

Publicación de relatos interactivos en máquina Z con browser y Parchment

Introducción

Uno de los principales problemas a los que se enfrenta un autor de relatos interactivos al momento de difundir su trabajo o publicarlo es cómo llegar con ese trabajo a sus potenciales lectores o jugadores.

La mayor parte de la producción actual de aventuras conversacionales es mediante [archivos de juego](#) generados en un [sistema de autoría](#); son relatos interactivos que requieren un software o [intérprete](#) para poder leer e interactuar con ellos. Según la plataforma en que han sido producidos, algunos de esos trabajos sólo podrán ser disfrutados en un número acotado de [sistemas operativos](#) o plataformas para las que exista el intérprete requerido.

En el caso de los archivos en formato [Máquina Z](#), generados con alguno de los sistemas de autoría derivados de [Inform](#), el problema no lo es tanto ya que existen intérpretes de Máquina Z para prácticamente todas las plataformas o sistemas operativos “relevantes” actualmente existentes, incluyendo ciertamente los sistemas operativos de dispositivos móviles.

Sin embargo, esto significa que, al momento de publicar, el autor debe decidir si su publicación estará destinada a disfrutarse en alguna plataforma específica o si es necesario hacer una distribución genérica o agnóstica a la plataforma en que se instalará el relato interactivo, incluyendo hiper vínculos o indicaciones para que cada cual descargue e instale el intérprete que más le convenga.

Parchment y Máquina Z en línea

Para provecho de los autores que usan Inform, el año 2008 surgió [Parchment](#), un intérprete para Máquina Z que funciona completamente en línea: los archivos en Máquina Z pueden estar residentes en algún servidor en línea y luego con una simple llamada en [HTML](#) (desde la [página web](#) del autor, por ejemplo) se puede disfrutar del relato interactivo en un [browser](#). Por ejemplo:

```
http://iplayif.com/?story=http%3A//www.caad.es/incanus/Forrajeo.z5
```

Más aun, la llamada puede ocurrir dentro de otra página web, lo que permite al autor crear un ambiente entorno para el relato, con ayuda al eventual jugador iniciático, incluyendo comandos (como *Ayuda* y *Pistas*) habilitados por el autor en el relato interactivo.

Veamos un ejemplo práctico de una (simplificada) página ForrajeoP.html usada para llamar al relato Forrajeo.z5 guardado en www.caad.es/incanus:

```
<HTML>
<BODY>
<!-- Texto de la página -->
<H2 ALIGN="LEFT">Jugar en L&iacute;nea con Parchment</H2>
<UL>
<LI><B>Si no ves nada en el recuadro, necesitas habilitar JavaScript.</B>
<LI>Durante el juego, ingresa el comando <CODE><B>Ayuda</B></CODE> para
instrucciones generales; si estás <U>muy</U> atascado en algún punto, el
comando <CODE><B>Pistas</B></CODE> te dará (gradualmente...) indicaciones
adicionales para seguir adelante.
<LI>Los comandos <CODE><B>Save</B></CODE> o <CODE><B>Guardar</B></CODE>
permiten guardar tu "situaci&ocirc;n" en el relato y puedes recuperarla
con <CODE><B>Load</B></CODE> o <CODE><B>Recuperar</B></CODE>, pero <b>no
se generar&aacute;n archivos externos</b>: si cierras el browser,
"refrescas" la pantalla o vas a otro enlace y luego vuelves,
tendr&aacute;s que comenzar de nuevo. Si quieres guardar tu partida en
archivos externos, necesitas instalar un int&eacute;rprete de
<B>Inform</B>.
</UL>
<HR>
<div align="center">
<iframe align=center height=600 width=800
src="http://iplayif.com/?story=http%3A//www.caad.es/incanus/Forrajeo.z5">
</iframe>
</div>
</BODY>
</HTML>
```

¿Limitaciones?

Como señala el ejemplo, Parchment requiere [JavaScript](#), pero esto no es realmente un problema ya que la casi totalidad de los browsers o navegadores modernos tienen esa opción incluida.

Por otra parte, Parchment sólo maneja extensiones asociadas a juegos concebidos para su ejecución en la Máquina Z: los modernos .zblorb y los clásicos .Z1 hasta .Z8, exceptuando Z6 cuya concepción para juegos con gráficos se utiliza poco, en todo caso.

Finalmente, Parchment no genera, como indica el ejemplo, archivos externos para guardar una partida, por lo que la utilidad de los comandos `Guardar` y `Recuperar` está limitada a la partida en curso; refrescar el browser o ir a otro enlace y volver hará que el relato se reinicie y se pierda el avance del relato. Para usos o partidas más prolongadas se hace necesario, entonces, descargar e instalar un intérprete que permita recuperar las partidas más cómodamente.

Las ventajas son, sin embargo tremendas: para el autor que use Inform (o derivados) como sistema de autoría se abre un abanico amplísimo de posibilidades de publicación en línea, agregando documentación, ayuda, y elementos de entorno que faciliten el disfrute del relato interactivo.

Luego, para mayor difusión, se pueden montar páginas o sitios en redes sociales que incluyan un vínculo a la página del autor que, Parchment mediante, permitan acceder al relato interactivo; en [facebook](#), sin ir más lejos, pueden montarse tales páginas muy sencillamente y luego facilitar así la difusión del trabajo en grupos de interés o público casual.

Parchment y Máquina Z para descargar

Las aplicaciones de Parchment para la publicación de ficción interactiva no terminan ahí.

Existen distribuciones de Parchment diseñadas para ser usadas en forma autónoma, descargables localmente en un dispositivo o PC, que permiten disfrutar (con las limitaciones ya anotadas) de un relato interactivo sin instalar ningún software o intérprete adicional.

La principal ventaja de esta alternativa es que una descarga de Máquina Z que use esta implementación de Parchment funcionará en cualquier plataforma que pueda abrir y usar archivos HTML y JavaScript.

A este efecto, existe una distribución de [Parchment para Inform 7](#) que explicaré ahora cómo utilizar.

Construyendo una distribución de Parchment y Máquina Z

Primero, debemos descargar y descomprimir la distribución de Parchment para Inform 7, obteniendo los siguientes archivos:

```
jquery.min.js  
parchment.min.css  
parchment.min.js  
zvm.min.js
```

Guardaremos ahora estos archivos en un directorio de nombre `lib`.

Para usar estos componentes, necesitamos crear ahora un archivo genérico `parchment.html` según el siguiente contenido sugerido por los creadores de Parchment:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Parchment</title>
  <script src="lib/jquery.min.js"></script>
  <script src="lib/parchment.min.js"></script>
  <link rel="stylesheet" href="lib/parchment.min.css">
  <meta name="viewport" content="width=device-width,user-
scalable=no">
</head>
<body>
  <div id="about">
    <h1>Parchment</h1>
    <p>is an interpreter for Interactive Fiction. <a
href="http://parchment.googlecode.com">Find out more.</a></p>
    <noscript><p>Parchment requires Javascript. Please enable it
in your browser.</p></noscript>
  </div>
  <div id="parchment"></div>
</body>
</html>
```

Por último, todos estos archivos deben guardarse en un directorio de nombre `parchment` que luego copiaremos en nuestros “paquetes” de distribución o descarga para nuestros relatos interactivos. La estructura de nuestro directorio `parchment` genérico queda pues de este modo:

```
parchment/lib/jquery.min.js
parchment/lib/parchment.min.css
parchment/lib/parchment.min.js
parchment/lib/zvm.min.js
parchment/parchment.html
```

Agregaremos el archivo Máquina Z de nuestro relato y procederemos por último a crear una página en HTML como la `ForrajeoP.html` más arriba detallada, en la que modificaremos la llamada a Parchment con una llamada local, usando únicamente los archivos incluidos en la descarga:

```
<iframe align=center height=600 width=800
src="parchment/parchment.html?story=../Forrajeo.z5"></iframe>
```

Para el ejemplo, todos estos archivos pueden guardarse en un directorio `Forrajeo` que tendría la siguiente estructura:

```
Forrajeo/parchment/lib/jquery.min.js
Forrajeo/parchment/lib/parchment.min.css
Forrajeo/parchment/lib/parchment.min.js
Forrajeo/parchment/lib/zvm.min.js
Forrajeo/parchment/parchment.html
Forrajeo/ForrajeoP.html
Forrajeo/Forrajeo.z5
```

Los paquetes de distribución así preparados (incluyendo además otros HTML con documentación de ayuda y referencia, imágenes, etc.) pueden “empaquetarse” en formato [ZIP](#) (`Forrajeo.ZIP`, para el ejemplo) el cual es también suficientemente universal para poder ser usado en cualquier plataforma o dispositivo.

Podemos, por último, dejar el archivo ZIP disponible para su descarga desde la página web del autor o referenciada, por ejemplo, desde el portal del CAAD.

Para mayor detalle, se puede descargar y analizar el archivo de distribución [Forrajeo.zip](#) generado según estas directrices. Notar que esta descarga de ejemplo, como parte de la publicación del relato interactivo “[Forrajeo](#)”, está enriquecida con otros HTML, imágenes y PDF con documentación, ayuda y referencia.

Conclusiones

Existen actualmente en desarrollo otros mecanismos de publicación para ficción interactiva vía HTML y tecnologías asociadas, en Máquina Z y para otros sistemas. El autor con intenciones de publicar y difundir su trabajo deberá considerarlos con cuidado a la hora de escoger un sistema de autoría y el mecanismo de publicación a usar.

Las actuales limitaciones de Parchment están, también, bajo revisión y puede que esta alternativa de publicación de ficción interactiva tome una relevancia diferente a la que actualmente tiene, según evolucione ésta y otras tecnologías en línea.

Marzo 2015

Juan Sebastián Armas Maturana – Incanus

sarmasm@yahoo.com

www.caad.es/incanus