

<http://twinery.org/>

Click: "use it online" → <http://twinery.org/2/#!/welcome>

Click "skip" → <http://twinery.org/2/#!/stories>

Click "+Story" (Botón verde)

El sistema te dice: *What should your story be named?*
(You can change this later.)

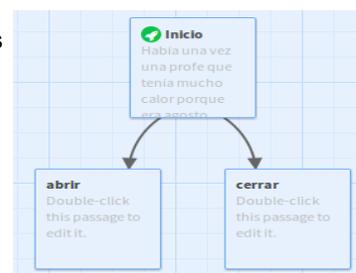
Entonces, tecleas el nombre de tu historia y haces click en "Add".

Aparece un cuadrado llamado "Untitled passage". Haz doble click en él.

Tu historia comienza en ese cuadrado. Cada cuadrado es un "passage". Arriba tienes el nombre de ese "passage". Cámbiaselo por un nombre que te guste. Por ejemplo, "Inicio". Así, cuando quieras que tu historia vuelva al "passage" "inicio", lo harás con facilidad.

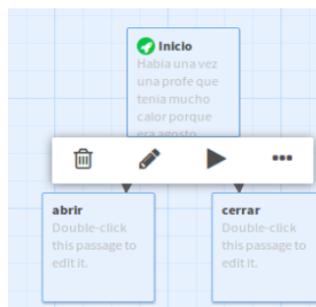
Más abajo en el cuadrado te dice "Double-click this passage to edit it.". Eso es lo que los jugadores verán cuando empiece tu historia. Haz doble click ahí. Escribe lo que quieras que salga. Por ejemplo, yo quiero escribir una historia sobre una profe con mucho calor que tiene dos opciones: abrir o cerrar las ventanas. Pues escribo:

La profe tenía mucho calor.
Decidió [[abrir]] las ventanas de par en par.
Pensó que era mejor [[cerrar]] todas las ventanas.



Cuando cierro ese recuadro con la "x" que hay arriba a la derecha, veo esto:

Lo que ha sucedido es que todo lo que yo ponga entre dos corchetes [[]] van a ser nuevos passages. Es muy fácil ver el flujo de la historia gracias a las flechas.



Si pongo el cursor sobre uno de los passages, veo que me aparecen estas opciones: papelera, lápiz, triángulo y tres puntitos.

La papelera es obviamente para borrar, el lápiz para editar (lo mismo que doble click en el passage). Con los tres puntitos tengo varias opciones. Entre ellas, decidir que mi historia empiece en otro passage. Pero la más interesante es el triángulo. Haciendo click en él, ves cómo va a verse tu historietita en ese punto.

Hay otro triángulo "play" en la parte inferior derecha de la pantalla, y una mariquita. Con la mariquita ves toda la historietita en una versión que te da información extra para hacer pruebas. Con el triángulo de "play" la ves entera sin más.

Puedo seguir mi historietita estableciendo enlaces entre passages como me apetezca. Pero puedo querer ir a un passage que se llame de una forma distinta al texto que quiero que salga en pantalla. Puedo hacer un enlace elegante simplemente señalando el passage con una flecha ->. Por ejemplo:

Al abrir la ventana, entró un montón de aire caliente.
La profe [[no sabía qué hacer->Inicio]].
La profe se fue a la [[ducha]].



Ahora, la flecha entre "abrir" e "Inicio" es bidireccional, porque puedes ir del primer cuadrado al segundo y del segundo al primero. Y lo que el jugador ve en el passage "abrir" es esto:

Al abrir la ventana, entró un montón de aire caliente.
La profe **no sabía qué hacer**.
La profe se fue a la **ducha**.

Puedo dar formato al texto poniendo expresiones entre uno (cursiva), dos (negrita) o tres asteriscos (cursiva y negrita).
Escribo:

Al abrir la *ventana*, entró un ***montón*** de **aire caliente**.

Además, decido poner una línea entre cada cosa, escribiendo <hr>. Eso es muy útil porque al publicar, a veces se juntan los párrafos. Y queda así:

MUY IMPORTANTE: GUARDA TU TRABAJO A MENUDO.

Haz click de vez en cuando abajo, a la izquierda, donde el nombre de tu proyecto, y haz click en PUBLISH TO FILE.

Twine NO GUARDA NADA en sus servidores, ya que es gratis y no gana ningún dinero con información nuestra,

porque no nos tenemos que registrar. Si decides descargarte el programa no tienes esa pega, pero ojo porque hay distintas versiones. Estas instrucciones son para la más simple, la que hay por defecto ahora: **Twine Harlowe 2.1.0**.

Al abrir la **ventana**, entró un **montón** de **aire caliente**.

La profe **no sabía qué hacer**.

La profe se fue a la **ducha**.

RESUMEN:

Cosas muy básicas y suficientes para crear una historia apasionante:

Texto bla bla [[a otro pasaje]].

Texto bla bla [[a otro pasaje <- con un enlace elegante]]. O bien: Texto bla bla [[con un enlace elegante -> a otro pasaje]].

Cursiva

Negrita

Negrita y cursiva

Línea horizontal: <hr>

Cosas solo un pelín más complicadas, pero que no requieren grandes esfuerzos:

Nota importante: Recordemos que si usamos obras de otro (imágenes, vídeos, canciones, tipografías, etc.), lo normal es que estén protegidas por derechos de autor, a no ser que se especifique lo contrario. Y aunque no lo estuvieran, lo decente es hacer constar en algún sitio (como en una nota al pie o en unos créditos finales, por ejemplo) el nombre o alguna referencia al autor. Solo podemos usar obras sin más si son de dominio público. Si no tenemos información sobre **UNA OBRA QUE ESTÁ COLGADA EN INTERNET, ESTÁ POR DEFECTO PROTEGIDA POR DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL.**

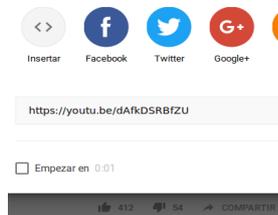
Imágenes:

Aquí cuento cómo usar imágenes que están en internet. Así que solo funcionarán si el jugador tiene conexión a internet.

Como decía, vamos a trabajar con imágenes que no nos vamos a descargar. Necesitamos por tanto tener su enlace.

Puedes copiar y pegar esto para insertar tu imagen:

Videos de YouTube:



Ve al vídeo de YouTube. Haz click en "compartir".

Haz click en "Insertar" <>.

Elige las opciones que te gusten y haz click en "copiar". Pega eso en tu "passage". Será algo así como esto:

```
<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube-nocookie.com/embed/dAfKDSRbfZU?rel=0" frameborder="0" allow="autoplay; encrypted-media" allowfullscreen></iframe>
```



Enlaces externos:

(link: "TEXTO QUE QUIERES QUE SE VEA") [(goto-url: 'DIRECCIÓN DE INTERNET A DONDE QUIERES IR')]

Cosas que requieren más esfuerzo, pero que merece la pena investigar porque te dan enorme versatilidad:

(set: \$friends to \$friends+1) ← Obviamente, primero habremos creado la variable: (set: \$friends to 0)

EL INVENTARIO ES UN PASSAGE AISLADO

(display: "Inventory") ← Para mostrarlo

```
{
(if: $sandwich is 2) [Te comes tu bocata. Rico, [[rico]]. - Se
pueden usar varias condiciones: (if: $pen is <1 and $friends is <1) [
]
(else-if: $sandwich is 1) [Te comes lo que te queda de bocata. Rico,
[[rico]].
]
(else: ) [No te queda bocata. A ver si algún amigo te da un
[[mordisco]] del suyo.
]
}
NO OLVIDAR USAR "ELSE" PARA QUE NO SE BLOQUEE.
```

```
Bocata: {
(if: $sandwich is 0) [
Se acabó. -
Medio. -
](else-if: $sandwich is 1) [
]
(else-if: $sandwich is 2) [
Enterito. -
](else:)[
! ?
]
}
```

Más información en <http://twinery.org/cookbook/>

