



GUIA RÀPIDA

Spark

Life Counter & Battle Log

Comptador de vides per a Magic: The Gathering

· Format Commander

De 2 a 6 jugadors · iOS

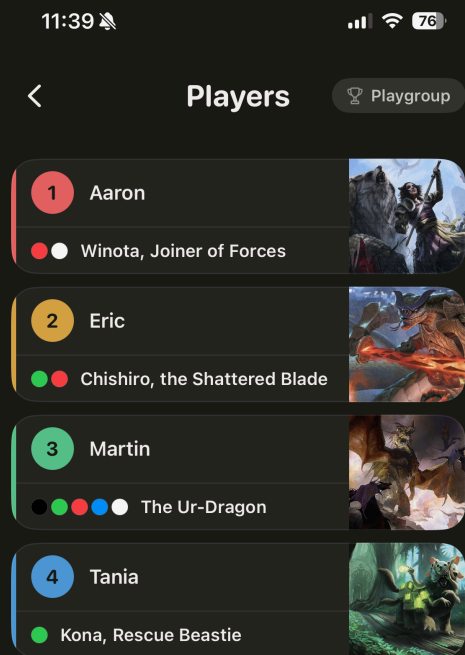
Més que comptar vides

Spark guarda **cada partida sencera** com una línia de temps: cada canvi de vida, cada hit de comandant, cada eliminació, en ordre cronològic real. Després pots tornar a una partida i veure el torn exacte en el qual es va decidir.

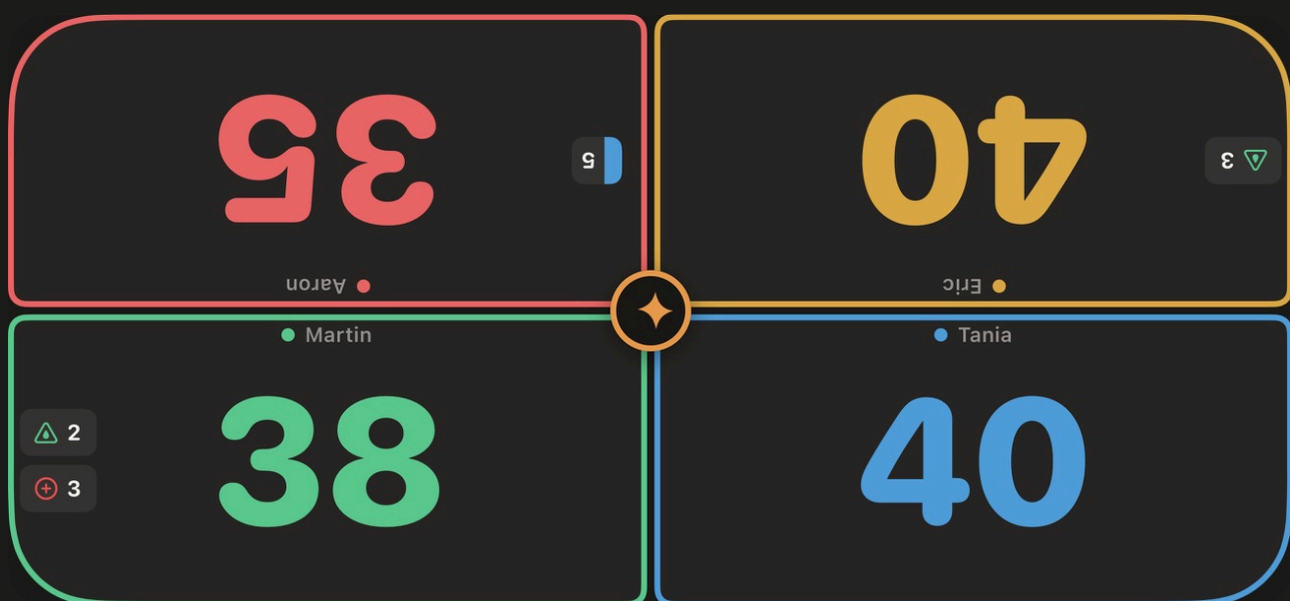
I com que al nostre pod ens piquem una mica, també porta **rànquing ELO per playgroup** — Bronze a Challenger, amb subbrangs, suma zero, regla de percentil.

EL QUE FA SPARK DIFERENT

- **Battle Book** — historial complet reconstruïble
- **Mode Combat** — assigna tots els tipus de dany en sortir del combat
- **Dany de comandant per parella** atacant → defensor (CR 903.10a)
- **Rànquing ELO** per playgroup — Bronze → Challenger
- **Stats reals** del meta del grup
- Sense anuncis · Sense tracking · Login opcional



CONTINUE



El tile de cada jugador

Cada jugador tiene una casilla con su vida grande al centro y **dos railes laterales**:

- 1 Vida** — número gran central. Tap a dalt +1, tap a baix -1, swipe per a canvis grans.
- 2 Nom + comandant** — vora superior del tile. El tile gira perquè cada jugador el llegeixi al dret des de la seva cadira.
- 3 Rail interior** (costat menú central) → **dany de comandant** rebut, per atacant. Una bombolla per cada jugador.
- 4 Rail exterior** (vora llunyana) → **comptadors**: poison, energy, experience, radiation. Swipe horitzontal per canviar tipus.

TIP

L'app està bloquejada a landscape perquè l'iPhone quedi pla a taula. Els tiles es giren automàticament — cada jugador llegeix la seva vida al dret.



Tile amb rail interior (cmd damage) i rail exterior (counters)



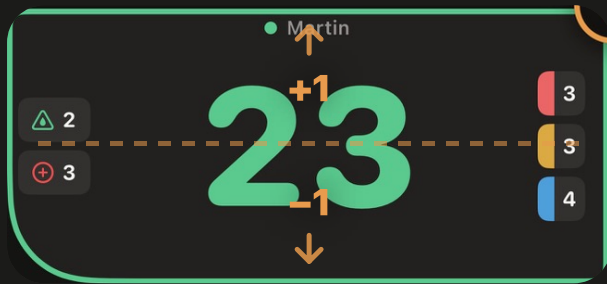
Els dos gestos bàsics

Tap — ajust ± 1

Meitat superior del tile $\rightarrow +1$ PV

Meitat inferior del tile $\rightarrow -1$ PV

Cada tap dispara un haptic lleuger. Ideal per a ajustos fins: una punxada, un Shock, etc.

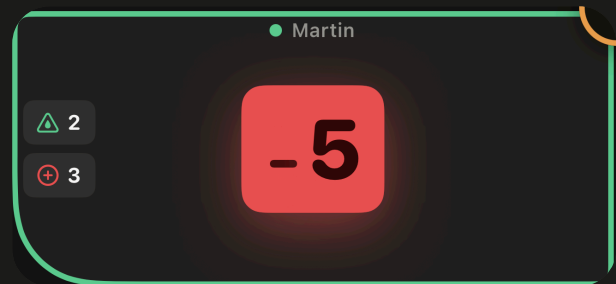


Swipe vertical — canvis grans

Arrastra arriba \rightarrow ganas vida · **Arrastra abajo** \rightarrow pierdes vida

La mitad del tile son $\approx \pm 10-12$ PV. Mientras arrastras, una **burbuja** muestra el delta en directo.

Al soltar, el cambio se consolida y se registra en el Battle Book. Varios swipes seguidos sin pausa se agrupan en un único evento.



Bombolla mostrant -5 durant un swipe actiu

Long press — mode combat

Mantén el dit ~ 0.5 s sobre el tile de l'atacant \rightarrow entra en mode combat (veure pàgina següent).

Comptadors i dany de comandant

Rail exterior — comptadors

Per defecte mostra **poison**. Per canviar tipus: **swipe horitzontal** sobre el rail → cicla entre:

poison → energy → experience → radiation

Per ajustar el valor: tap a dalt +1 · tap a baix -1 · swipe vertical canvis grans.

LLINDARS DE MORT

- **Poison** — mor a 10 comptadors (CR 704.5c)
- **Energy / Experience / Radiation** — sense llindar propi

Rail interior — dany de comandant

Una bombolla per cada altre jugador amb el dany del seu comandant. El comptador és **per parella atacant → defensor** (CR 903.10a).

Si el comandant de l'Aaron et fa 7 i el del Paco et fa 4, són **dos comptadors independents**. A **21 dany del mateix comandant = mors**.

FLUX RECOMANAT

Usa **mode combat** (pàgina següent) i deixa que l'app reparteixi el dany en tancar. Més ràpid i sense errors.



Declarar combat

Long press 0.5 s sobre el tile de l'atacant → aquell jugador ataca. El seu tile s'il·lumina. Tots els defensors veuen una **zona de combat** a la meitat del tile més propera al centre de la taula. Els rails s'oculten.

Assignar dany als defensors

Sobre la zona de combat de cada defensor: **tap o swipe vertical**. Un selector de tipus permet canviar entre **vida normal**, **dany de comandant** (compta cap al 21) i **verí**.

Tancar el combat

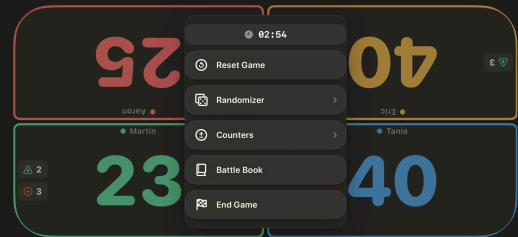
Long press de nou sobre l'atacant → surt del mode i aplica tot el dany acumulat de cop. El Battle Book guarda la fase sencera com una unitat coherent.

PER QUÈ ÉS DIFERENT

A la majoria de comptadors vas un per un. Spark deixa que declaris **una sola intenció de combat** i aplica tot en tancar — vida, dany de comandant i verí per separat, registrat amb timestamp.



Tile de l'atacant il·luminat en mode combat



Menú central: End Game · Battle Book · Counters · Randomizer · Reset

Cada partida queda registrada amb el detall complet. Des de la **pantalla d'inici** o des del **menú central** durant la partida.

LLISTA DE PARTIDES

Battle Book			
30 matches recorded			
9 MAY	Commander 👤 4 ⌚ 4:03 🏆	🏆 4	Tania
26 APR	Commander 👤 2 ⌚ 16:23 🏆	🏆 2	Xavi
25 APR	Commander 👤 2 ⌚ 46:08 🏆	🏆 1	Manolo
25 APR	Commander 👤 3 ⌚ 58:38 🏆	🏆 1	Manolo
25 APR	Commander 👤 3 ⌚ 81:57 🏆	🏆 2	Tania
25 APR	Commander 👤 3 ⌚ 52:21 🏆	🏆 1	Paco
25 APR	Commander 👤 3 ⌚ 38:27 🏆	🏆 2	Tania
25 APR	Commander 👤 6 ⌚ 61:37 🏆	🏆 3	Xavi
19 APR	Commander 👤 4 ⌚ 101:06 🏆	🏆 3	Paco
19 APR	Commander 👤 4 ⌚ 85:31 🏆	🏆 1	Xavi

Data · mode · jugadors · durada · guanyador

LIFE CHART

Gràfica de vida vs temps.
Veus de cop qui va fer lifelink i en quin torn es va torçar tot.

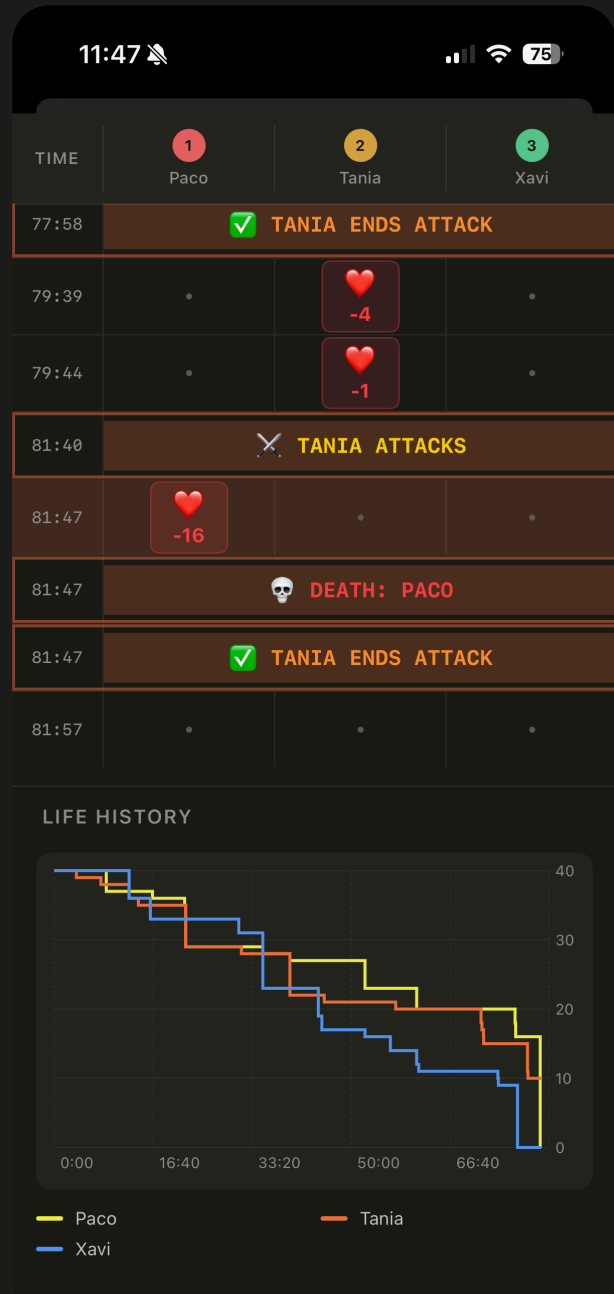
TIMELINE

Cada canvi de vida, hit de comandant, eliminació — amb timestamp, atacant i defensor.

KILLING BLOWS

📛 vida · 🏆 comandant · 💀 verí. Més ELO si va ser partida competitiva.

DETALL — LIFE CHART + TIMELINE



Evolució de vida per jugador + cronologia event a event

Referència ràpida — tots els gestos

GEST	RESULTAT
Tap meitat superior del tile	+1 PV
Tap meitat inferior del tile	-1 PV
Swipe vertical al tile	±N PV proporcional al recorregut (½ tile ≈ ±10-12 PV)
Long press 0.5 s en un tile	Entrar mode combat (aquell jugador ataca)
Long press de nou en l'atacant	Sortir de combat i aplicar tot el dany de cop
Tap/swipe a la zona de combat del defensor	Assignar dany (vida / comandant / veri)
Tap a dalt del rail exterior	+1 al comptador actiu (poison / energy / experience / radiation)
Tap a baix del rail exterior	-1 al comptador actiu
Swipe horitzontal al rail exterior	Canviar tipus de comptador → cicla entre els 4
Tap/swipe al rail interior	Ajustar dany de comandant rebut (per atacant)
Tap al botó central (Spark mark)	Menú radial: End Game · Battle Book · Counters · Randomizer · Reset

LLINDARS QUE MATEN

- **Vida ≤ 0** ❤️
- **Poison ≥ 10** ☠️
- **Dany de comandant ≥ 21** del mateix comandant 🏰

MENÚ CENTRAL

- **Battle Book** — veure historial (la partida activa apareix com **Live**)
- **Randomizer** — dau, moneda, jugador aleatori
- **Counters** — comptadors especials
- **Reset Game** — reiniciar (no es guarda)
- **End Game** — tancar i guardar



Spark

Fet a Barcelona per un jugador. Per als seus amics.

sparkmtg.org

support@sparkmtg.org

Disponible a l'App Store · Beta tancada a TestFlight · Android properament