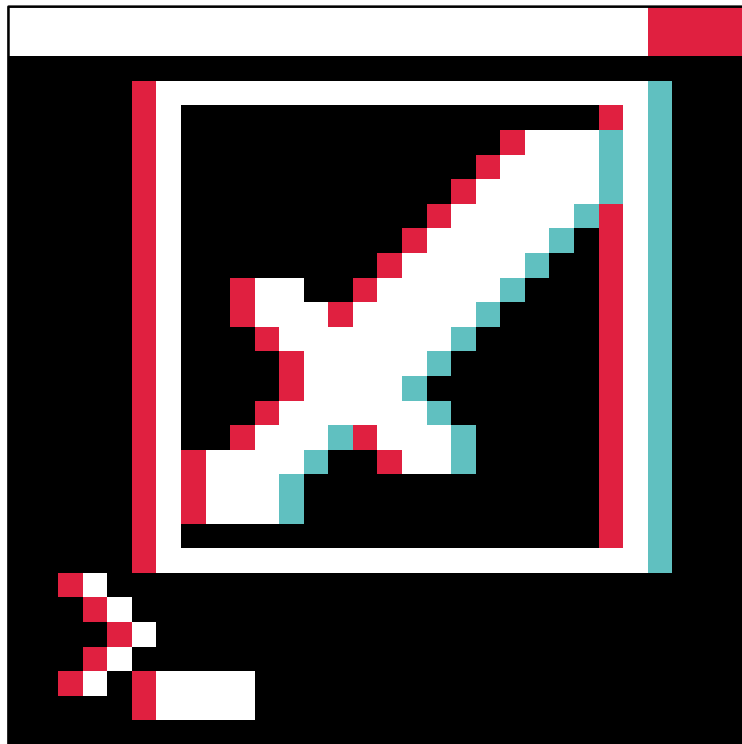


Creadores

Ramírez Adriel – Mail: radeviro2@gmail.com

Schvabauer Matías – Mail: sebastian160905@gmail.com



Manual de usuario del Administrador de Juegos de Rol de Mesa

Esta aplicación está dedicada a las personas que tienen conocimiento acerca de los juegos de rol de mesa, y que desean crear uno para jugar con otros sin tener que pasar por muchas de las complicaciones que trae administrarlos.

Las ventajas que trae el uso de este programa son las siguientes:

- Organización de items, personajes, y partidas.
- Capacidad de crear múltiples partidas simultáneas y guardarlas en archivos independientes.
- Posibilidad de exportar e importar items y personajes.
- Simulación de combates con variedad de fórmulas para utilizar.
- Utilización de dados virtuales configurables.

A lo largo de este manual se describirá cuál es el contenido de cada ventana importante, qué es lo que se puede hacer con ellas y los atajos de teclado que cada una contiene.

INDICE

TÉRMINOS UTILIZADOS QUE PUEDEN RESULTAR DESCONOCIDOS.....	1
PARTIDA.....	2
<i>CONTENIDO</i>	2
<i>TABLA DE ATAJOS</i>	3
SIMULACIÓN DE COMBATE	4
<i>CONTENIDO</i>	4
<i>TABLA DE ATAJOS</i>	4
DADOS VIRTUALES	5
<i>CONTENIDO</i>	5
<i>TABLA DE ATAJOS</i>	5
CREACIÓN/MODIFICACIÓN DE PERSONAJE.....	6
<i>CONTENIDO</i>	6
<i>TABLA DE ATAJOS</i>	7
CREACIÓN/MODIFICACIÓN DE ITEM.....	8
<i>CONTENIDO</i>	8
<i>TABLA DE ATAJOS</i>	9

Términos utilizados que pueden resultar desconocidos

Item: palabra en inglés utilizada para representar objetos que pueden ser llevados por los personajes.

PV: Puntos de Vida. Representa la cantidad de vida que tiene un personaje en forma numérica.

DÑ: Daño físico. Una estadística obtenida/aumentada únicamente mediante objetos que determina los puntos de vida que se le restan a un personaje que reciba un ataque.

FRZ: Fuerza. Es la fortaleza física de un personaje, como el daño, se usa para determinar cuántos puntos de vida pierde un personaje al ser atacado.

DFN: Defensa. Interactúa tanto con el daño como con la fuerza, reduciendo la cantidad de vida perdida por cada ataque.

AGL: Agilidad. Tiene diversos usos dentro del mundo de los juegos de rol, la utilización que se le dé depende de las necesidades del creador de la partida. Algunos de esos usos son los siguientes:

- Velocidad de ataque, para saber cuántos golpes realizará un personaje en un solo turno.
- Probabilidad utilizada en conjunto con los dados para saber si el personaje esquivó un ataque.
- Movimiento por turnos, es decir, cuántos pasos o cuánta distancia puede recorrer un jugador por turno.

INT: Inteligencia. De manera similar a la agilidad, posee diversos usos, algunos de ellos son:

- Daño mágico, determina los puntos de vida que se le restan a un personaje que reciba un ataque. Este ataque, a diferencia de los comunes, suele ser causado con alguna clase de hechizo.
- Representa realmente cuán inteligente es el personaje en cuestión. Por ejemplo, un personaje con mucha inteligencia podría ser capaz de obtener información de un NPC con más facilidad.

MN: Maná. Representa numéricamente la capacidad de un personaje de utilizar diversas habilidades mágicas o hechizos, cada vez que use uno se le restarán estos puntos, y cuando lleguen a 0 no será capaz de utilizar ninguna habilidad mágica.

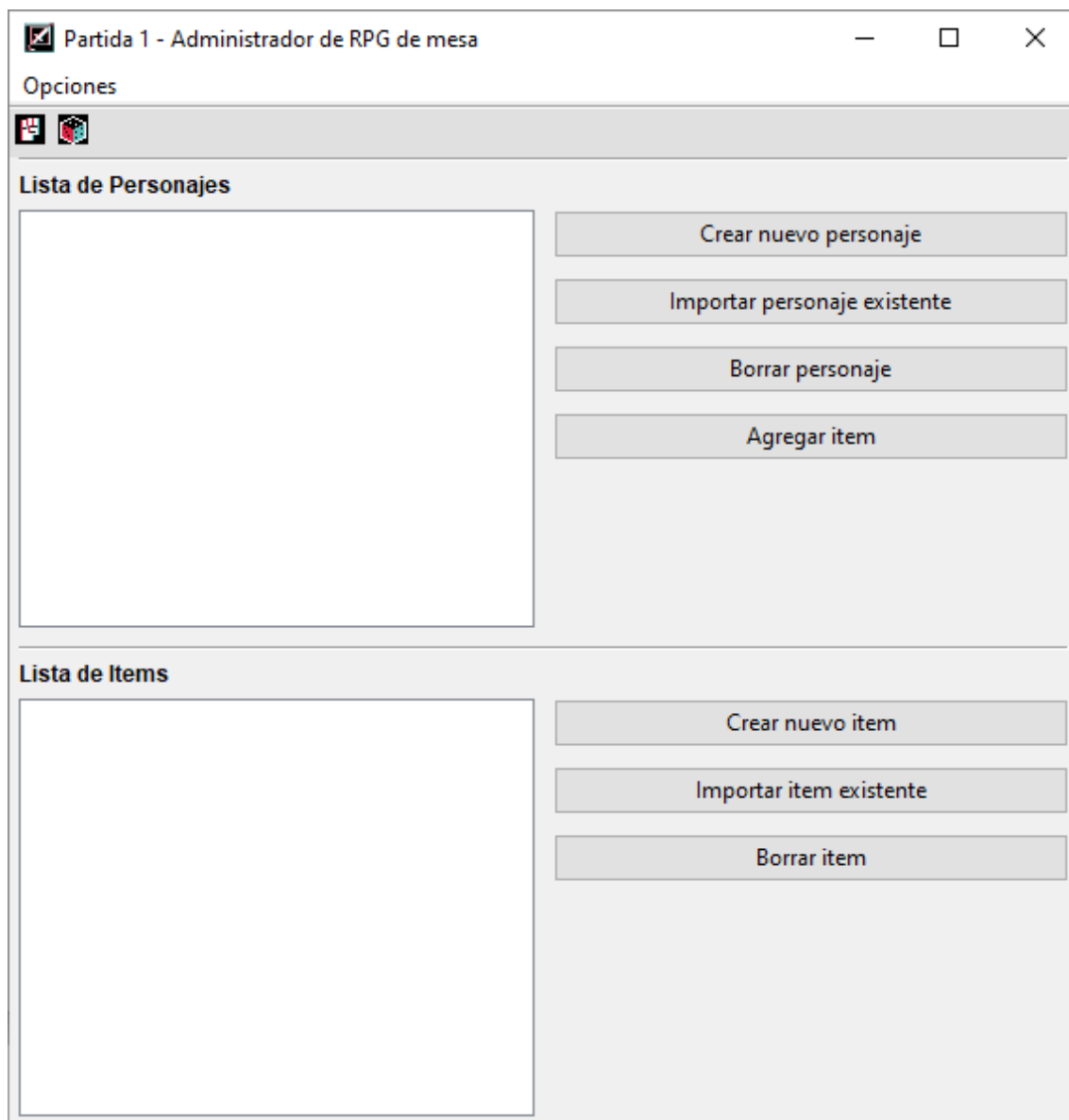
RNG: Rango. Es la cantidad de distancia máxima a la que se puede estar de otro personaje para poder atacarlo.

PNT: Puntería. Probabilidad de acertar un ataque, se utiliza en conjunto con los dados. Se puede considerar el opuesto del bloqueo.



BLQ: Bloqueo. Similar a la puntería, pero para bloquear ataques.

Partida

Contenido



En primer lugar tenemos la **barra de menú**, en la que sólo se puede seleccionar “Opciones”, desde aquí podremos guardar, cargar, renombrar y crear una nueva partida, además de acceder a este mismo documento.

Debajo de esta se encuentra la **barra de herramientas**, conformada por el botón de [Simulación de Combate](#) () y el de [Dados Virtuales](#) (). Puede presionar los nombres mencionados anteriormente para ir a la sección de sus respectivas ventanas dentro del documento.

Luego encontraremos la sección de la **lista de personajes**. Del lado izquierdo se encuentra la lista en la que se pueden editar los personajes existentes haciendo doble clic, que muestra todos los que hayan sido creados y sus puntos de vida. Del lado derecho hay 4 botones:

- **Crear nuevo personaje:** Abre [creación/modificación de personajes](#).
- **Importar personaje existente:** Abre una ventana de selección de archivos que sólo muestra los de extensión “.per”, que corresponden a los personajes. Al elegir uno se cargará en la lista de la izquierda.
- **Borrar personaje:** Borra el personaje seleccionado.
- **Agregar ítem:** Abre una ventana que muestra los ítems de la lista de objetos, permitiendo agregarlos al inventario del personaje al hacer doble clic o seleccionar uno y presionar “Agregar”.

Por último está la sección de la **lista de ítems**. Del lado izquierdo se puede observar la lista en la que es posible editar los objetos existentes haciendo doble clic, en esta se encontrarán todos los objetos creados y sus puntos de daño. En el lado derecho hay 3 botones:

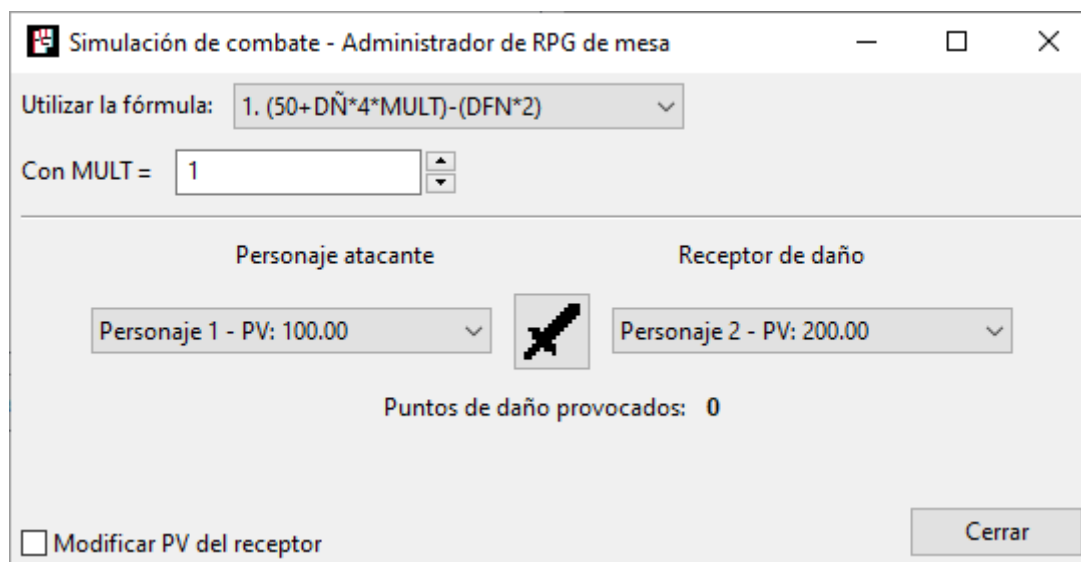
- **Crear nuevo ítem:** Abre [creación/modificación de ítems](#).
- **Importar ítem existente:** Abre una ventana de selección de archivos que sólo muestra los de extensión “.ite”, que corresponden a los ítems. Al elegir uno se cargará en la lista de la izquierda.
- **Borrar ítem:** Borra el objeto seleccionado.

Tabla de atajos

Ctrl+1	Abre Simulación de Combate.
Ctrl+2	Abre Dados Virtuales.
Ctrl+A/Ctrl+O	Carga una partida.
Ctrl+G/Ctrl+S	Guarda una partida.
Ctrl+R	Renombra la partida actual.
Ctrl+N	Crea una partida nueva.
Ctrl+P	Abre una ventana de creación de personaje.
Ctrl+I	Abre una ventana de creación de ítem.

Simulación de Combate

Contenido



El campo **utilizar la fórmula** permite seleccionar un total de 8 fórmulas diferentes para simular un ataque entre dos personajes, cada una interactúa de manera diferente y también varían las estadísticas incluidas en ellas. Las primeras utilizan únicamente el daño de los objetos, luego se agrega la fuerza (ambas son contrarrestadas por la defensa), y las últimas son para ataques mágicos (INT), contrarrestados por la resistencia mágica.

A continuación se encuentra el **multiplicador**, que es un valor incluido en cada fórmula y puede ser manipulado dependiendo de las necesidades del creador de la partida.

Seguido de eso está la **sección de ataque**, conformada por dos listas de elección que contienen todos los personajes de la partida (las cuáles muestran ciertas estadísticas de ellos al colocarles el cursor encima), y un botón con el dibujo de una espada (🗡️). Al presionar el botón, se simulará un ataque causado por el personaje de la izquierda hacia el de la derecha, y se mostrará el daño causado en “Puntos de daño provocados”.

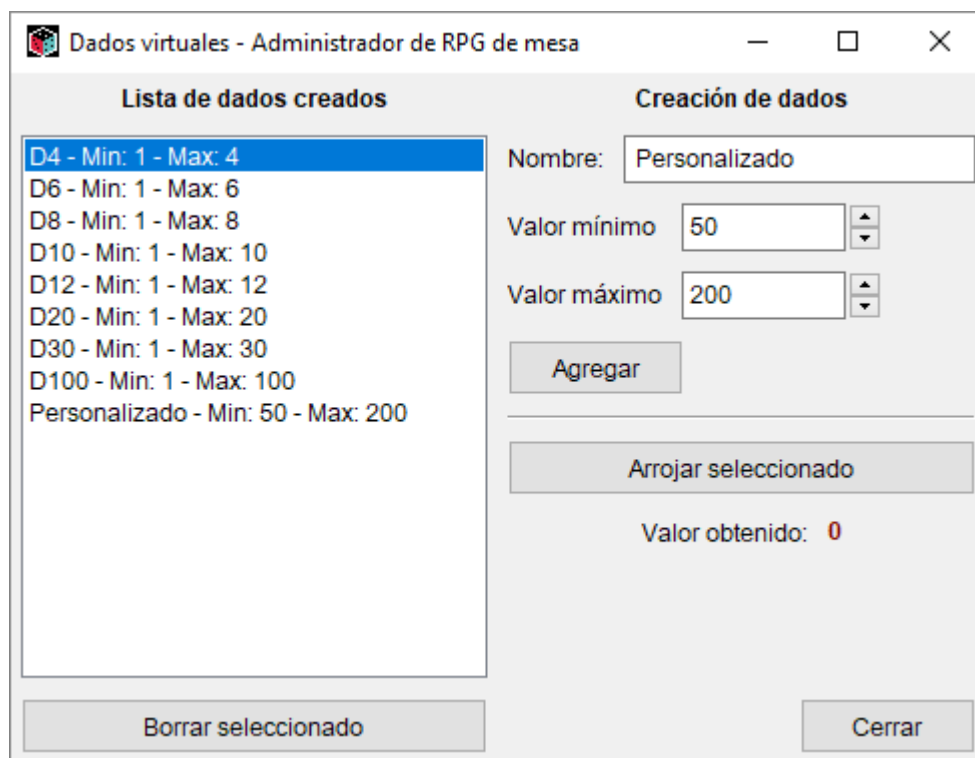
Por último, en la esquina inferior izquierda hay una casilla con el texto **“Modificar PV del receptor”**, que si se encuentra tildada en el momento de simular el ataque, le restará los puntos de daño provocados a la vida del receptor.

Tabla de atajos

Shift	Al mantenerlo, activa la casilla “Modificar PV del receptor”.
Alt+Clic	Al hacerlo en cualquier parte de la ventana, intercambia el atacante con el receptor.

Dados Virtuales

Contenido



Del lado derecho está la sección de **creación de dados**, la cual permite colocarle un nombre, y un valor mínimo y máximo entre los que pueden salir los números aleatorios. Una vez colocados, se presiona el botón “Agregar” o la tecla ENTER para introducirlo en la lista de dados.

Debajo de dicha sección está el botón de **arrojar seleccionado**, el cuál hará una tirada del dado que se haya elegido en la lista y mostrará el valor obtenido donde se ubica el número de color rojo.

Del lado izquierdo se encuentra la **lista de dados creados**, la cual muestra todos los dados creados hasta el momento.

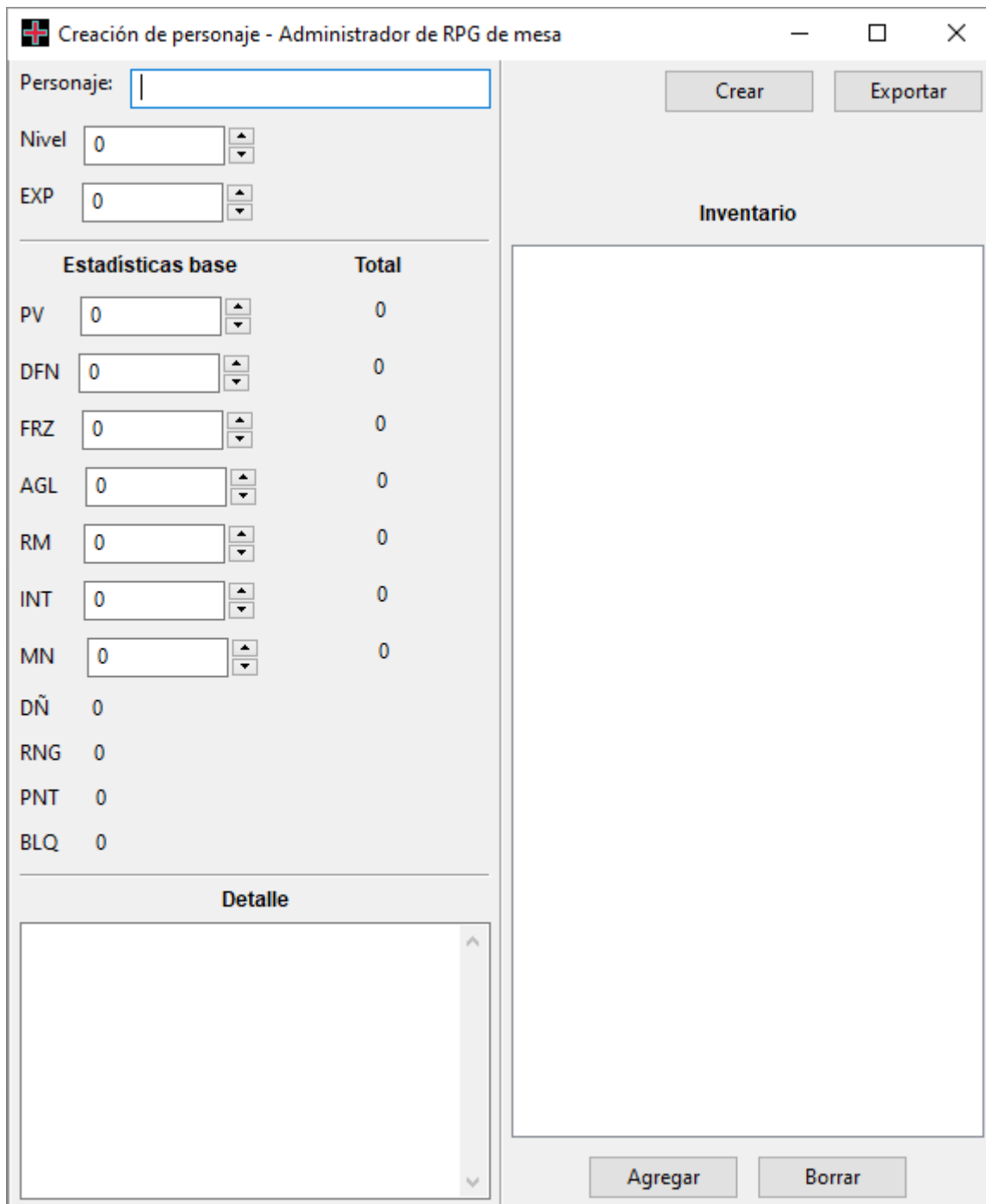
Finalmente, debajo de la lista está el botón de **borrar seleccionado**, que borra el dado que se haya elegido en la lista.

Tabla de atajos

Ctrl	Seleccionar lista de dados creados.
Ctrl+T	Arrojar dado seleccionado.

Creación/modificación de Personaje

Contenido



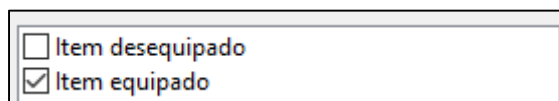
Estadísticas base	Total
PV 0	0
DFN 0	0
FRZ 0	0
AGL 0	0
RM 0	0
INT 0	0
MN 0	0
DÑ 0	
RNG 0	
PNT 0	
BLQ 0	

En la sección superior izquierda se le puede colocar **nombre**, **nivel**, y puntos de **experiencia** al personaje.

En la sección central izquierda, debajo de **estadísticas base**, se pueden modificar las estadísticas del personaje, las últimas cuatro sólo pueden ser alteradas por objetos equipados. Debajo de **total** se puede ver el total de la suma de las estadísticas de los objetos más las bases del personaje.

En la sección inferior izquierda, se le puede agregar un **detalle** al personaje.

Del lado derecho se puede observar el **inventario**, este muestra los items que estén dentro del inventario del personaje, los cuáles pueden estar equipados o no, y si lo están se le sumarán sus estadísticas.



Al presionar el botón “Agregar” debajo de este, se abre una ventana que muestra los items de la lista de objetos de la partida, permitiendo agregarlos al inventario al hacer doble clic o seleccionar uno y presionar “Agregar”.

Al presionar el botón “Borrar”, se borrará el item seleccionado del inventario.

Al hacer doble clic en uno de los objetos, será posible modificarlo. Es importante mencionar que los objetos que están dentro del inventario del personaje no son los mismos que están en la lista de la partida, esta última está pensada para utilizarse como una lista de “plantillas” de objetos. Esto significa que modificar uno en el inventario del personaje no alterará el de la partida y vice-versa.

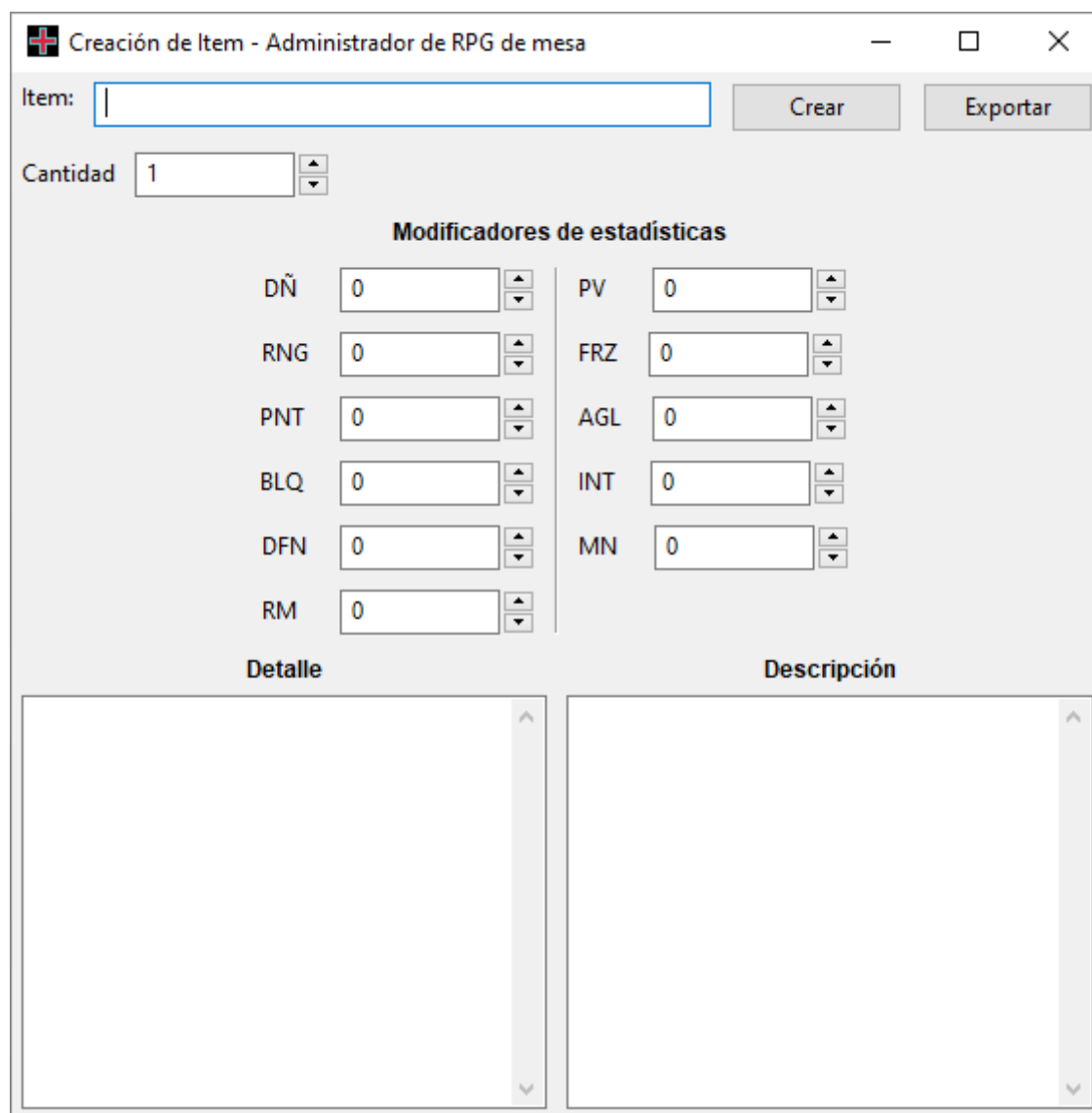
Por último, en la esquina superior derecha se encuentran dos botones, uno que dice “**Crear**” (o “**Aplicar cambios**” si es modificación), el cuál agrega el personaje a la lista de la partida, o modifica el que se estaba editando. Y el botón “**Exportar**” abre una ventana de selección de archivos que sólo muestra los de extensión “.per”, que corresponden a los personajes. Al aceptar, se guardará el archivo con el nombre que se le haya indicado.

Tabla de atajos

Ctrl+G/Ctrl+S	Exportar personaje.
Ctrl+N	Seleccionar nombre.
Ctrl+Q	Seleccionar nivel.
Ctrl+W	Seleccionar experiencia.
Ctrl+D	Seleccionar detalle.
Ctrl+I	Agregar item al inventario.

Creación/modificación de Item

Contenido



Creación de Item - Administrador de RPG de mesa

Item:

Crear Exportar

Cantidad

Modificadores de estadísticas

DÑ	<input type="text" value="0"/>	PV	<input type="text" value="0"/>
RNG	<input type="text" value="0"/>	FRZ	<input type="text" value="0"/>
PNT	<input type="text" value="0"/>	AGL	<input type="text" value="0"/>
BLQ	<input type="text" value="0"/>	INT	<input type="text" value="0"/>
DFN	<input type="text" value="0"/>	MN	<input type="text" value="0"/>
RM	<input type="text" value="0"/>		

Detalle **Descripción**

Primero está el campo donde se coloca el **nombre**. A su lado está el botón de “**Crear**” (o “**Aplicar cambios**” si es modificación), el cuál agrega el ítem a la lista de la partida, o modifica el que se estaba editando. Y al lado de este está el botón “**Exportar**”, el cuál abre una ventana de selección de archivos que sólo muestra los de extensión “.ite”, que corresponden a los ítems. Al aceptar, se guardará el archivo con el nombre que se le haya indicado.

Debajo se puede colocar la **cantidad** de objetos del mismo tipo. Por ejemplo, en caso de ser flechas, se puede indicar cuántas flechas tiene un personaje utilizando esta casilla.

Seguido de esto está la sección de **modificadores de estadísticas**, donde se colocan todas las estadísticas del objeto.

Por último, se encuentran el **detalle** y la **descripción** del ítem, donde el creador de la partida puede escribir lo que le parezca necesario (el detalle puede ser utilizado para

agregar información extra del objeto, y la descripción para efectivamente describir sus cualidades, qué hace, y para qué sirve).

Tabla de atajos

Ctrl+G/Ctrl+S	Exportar item.
Ctrl+N	Seleccionar nombre.
Ctrl+Q	Seleccionar cantidad.
Ctrl+D	Seleccionar detalle.
Ctrl+F	Seleccionar descripción.