

Tras el primer inicio, RAMon genera los directorios necesarios para almacenar las imágenes de los logros, los ficheros de salida que luego importaremos en OBS y el fichero de configuración.

Para empezar a generar los ficheros que corresponden al juego en el que esté logueado ahora mismo en R.A, introduzca un nombre de usuario de *RetroAchievements* en el recuadro RA Username y pulse **Enter**

RAMon

ActionsOptions

RA Username

smiker

Last connection

21 Aug 2023, 06:22

Score

2,739

Rank

10,958 / 42,797

Now playing

Snow Bros.

Cheevo

No Jump, No Fun
Beat Floors 31-40

✓

No Jump, No Fun
Beat Floors 31-40

2 Snowmans' And 2 Girls
Beat Floors 41-50

Bomber Man
Beat Floor 20 without dying

Bird Week
Beat Floor 30 without dying

Fire Fighter
Beat Floor 40 without dying

Bubble Bobble
Beat Floor 50 without dying

SpikeZilla
Beat Floor 10 without pushing snowballs!

Mutated Frog
Beat Floor 20 without pushing snowballs!

Bird Brothers
Beat Floor 30 without pushing snowballs!

Hey Greenie Bro!
Beat Floor 40 without pushing snowballs!

Dual Destinies
Beat Floor 50 without pushing snowballs!

Fire Fly
Beat floors 31-39 without death (no warps)

Bottomless Action
Beat floors 41-49 without death

Golden Fever
Collect 6 money tiles on the same level (1 player)

Killer Combo
Hit the same enemy a lot of times using green potion

Scoring Hero
Have 1.000.000 Points

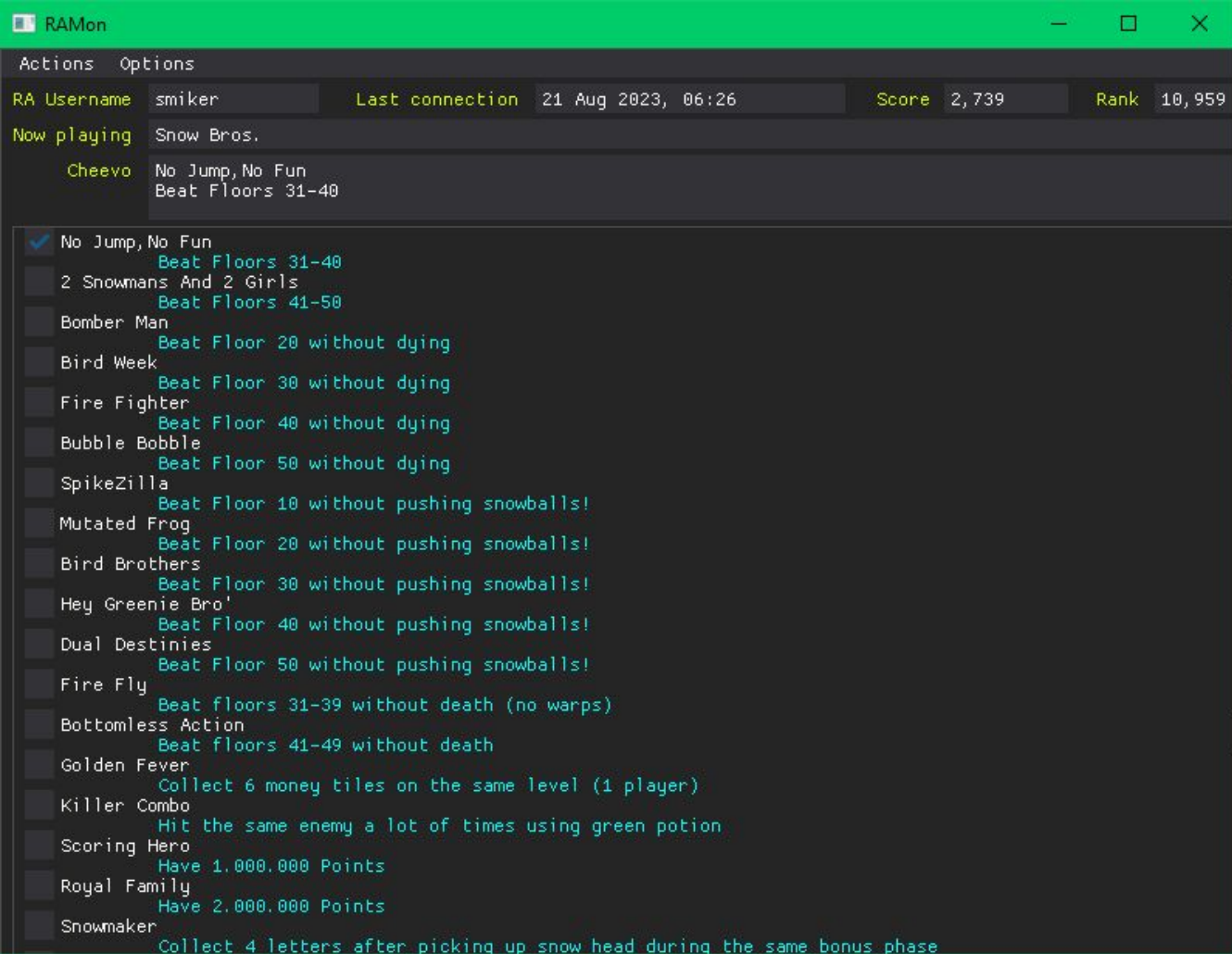
Reptil Family

La primera vez que se descarga las imágenes de logros, éstos se guardan en el disco duro para evitar el bombardeo de peticiones continuo a *RetroAchievements*, garantizando que solamente se pida la información que puede cambiar. Se almacenan en 'data/cache'

Tras unos breves momentos, el programa permitirá la interacción.

El cacheo de imágenes solamente ocurre una vez por juego, a menos que nuevos logros sean añadidos a posteriori.

Caching pictures... X

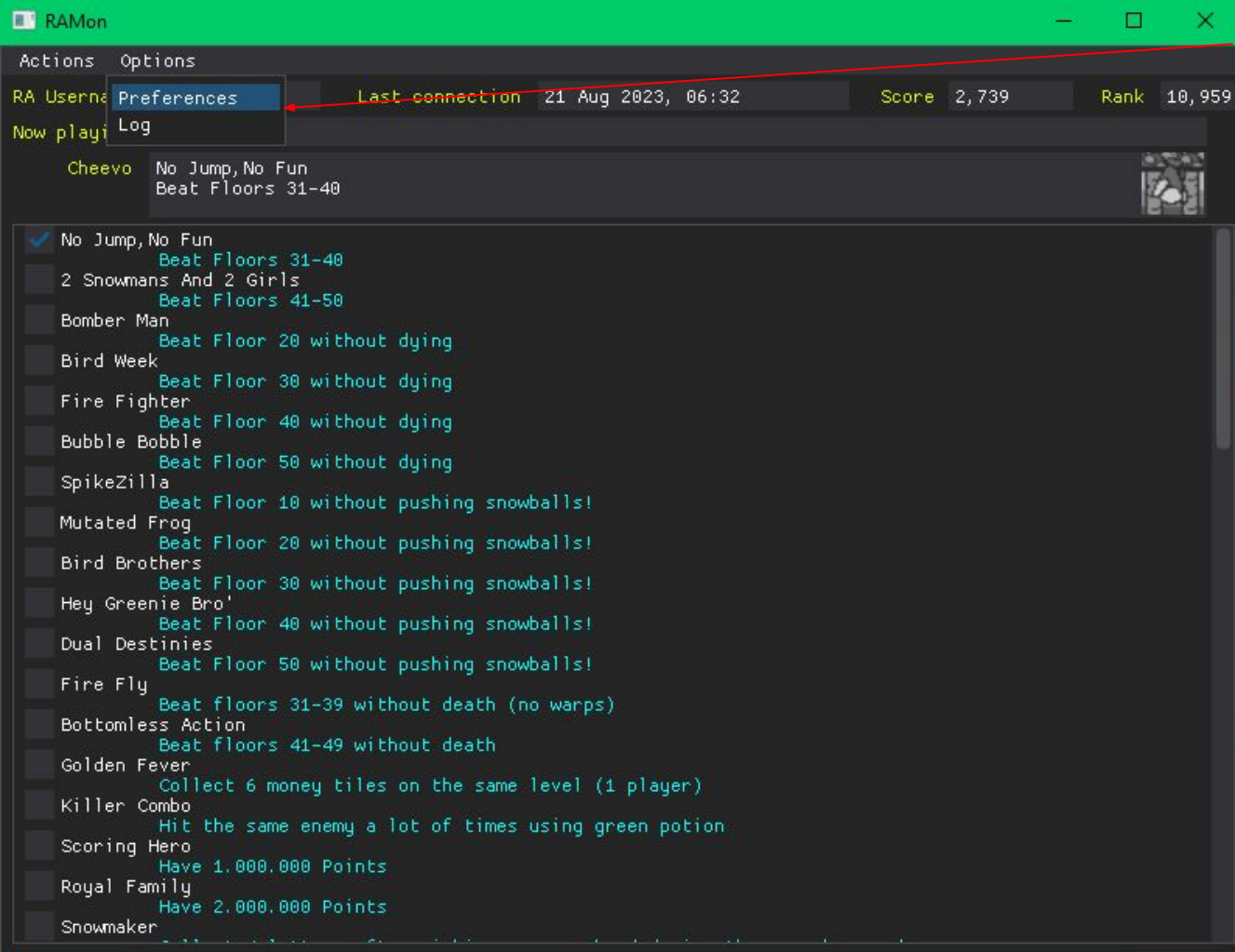


Ajuste el tamaño de la ventana y la posición donde quiere que se inicie *RAMon* cada vez que lo abra.

A continuación cierre el programa, y vuelva a abrirlo.

El programa recordará la última ubicación y forma de la ventana, evitándose perder el tiempo ubicándola en su setup.

También notará que la barra de desplazamiento aparece en la derecha.



Para personalizar el aspecto de los ficheros generados, acceda a Options -> Preferences

Acceda a la pestaña
Output

Interface Input Output

General

☐ Simple UI

☐ Fullscreen

Window Geometry

☐ Vertical Layout (swaps width & height)

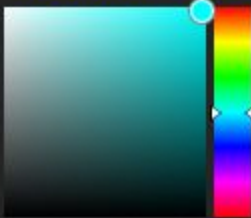
798 Width

624 Height

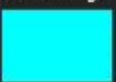
65 X Position


282 Y Position

Achievement Colors




Pending



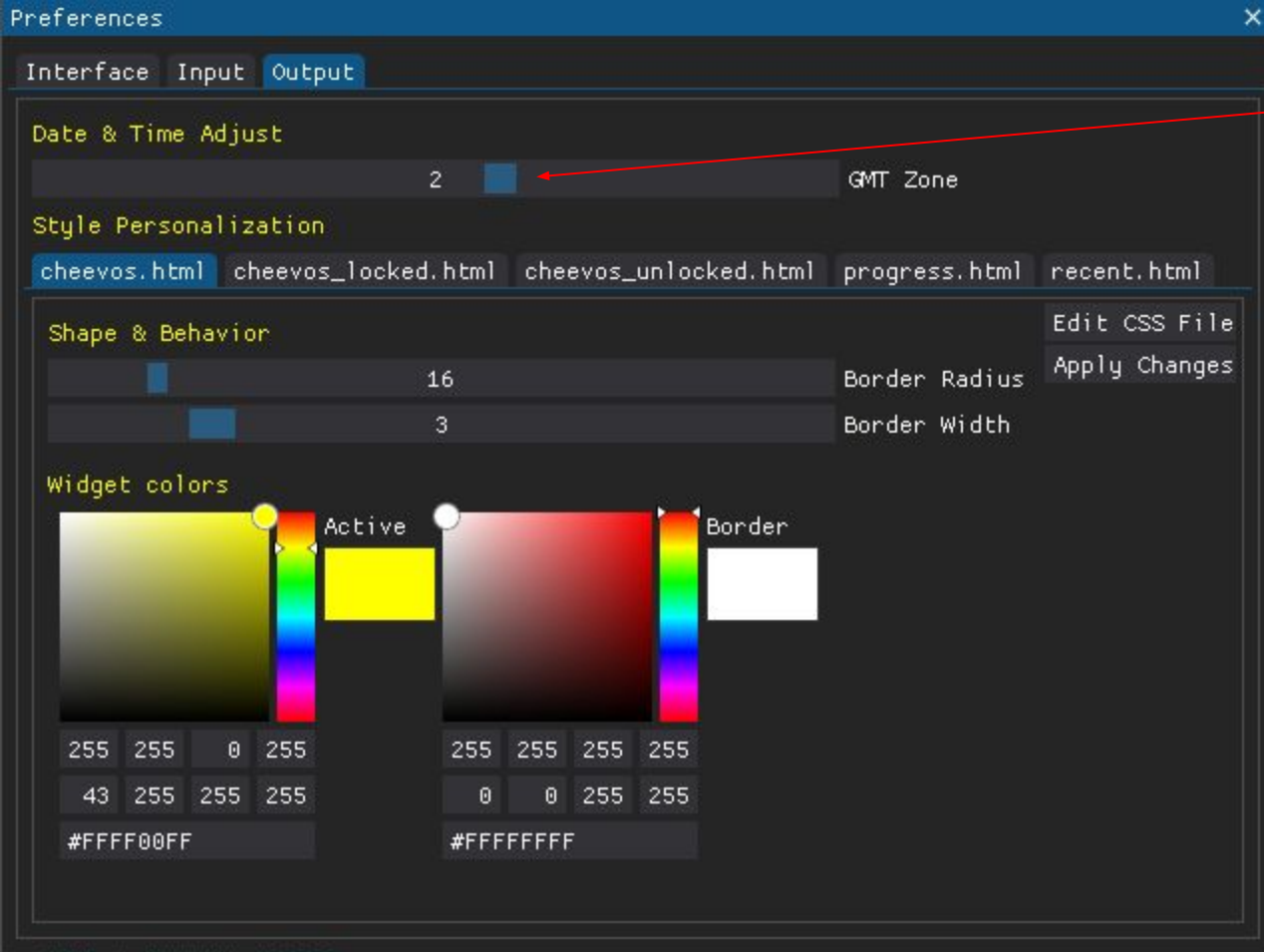


Unlocked

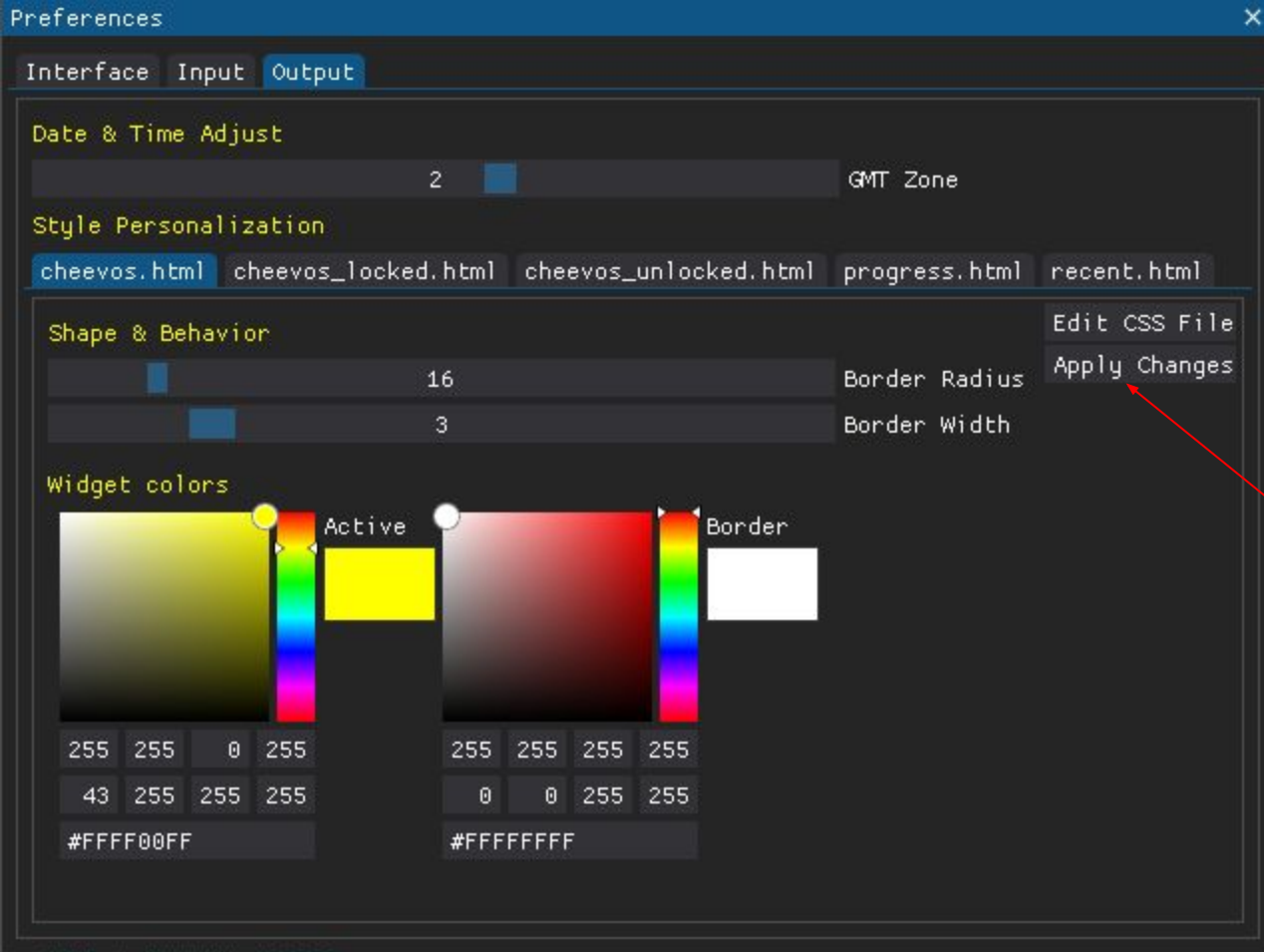


0	255	255	255
128	255	255	255
#00FFFFFF			

64	128	0	255
64	255	128	255
#408000FF			

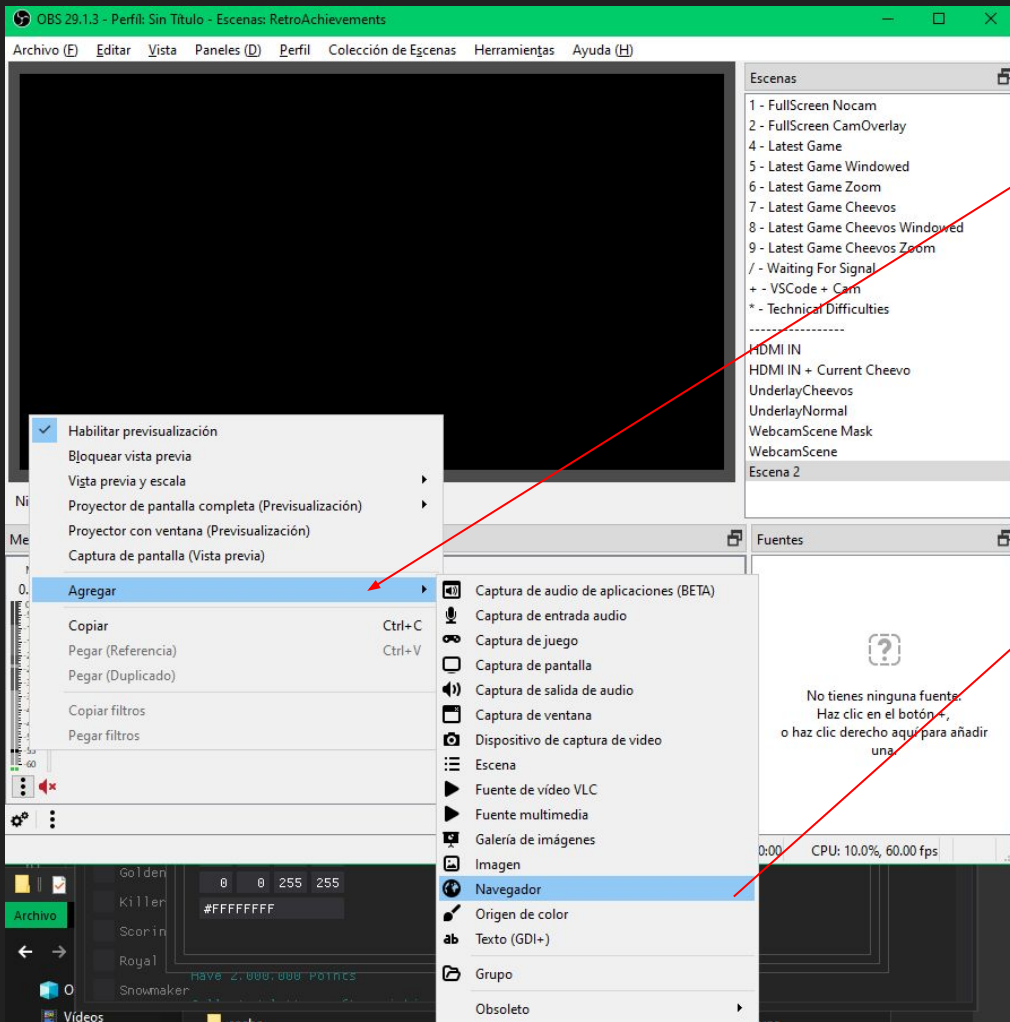


Ajuste la franja horaria hasta que la fecha y hora indicada en Last Connection coincida con su fecha y hora local, si desea mostrar ese dato en su stream. De lo contrario puede ignorar este ajuste.



Encontrará una pestaña por cada uno de los ficheros HTML que se generan. Éstos deben ser importados como 'Navegador' en OBS en la escena donde desee.

Puede visualizar el resultado cada vez que cambie un ajuste, pulsando **Apply Changes** y abriendo en su navegador el fichero HTML en cuestión (data/cheevos.html en este caso), o directamente insertando el fichero en la escena y pulsando **Actualizar** en OBS, como se mostrará a continuación.



Vamos a montar, por ejemplo, el widget de Cheevos bloqueados. En una escena de OBS, Agregue un nuevo 'Navegador'

Póngale un nombre y pulse aceptar.



You've just added a browser source!

Browser sources let you display a webpage from the internet or a local file and are commonly used for widgets and alerts

Set the URL to the page you'd like to display

☐ Archivo local

URL

Ancho

800

Alto

600

☐ Controlar audio via OBS

☐ Usar frecuencia de imágenes personalizada

CSS personalizado

```
body { background-color: rgba(0, 0, 0, 0); margin: 0px auto; overflow: hidden; }
```

☐ Apagar fuente cuando no sea visible

☐ Actualizar el navegador cuando la escena se active

Permisos de página

Acceso de lectura a la información de estado de OBS

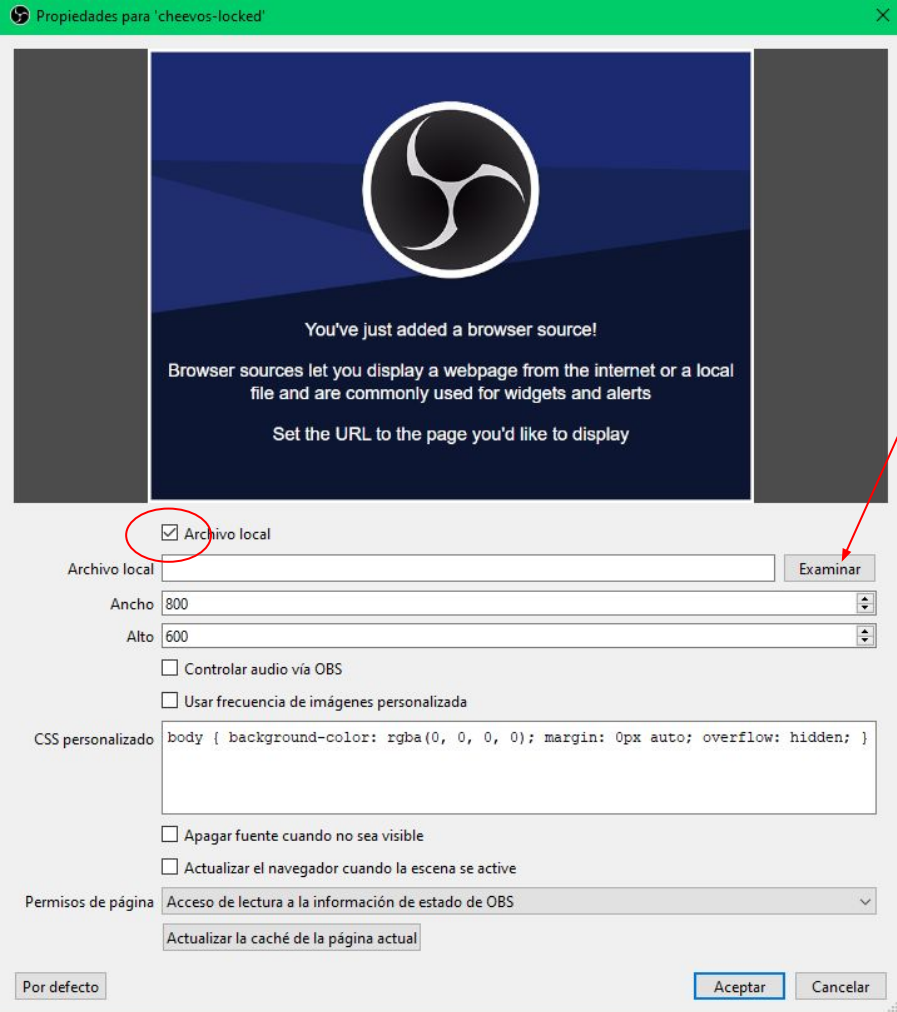
Actualizar la caché de la página actual

Active la opción Archivo Local

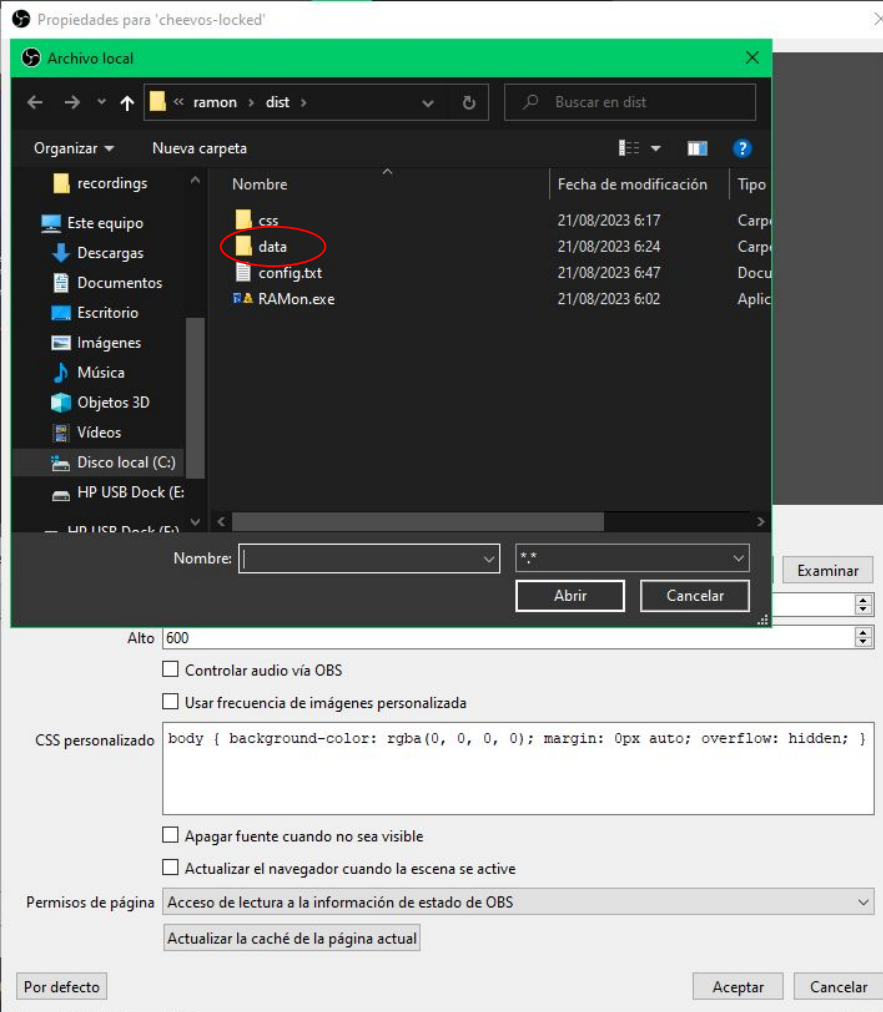
Por defecto

Aceptar

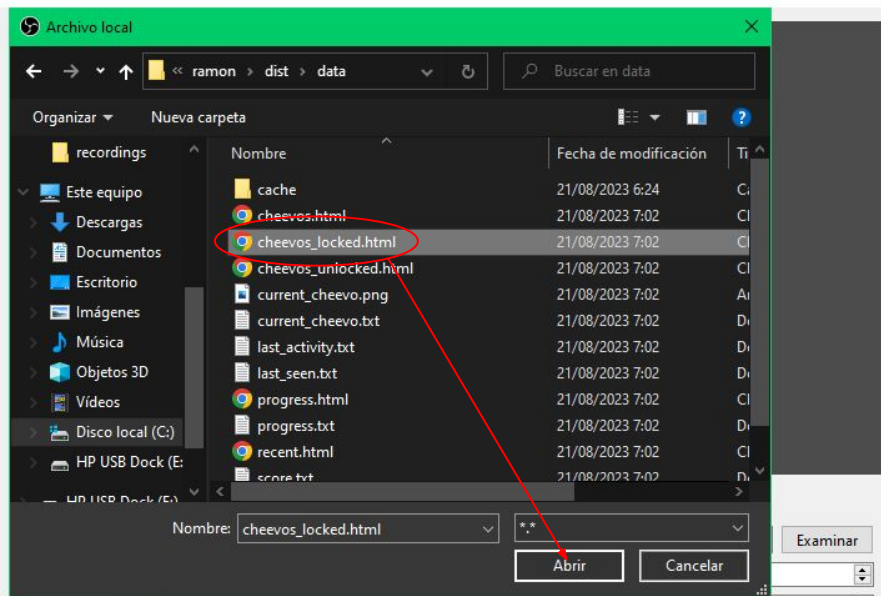
Cancelar



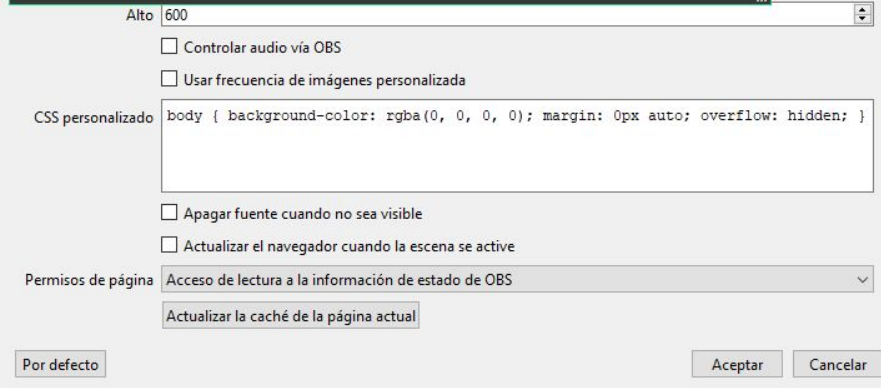
Haga clic en Examinar

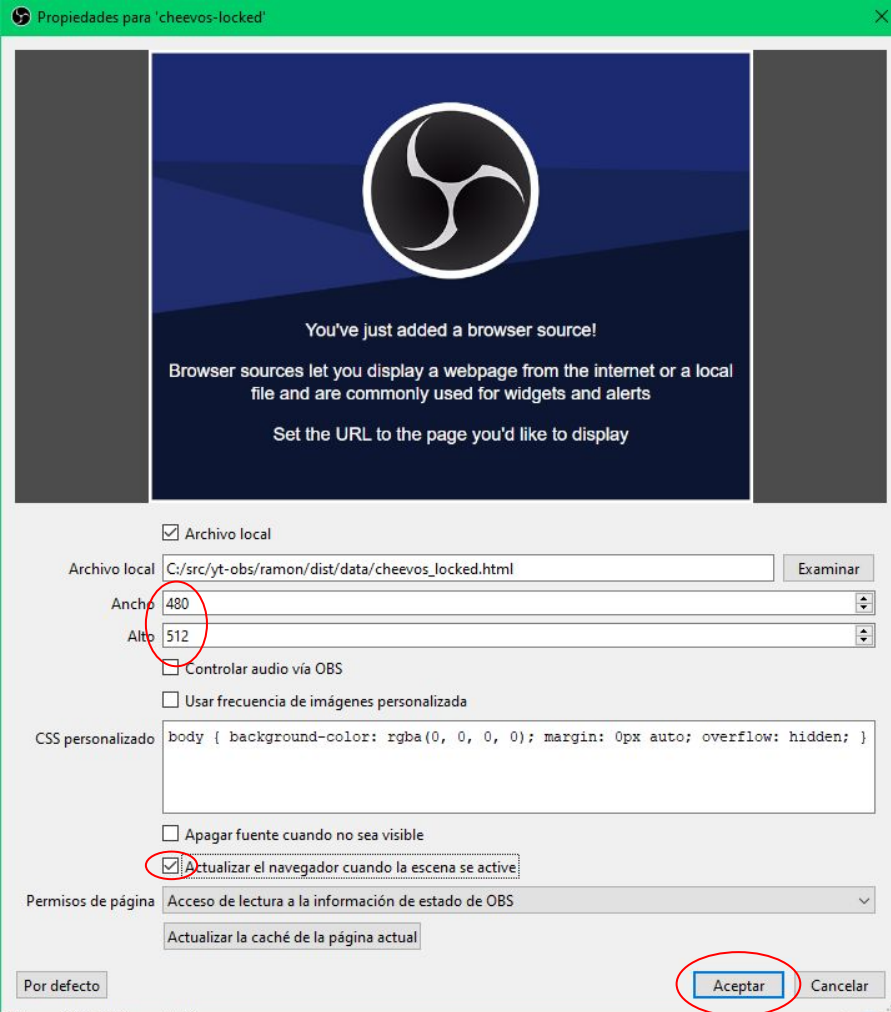


Vaya al directorio donde reside RAMon.exe, y descienda a la carpeta data



Seleccione el fichero
cheevos_locked.html
y pulse Abrir



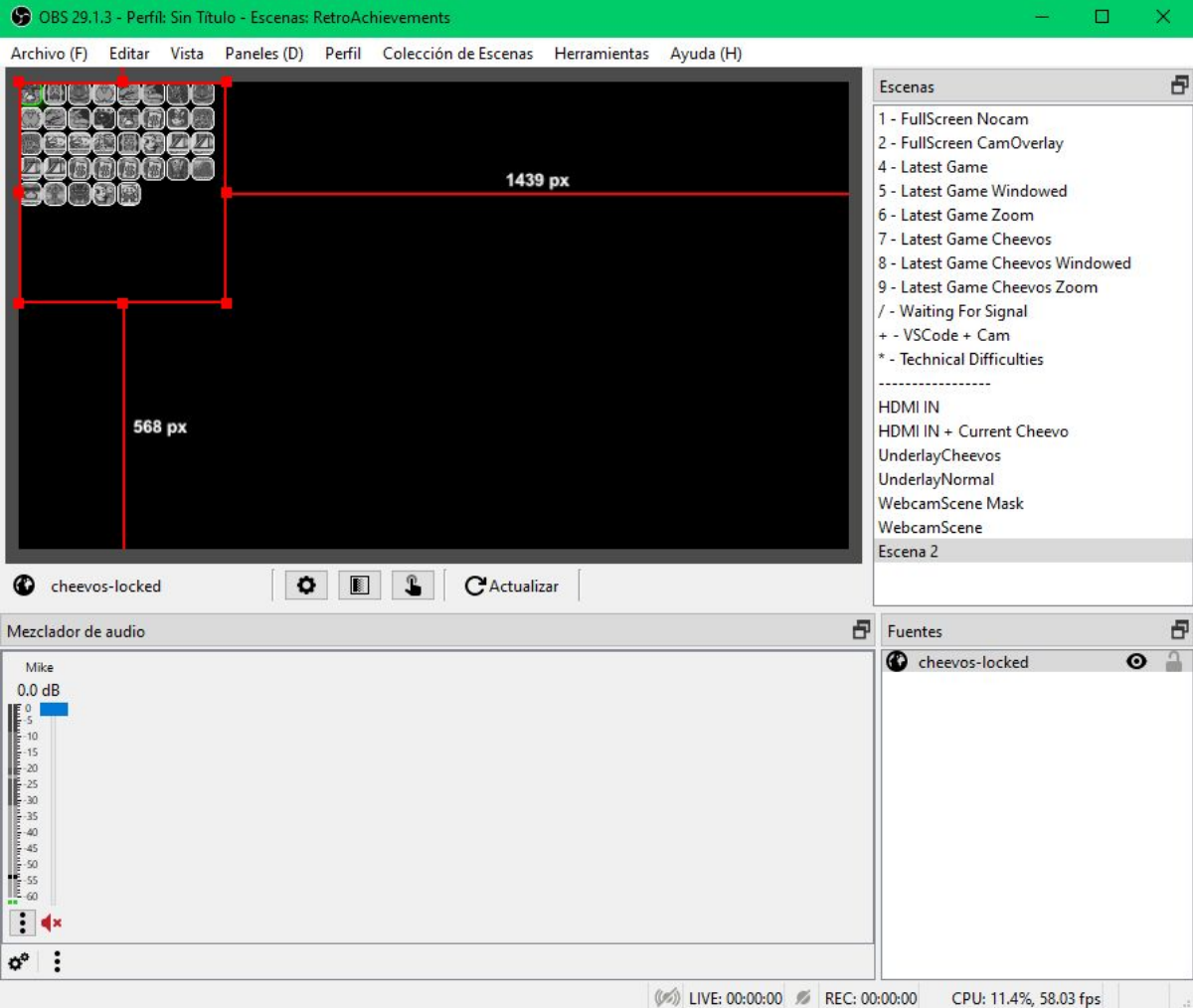


Establezca un tamaño para el widget. Dependiendo de su setup, deberá ajustar esto varias veces hasta llegar al punto que le satisfaga en relación tamaño / resolución:

- Puede hacer columnas verticales de iconos de logros usando un ancho entre 48 y 64, y haciendo el widget todo lo **alto** que quiera.
- Puede hacer filas horizontales de iconos de logros usando un alto entre 48 y 64, y haciendo el widget todo lo **ancho** que quiera.

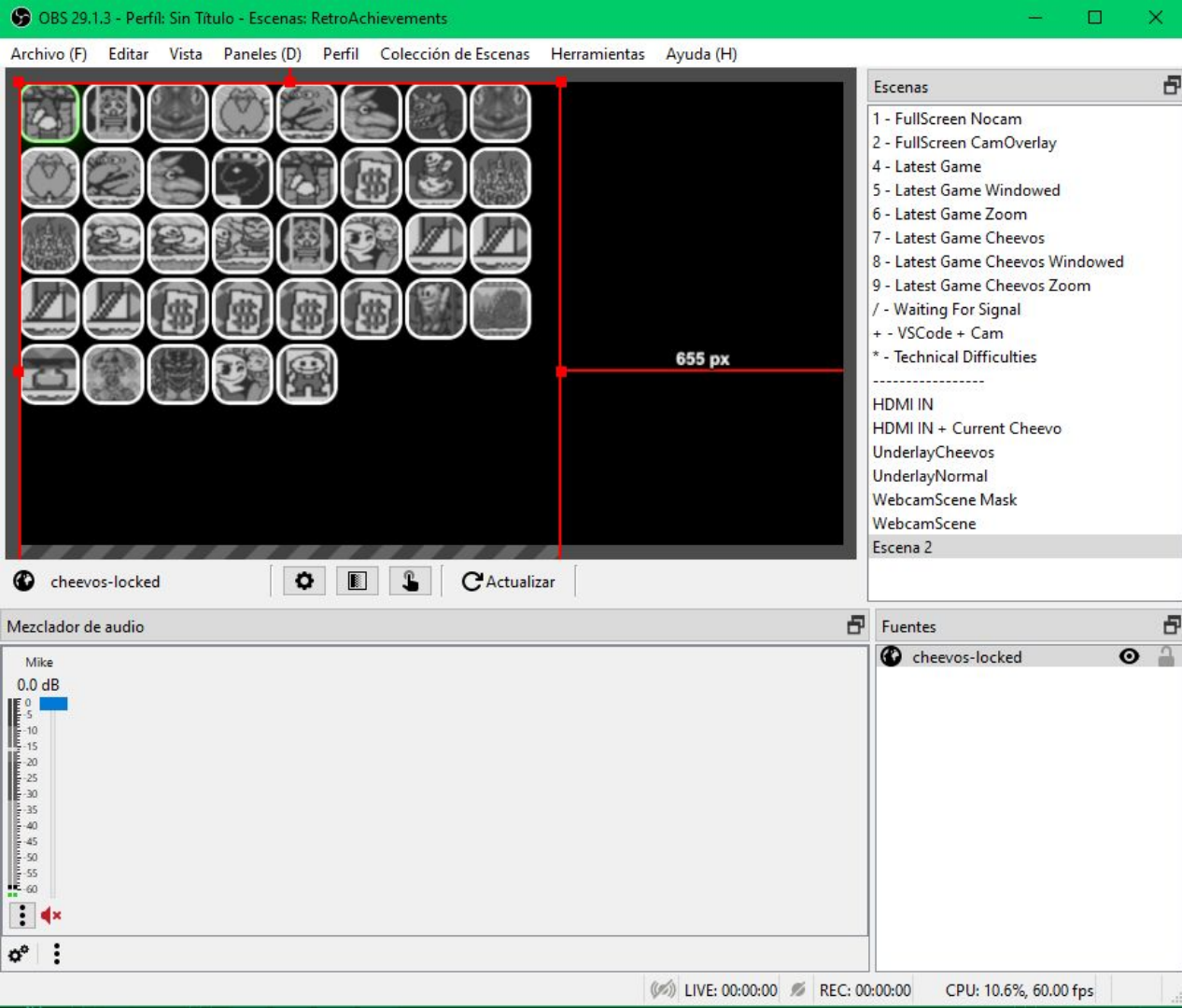
En este ejemplo usaremos un *layout* rectangular.

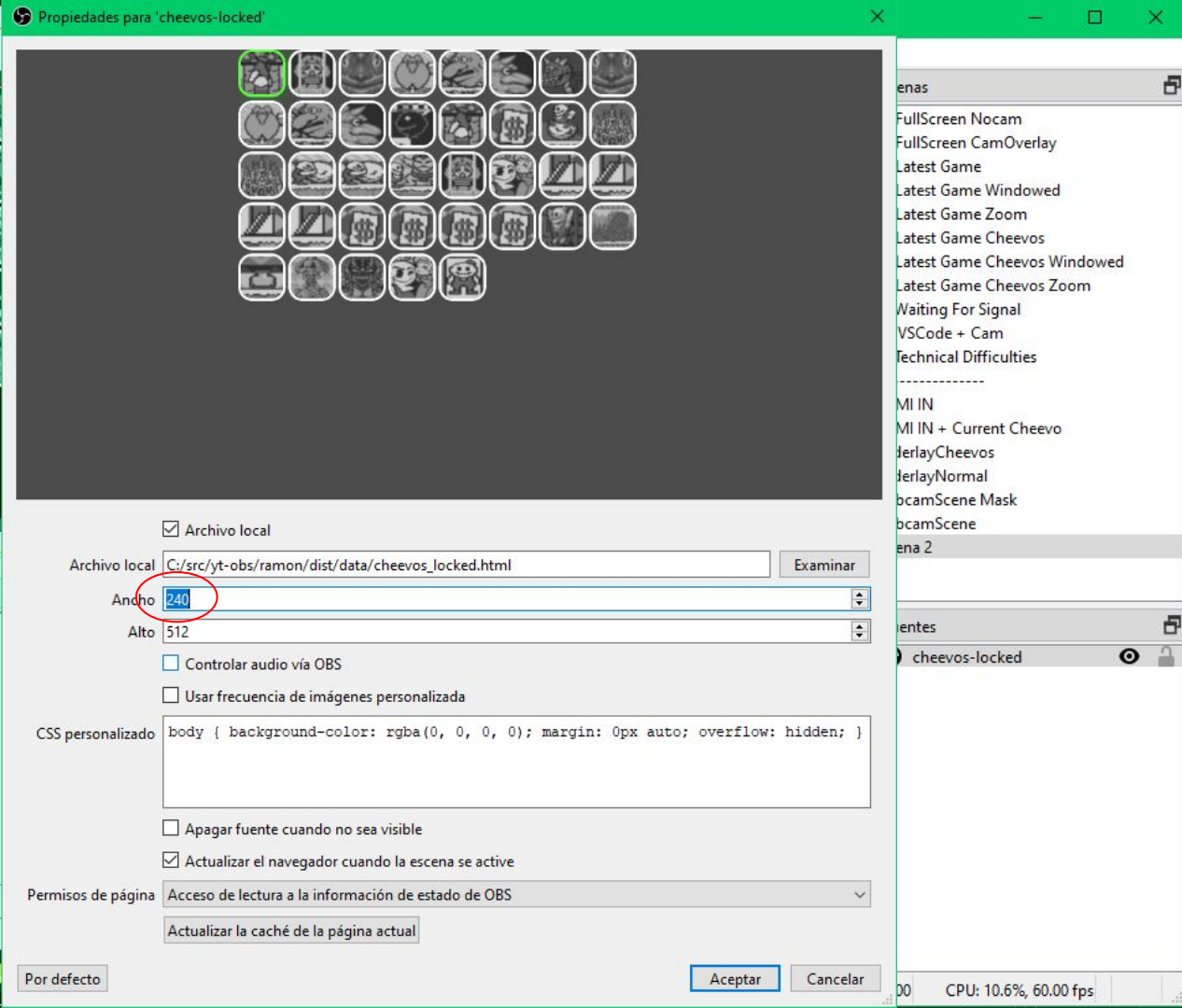
Active la opción 'Actualizar el navegador cuando la escena se active'. No es necesaria, puesto que los widgets se autoactualizan, pero toda ayuda es poca.



Voilà! Widget de logros funcionando en stream de OBS.

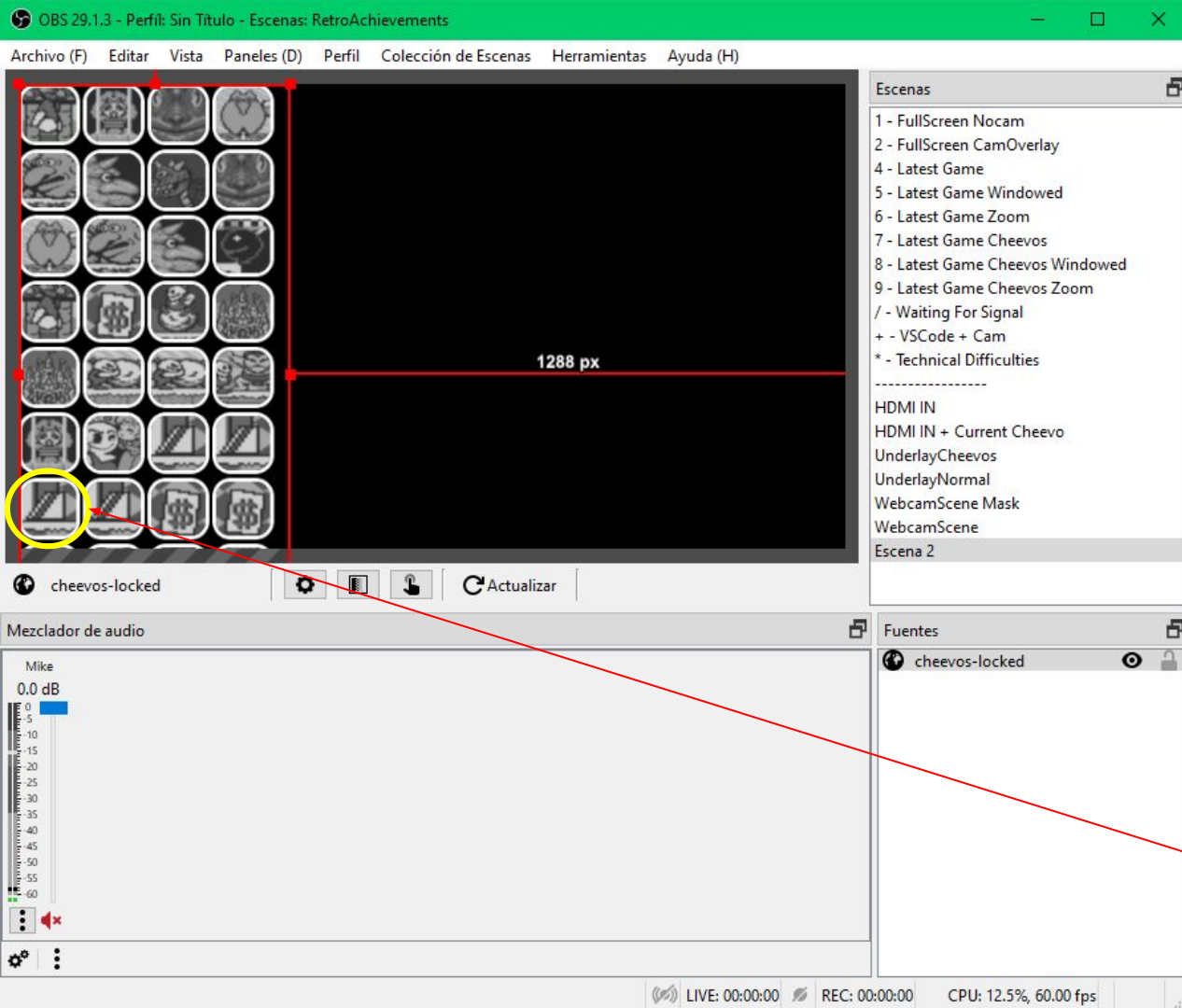
Ahora será cuestión de agrandar o reducir el tamaño del navegador para ajustar el numero de logros por fila, y el tamaño





Como se mencionó, habría que volver a esta ventana para ajustar el tamaño del navegador. Esto dicta el número de logros que caben por fila/columna.

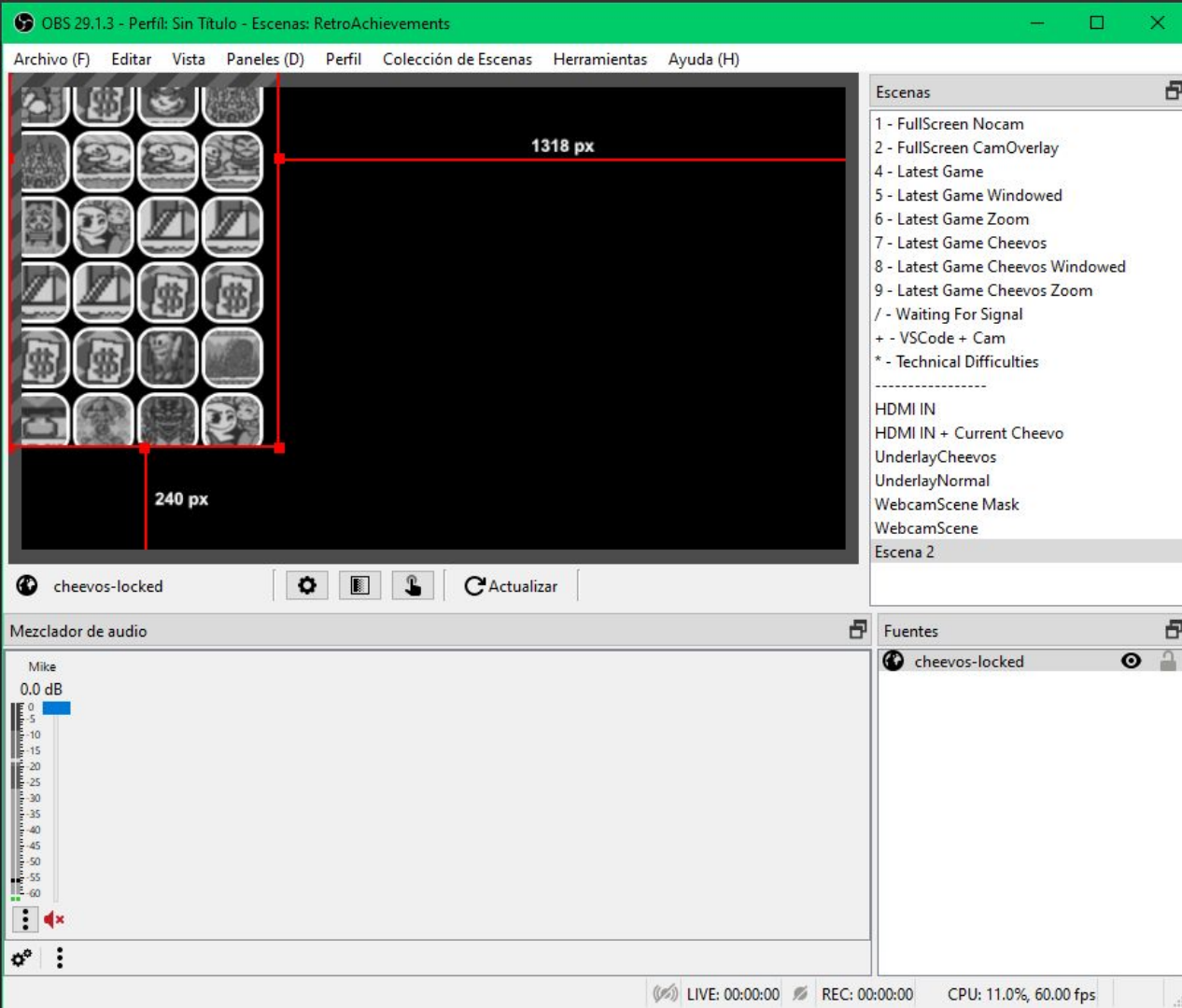
Probemos la mitad de lo que había antes.



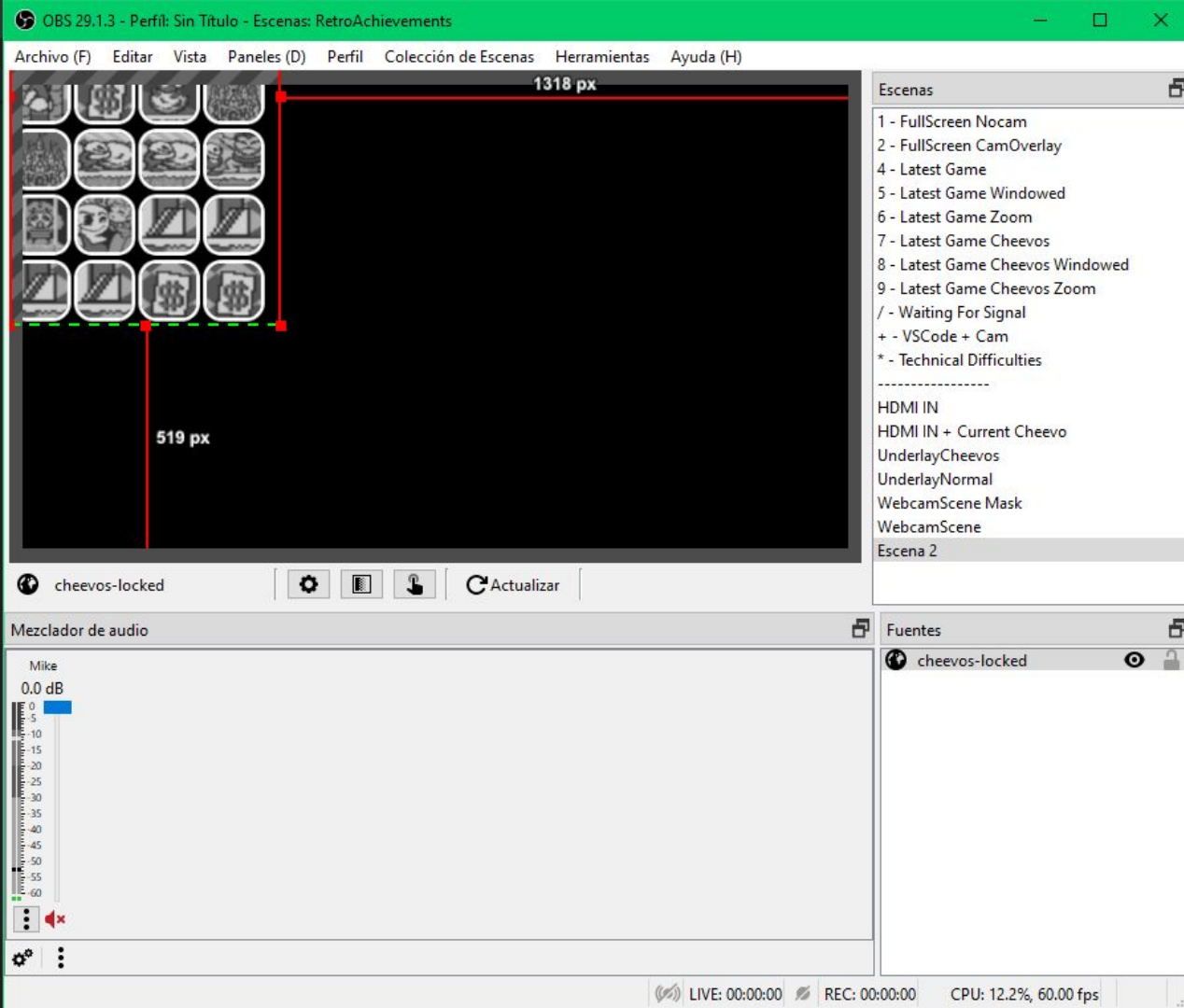
En este ejemplo, casi tenemos una cuadrícula de 4x7.

Si redimensionamos el elemento manteniendo ALT pulsado, recortaremos para que no se vean los elementos que no caben:

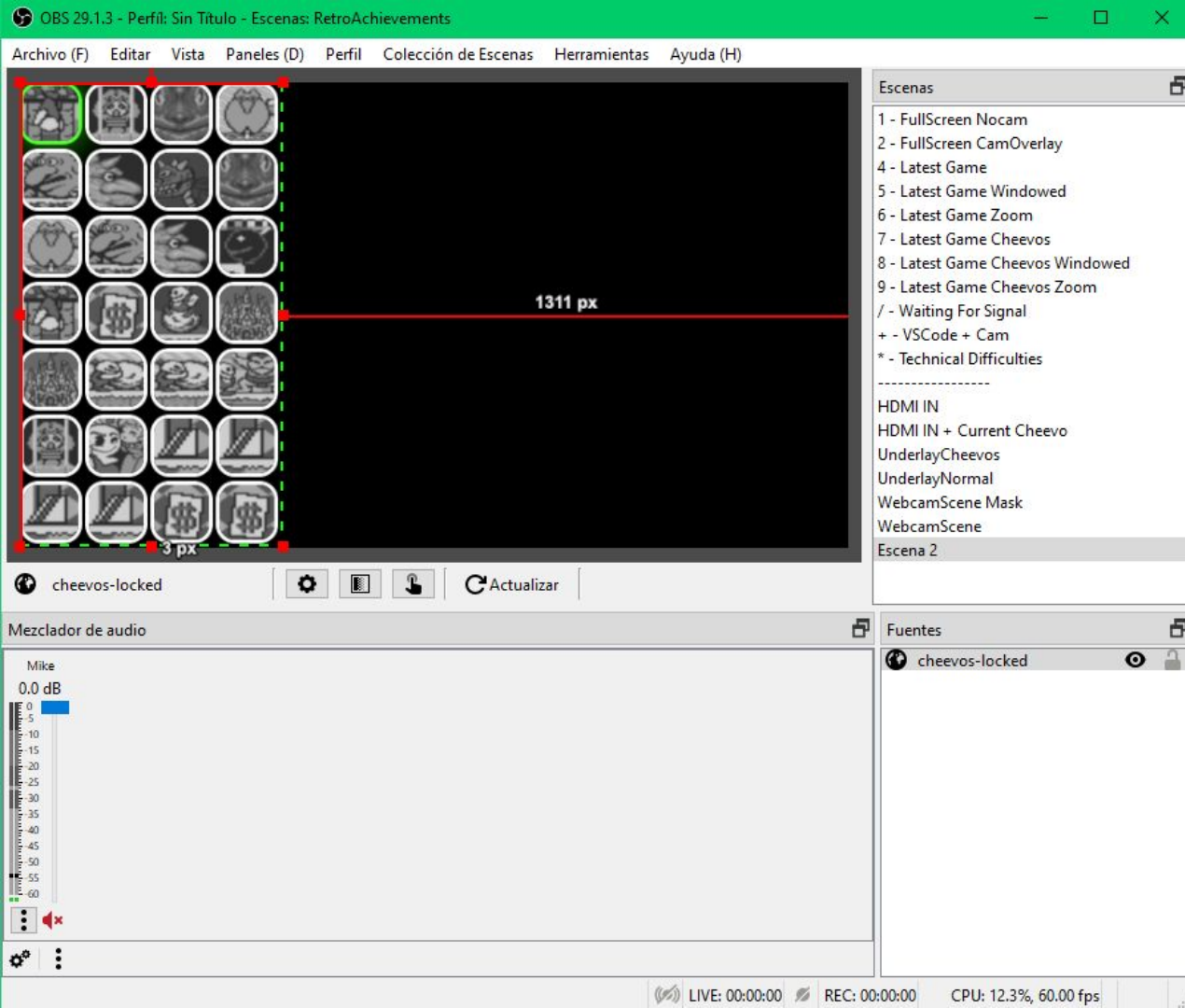
Tomando este logro como referencia visual...



Desplazamos momentáneamente el widget fuera de pantalla para poder ver la parte inferior.



Recortamos el borde inferior usando ALT mientras arrastramos el punto de anclaje central hacia arriba hasta dejar solamente los logros de la última fila visible, y volvemos a poner el recuadro donde estaba.



Y con eso dejaríamos el widget funcionando, este en concreto remarca el logro seleccionado en RAMon con un borde parpadeante.

Si ahora desea cambiar el aspecto del widget, en RAMon, tiene opciones para hacerlo. No olvide pulsar en Apply Changes una vez termine para que se transfieran los cambios al widget, que al refrescarse automatica o manualmente, reflejará los cambios efectuados.

A continuación detallaré el resto de widgets.

Nombre

- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html



Combina el widget de logros bloqueados que vimos en el ejemplo anterior (*cheevos_locked.html*) con el de logros desbloqueados (*cheevos_unlocked.html*). El aspecto de los tres widgets es independiente, salvo el color Active, que se comparte entre *cheevos.html* y *cheevos_locked.html*.

Nombre

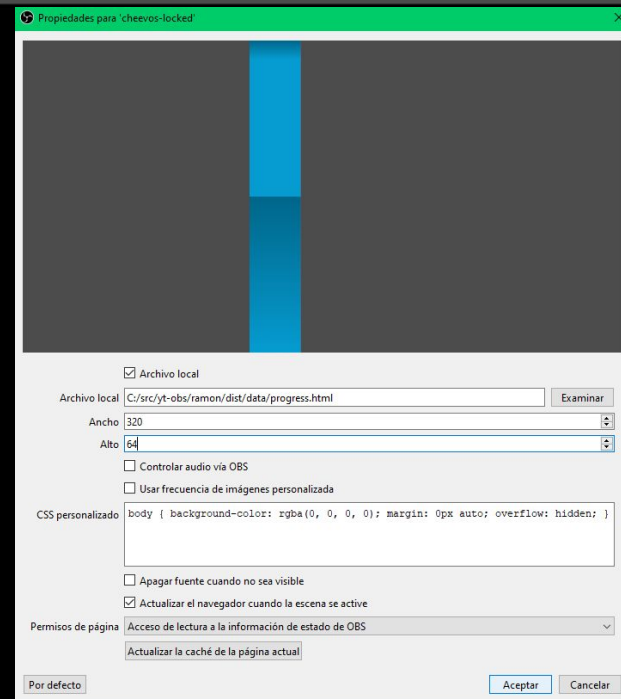
- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html



Combina el widget de logros bloqueados que vimos en el ejemplo anterior (*cheevos_locked.html*) con el de logros desbloqueados (*cheevos_unlocked.html*). El aspecto de los tres widgets es independiente, salvo el color Active, que se comparte entre *cheevos.html* y *cheevos_locked.html*.

Nombre

- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html



Es la barra de progreso que indica el avance actual en la obtención de todos los logros hardcore del juego registrado.
Se puede añadir el porcentaje en número, añadiendo un elemento texto sobre este y usando el fichero progress.txt como origen.

Nombre

- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html
- score.txt
- site_rank.txt



RA Score
2,739
10.958 / 42.787



current_cheevo.txt - Contiene el **Nombre** y **descripción** del Cheevo activo en RAMon
current_cheevo.png - Contiene la imagen del logro actual seleccionado en RAMon

Nombre

- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html
- score.txt
- site_rank.txt



score.txt - Contiene el monto de puntos hardcore de R.A.

Nombre

- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html
- score.txt
- site_rank.txt



site_rank.txt - Contiene la posición en ranking hardcore / numero total de jugadores

Nombre

- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html
- score.txt
- site_rank.txt



`last_seen.txt` - Contiene el **nombre del juego** actual. Si no activa el refresco automatico en RAMon, puede cambiar este dato y usar la acción 'Redump' para establecer el texto en el programa manualmente en lugar de buscarlo en R.A.

Nombre

- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html
- score.txt
- site_rank.txt



last_activity.txt - Contiene la ultima actividad registrada en R.A, ajustada en GMT

Nombre

- cache
- cheevos.html
- cheevos_locked.html
- cheevos_unlocked.html
- current_cheevo.png
- current_cheevo.txt
- last_activity.txt
- last_seen.txt
- progress.html
- progress.txt
- recent.html
- score.txt
- site_rank.txt



progress.txt - Contiene el porcentaje de progreso en la obtención de todos los logros.