

# *The New Quill*

Manual del escritor

*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

|  |          |
|--|----------|
| <b>1. Bienvenida</b>                       | <b>2</b> |
| 1.1. Introducción . . . . .                | 2        |
| <b>2. El compilador</b>                    | <b>3</b> |
| 2.1. Línea de comandos . . . . .           | 3        |
| 2.2. Identificadores y etiquetas . . . . . | 3        |

# 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`.