

The New Quill
Manual del escritor

© 2025 Jorge Fuertes Alfranca
Released under the GPL v3 or later licenses

4 de julio de 2025

Índice general

Capítulo 1

Bienvenida

1.1. Introducción

Bienvenido a *The New Quill*, un sistema de desarrollo de aventuras conversacionales para ordenadores modernos.

Este software están inspirado en los sistemas de desarrollo de aventuras conversaciones de los ochenta, especialmente en los de *Gillsoft*, como el programa *PAWS* de *ZX Spectrum* y el compilador *DAAD* de PC, además de en todo el trabajo hecho por los pioneros de las aventuras conversacionales, con mención especial a la empresa española *Aventuras AD*.

Capítulo 2

El compilador

2.1. Línea de comandos

2.2. Identificadores y etiquetas

Cada entidad definida en el código fuente tiene obligatoriamente un identificador y opcionalmente una serie de etiquetas. El identificador es único dentro de su clase, es decir, no puede haber dos `items` con `id petaca`, si bien puede haber un objeto con `id petaca` y una `word` de tipo `noun` con `id petaca`.