco**.

Ogni paragrafo è definito da tre insiemi:

- le parti di testo (nei quali consideriamo anche immagini e simboli)
- i collegamenti in uscita, verso altri paragrafi
- i collegamenti in ingresso, da altri paragrafi.

L'inserimento e la modifica del testo avviene come in un qualsiasi word processor, con la possibilità di cancellare, inserire, copiare, incollare e variare gli stili di formattazione.



*Nell'immagine è visibile a sinistra l'albero dei paragrafi, le icone per la gestione dei paragrafi e, sulla destra, l'editor di testo.*

I paragrafi vengono inseriti:

- cliccando col tasto destro sull'albero dei paragrafi e scegliendo **Nuovo**
- usando l'icona **Nuovo** sopra l'albero dei paragrafi
- cliccando su un collegamento tra paragrafi che punta a un paragrafo non ancora creato

Sempre utilizzando il tasto destro o le icone sopra l'**albero dei paragrafi** è possibile modificare un paragrafo o eliminarlo definitivamente (operazione che non è possibile annullare).

Una volta aggiunti, i paragrafi sono visualizzati nell'**albero dei paragrafi**, il quale riunisce gli elementi che compongono la narrazione, ognuno di questi è rappresentato da un'icona, un numero e un testo (il titolo del paragrafo).

Le icone possono essere di tre colori:

- **azzurro**: indica un paragrafo vuoto, che non contiene alcun testo
- **arancione**: indica un paragrafo il cui testo contiene una o più note
- **verde**: rappresenta il paragrafo aperto nell'editor

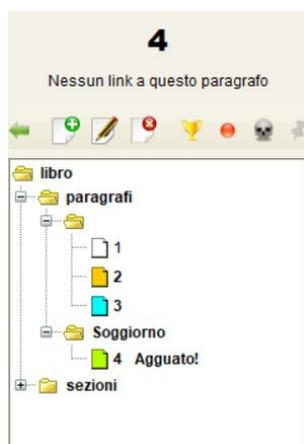
## Gruppi di paragrafi

In ETC è possibile raggruppare i paragrafi, semplicemente modificandone uno e inserendo un valore non vuoto nel campo **Gruppo** della finestra di modifica. I gruppi possono rappresentare diverse parti del libro, ad esempio capitoli, sezioni o anche zone della storia, temporali o geografiche.

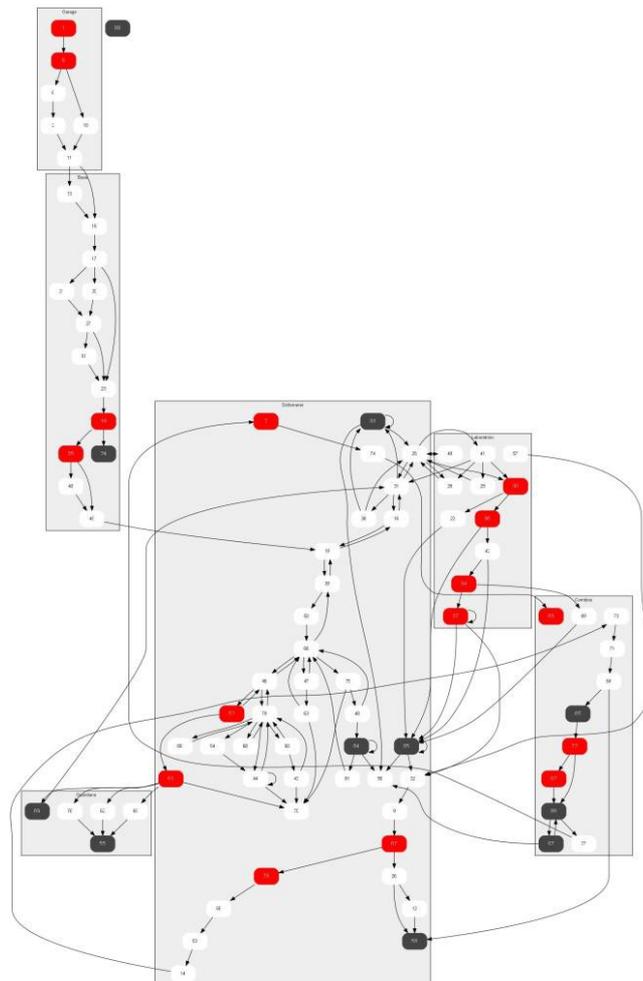


*La creazione del paragrafo 4 appartenente al gruppo "Soggiorno"*

Una volta che un gruppo è stato creato i paragrafi possono essere aggiunti o eliminati trascinandoli dentro o fuori la cartella del gruppo usando il mouse sull'albero dei paragrafi.



Come si vedrà in seguito, nell'esportazione del grafo di gioco i gruppi vengono indicati come box colorati, contenenti tutti i paragrafi che ne fanno parte.



*Schema di un'avventura abbastanza complessa*

## Collegamenti tra paragrafi

I collegamenti, o rimandi, devono essere specificati all'interno del testo, in modo che al momento dell'esportazione possano venir trasformati nel formato desiderato.

### **Come inserire un collegamento**

Per inserire un rimando a un nuovo paragrafo non è necessario scrivere manualmente l'intero tag di collegamento, ma si possono utilizzare scorciatoie da tastiera o mouse:

#### **tasto funzione F5**

- inserisce nel testo un link completo (es. [102])
- crea il nuovo paragrafo (in questo caso il numero 102)
- sposta il cursore a dopo il link, permettendo di continuare la scrittura

#### **tasto funzione F2**

- inserisce nel testo un link nella forma [], si dovrà quindi valorizzare con il numero di paragrafo a cui punta, inserendo ad esempio [56].

#### **click tasto destro del mouse**

- si può inserire un rimando anche cliccando col tasto destro e selezionando dal menu l'opzione "inserisci un link a un nuovo paragrafo".

Cliccando sui link nel testo viene caricato il paragrafo relativo. Se il paragrafo ancora non esiste

viene creato vuoto e si può iniziare a scriverlo.

## Attributi dei paragrafi

Ogni paragrafo è composto dal testo e da alcuni attributi, utilizzati in vari modi all'interno del programma. Questi attributi sono **il titolo** (che verrà stampato assieme al numero del paragrafo nel libro delle storie, quando lo si esporta) e tre **flag** (chiamati così in quanto possono assumere solo due valori, vero o falso, utilizzati nel rimescolamento dei paragrafi e nella visualizzazione del grafo di gioco).

### Titolo

Spostando il mouse sull'albero dei paragrafi, sul numero di un paragrafo e usando il tasto **F2**, oppure cliccando col tasto destro e scegliendo dal menu la voce **Modifica**, è possibile attribuire a ogni paragrafo il proprio titolo. Questo è utile in vari modi: permette ad esempio di riconoscere a vista una certa situazione di gioco, ma l'aspetto più importante è che il titolo viene usato assieme al numero del paragrafo nell'esportazione della storia.

### Flag

Gli attributi del paragrafo sono tre:

 **finale** – l'avventura finisce in maniera positiva, è il paragrafo che descriva la (o una) conclusione del gioco;

 **mortale** – l'avventura finisce in maniera negativa, in questo paragrafo viene descritta la sconfitta di uno dei personaggi o di tutto il gruppo e la fine della partita;

 **fisso** – uno snodo fondamentale della storia, che non è soggetto al “rimescolamento” o “shuffle”. Ad esempio il primo progressivo del libro o un progressivo che è soluzione di un enigma numerico.



Questi attributi vengono impostati dai tasti sopra l'albero dei paragrafi, a sinistra, o con il menu a discesa dopo aver cliccato col tasto destro sull'albero dei paragrafi. Il loro stato è visibile quando si esporta il grafo di gioco e nella mappa, all'interno del singolo riquadro del paragrafo.

## Note

Capita spesso di dover scrivere, assieme al proprio testo, delle note di riferimento, per ricordarsi correzioni da fare o per annotare codici o soluzioni agli enigmi proposti, che andranno eliminati in fase di esportazione.

Nati come reminder delle cose da fare, per similitudine a quanto si usa ad esempio nei linguaggi di programmazione, le note vengono inserite usando la seguente annotazione:

**{todo testo della nota}**

La cosa più importante è ricordare che al momento di esportare il proprio libro, in un file RTF o un file HTML, tutte le note vengono omesse.

È possibile visualizzare e salvare su un file di testo la lista delle note inserite, scegliendo l'opzione *Lista delle note* dal menu **Visualizza** o l'icona omonima nella barra degli strumenti.

## La cassetta degli attrezzi dello scrittore

---

Come ogni editor ETC fornisce gli strumenti di base per la scrittura del testo e la sua esportazione nei formati più comodi. Al fianco delle feature più comuni (ricerca nel testo, backup del file), ne sono state sviluppate altre dedicate esclusivamente alla scrittura interattiva, come la validazione della struttura e la cronologia di lettura.

### Rimescolamento o “shuffle” dei paragrafi

Uno dei problemi della scrittura interattiva su carta è il ritrovarsi con paragrafi di gioco legati tra loro da un riferimento e vicini sulla pagina. Chi scrive non desidera che il lettore possa vedere gli effetti di una propria scelta e se questa è scritta poche righe dopo è impossibile pensare che non si vada a sbirciare. In un testo scritto per un *device* digitale, che visualizzerà un unico paragrafo alla volta, non si dovranno affrontare queste problematiche.

Per ovviare alla eccessiva vicinanza o prossimità tra paragrafi collegati da una scelta si utilizza la funzione nota come *shuffle* o **rimescolamento**. Nel tempo lo *shuffle* si è evoluto, per venire incontro alle richieste degli scrittori, ed ETC ne offre tre varianti.

Cliccando sull'icona dello *shuffle* si apre una finestra che mostra tre blocchi, il primo dei quali già occupato dai paragrafi della storia.

Si possono scegliere le seguenti forme di rimescolamento:

**Shuffle dell'intero libro:** vengono rimescolati tra loro tutti i paragrafi **non fissi** dell'intero libro. È il metodo di rimescolamento più comune e utilizzato dagli scrittori di storie interattive. I paragrafi fissi, lo ricordiamo, sono quelli a cui è stato attribuito l'attributo “fisso” tramite il tasto apposito con l'icona ● posto sopra l'albero dei paragrafi.

**Shuffle di un blocco di paragrafi:** vengono rimescolati tra loro tutti i paragrafi che appartengono all'insieme selezionato dall'utente. Un espediente utile ad esempio nel caso di un libro diviso a capitoli, dove da 1 a 200 si ha una certa narrazione, da 201 a 400 la parte successiva della storia e così via. Se lo scrittore vuole che lo *shuffle* sia fatto “a capitoli” può sfruttare questa possibilità.

**Shuffle tra due blocchi di paragrafi:** vengono rimescolati tutti i paragrafi di un insieme A con quelli di un insieme B.

**Shuffle di un blocco di paragrafi nel resto del libro:** un certo insieme di paragrafi viene rimescolato con il resto del libro.

Come già detto in precedenza, i paragrafi marcati dall'attributo “fisso” (impostabile dall'interfaccia usando l'icona con il pallino rosso) non sono soggetti al rimescolamento.

### Validazione

La validazione del librogame permette di verificare la correttezza dei rimandi, per evitare problemi di coerenza del testo. La validazione del librogame si avvia dal bottone nella barra principale o dal menù Libro.

Vengono segnalati come errori, con tre diversi livelli di gravità, i paragrafi:

- **vuoti;**
- **orfani**, cioè senza link in ingresso. Può essere sintomo di un enigma non correttamente

- linkato o di un link mancante;
- **vedove**, senza link in uscita verso altri paragrafi. Vengono controllati anche gli eventuali attributi che giustifichino questa mancanza, cioè i flag **finale** (il paragrafo chiude uno dei rami di narrazione in maniera positiva) o **mortale** (il paragrafo chiude uno dei rami di narrazione in maniera negativa), visti nel capitolo precedente della guida;
- che contengono link a un paragrafo inesistente.

Cliccando su una riga della tabella dei risultati l'editor si sposterà al paragrafo relativo all'errore.

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:** il paragrafo 1 è solitamente quello da cui ha inizio la storia e viene indicato come errato in quanto non ci sono link in ingresso. Questo perché in realtà la storia potrebbe iniziare in paragrafi diversi, in base ad esempio a una tabella presente nelle regole. Per evitare di visualizzare questo falso positivo tra i risultati della validazione basta inserire in una sezione (come Regole o Introduzione) un rimando al paragrafo iniziale.

## Cronologia di lettura

La Cronologia di gioco è uno strumento nato per l'esigenza di "registrare" in maniera automatica il percorso fatto durante la lettura. Quando si vuole utilizzarla, per salvare una sequenza di lettura per un test, si apre il pannello usando il tasto nella barra in alto o i tasti CTRL+H. Si vedrà comparire nella sezione a destra la lista di quanto letto fino a quel momento. La lista di lettura si può resettare con il tasto X in basso a destra, mentre si può salvare su file con il tasto a sinistra. Si può anche editarla, scrivendo direttamente accanto ai paragrafi, per prendere appunti durante la lettura/test del libro.

## Backup

ETC effettua due tipi di copia di backup del file in corso di scrittura:

- **backup automatico:** viene effettuato ogni 5 minuti (a partire dall'ultimo salvataggio, automatico o manuale, e solo se il file è stato modificato nel frattempo), in un file il cui nome è pari a quello del file aperto preceduto da un simbolo tilde (~)
- **rotazione e backup manuale:** nel momento in cui si salva il file, la versione precedente viene numerata progressivamente e salvata a parte, in un file che avrà il nome dell'originale con estensione .bak1, .bak2,... Vengono salvati le ultime cinque versioni del testo.

## Sezioni

Le **Sezioni** sono parti di testo che compongono il libro interattivo pur non essendo dei paragrafi di gioco. Si possono creare, modificare e cancellare come paragrafi e come questi sono definite da un nome (un identificativo alfanumerico come "regole") e da un eventuale titolo (ad esempio "Regolamento di gioco"). In esportazione del file verrà data priorità al titolo e solo in mancanza di questo verrà usato il nome. Con le **Sezioni** si ha la possibilità di introdurre testi come l'introduzione

e l'epilogo, le regole, il colophon, i ringraziamenti e quant'altro, sezioni appunto che troviamo in ogni libro.

Per aggiungere una sezione cliccare col tasto destro sull'albero e selezionare **Nuovo** (oppure cliccare sull'icona **Nuovo** sopra l'albero dei paragrafi), quindi selezionare il tipo **Sezione** e inserire almeno il campo nome.

## Struttura

Serve a gestire l'esportazione delle **Sezioni** del racconto assieme ai paragrafi di gioco. Selezionando dal menu **Libro** la voce **Struttura** si apre l'omonima finestra. A sinistra viene mostrato un elenco di tutte le **Sezioni** inserite nel testo, compresa quella standard dei **Paragrafi di gioco**. A destra c'è l'attuale **Indice** del libro, composto dalle **Sezioni** che faranno parte del testo nelle esportazioni. Le **Sezioni** si possono spostare tra i due insiemi con un semplice drag & drop, e si riordinano allo stesso modo (è possibile selezionarne più di una usando al solito CTRL+click del mouse o selezionarle tutte con la shortcut CTRL+A).

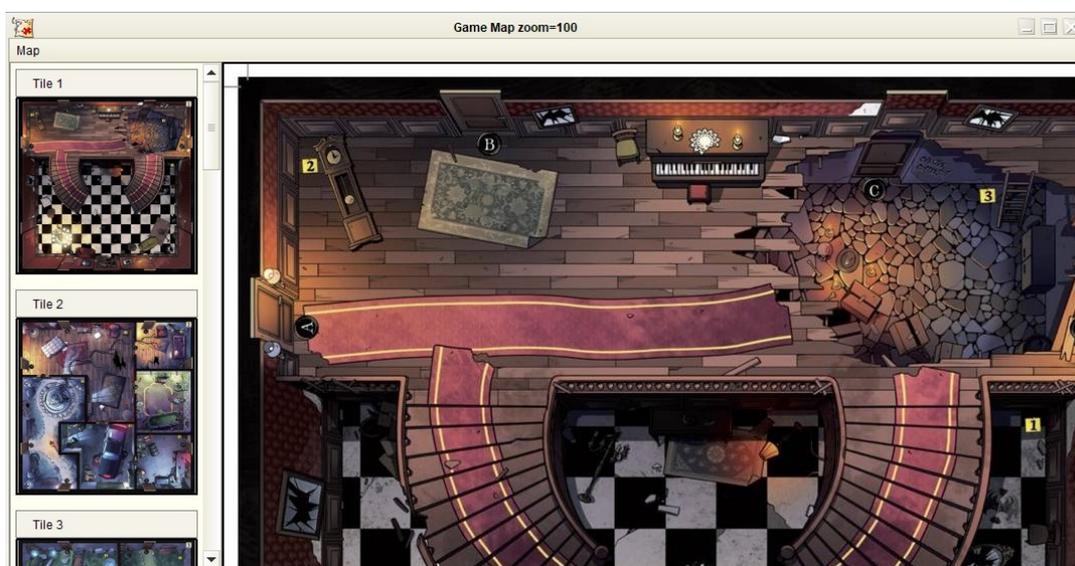
## Informazioni

Nella finestra di informazioni, accessibile dal menu **Libro**, si possono inserire il nome dell'autore, il titolo del racconto e una sua eventuale versione. Vengono inoltre mostrati il numero di caratteri e il conteggio delle parole nel testo (vengono contati anche i numeri dei paragrafi).

## Mappe di gioco

ETC è dotato di un gestore delle mappe ufficiali di **Tales of Evil**, che permette di legare il testo scritto alle tile in cui è suddivisa un'avventura.

Per aprire il gestore delle mappe cliccare sull'icona a forma di mappa nella barra superiore, dopo aver creato un nuovo progetto.



Nella finestra che si apre, a sinistra è possibile selezionare una delle dodici tile ufficiali del gioco, a destra è possibile visualizzarla, ingrandirla e, usando il tasto destro, aggiungere il collegamento a uno dei paragrafi dell'avventura che si sta scrivendo.

In questo modo sarà possibile dalla mappa, cliccando sul riquadro col numero del paragrafo, tornare all'editor di testo. Dall'editor, cliccando sull'icona 📍 si aprirà la mappa e ci si sposterà sulla tile che contiene il paragrafo.

Per rimuovere un collegamento dalla mappa cliccare col tasto destro sul riquadro e selezionare la

voce **Rimuovi** dal menu a tendina.