



MANUAL RÁPIDO

Spark

Life Counter & Battle Log

Contador de vidas para Magic: The Gathering ·
Formato Commander
De 2 a 6 jugadores · iOS

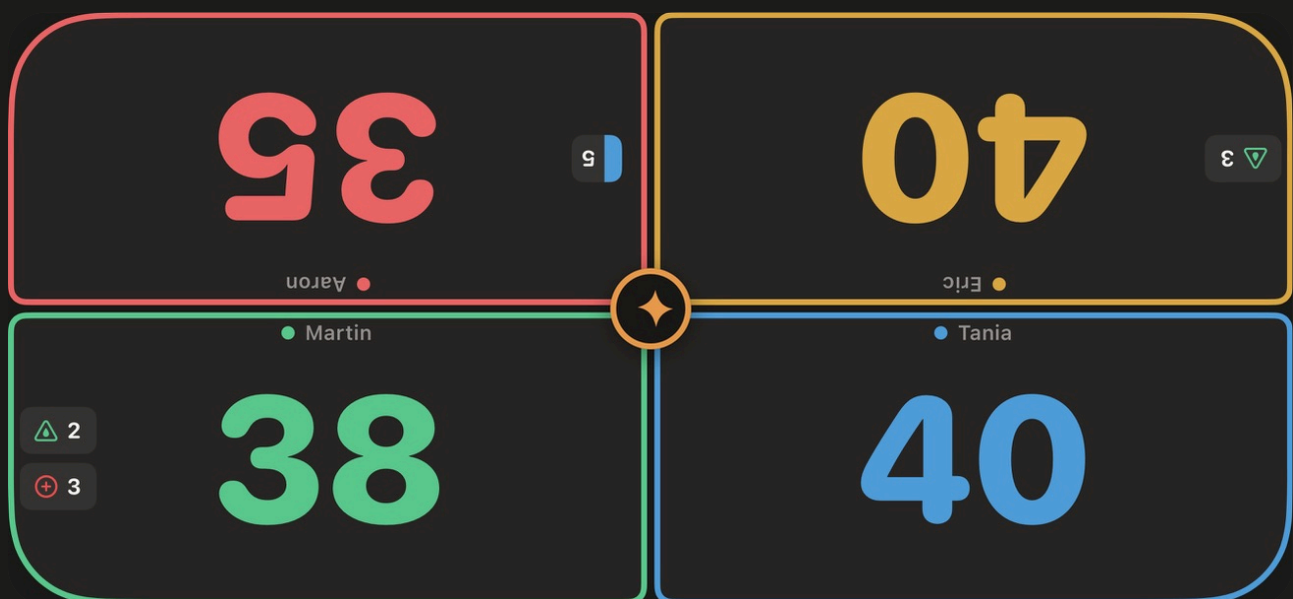
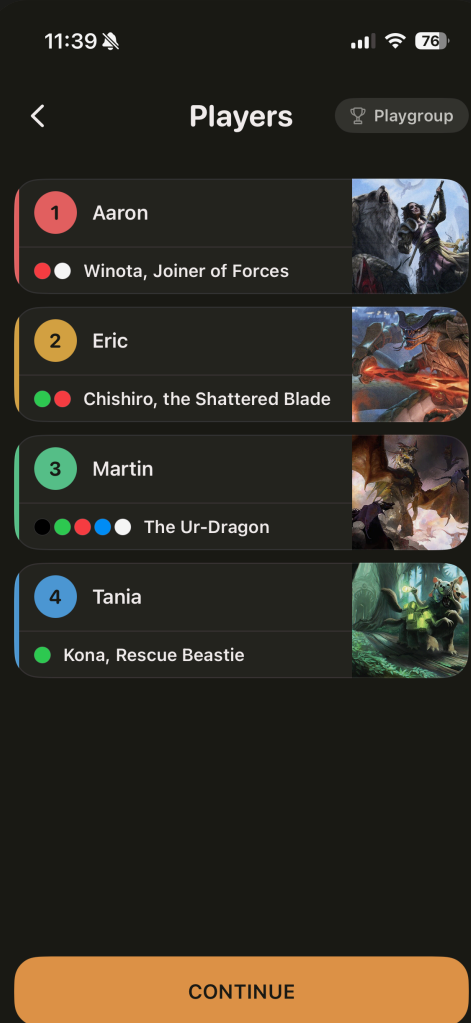
Más que contar vidas

Spark guarda **cada partida entera** como una línea de tiempo: cada cambio de vida, cada hit de comandante, cada eliminación, en orden cronológico real. Después puedes volver a una partida y ver el turno exacto en el que se decidió.

Y como nuestros pods son de picarnos, también lleva **ranking ELO por playgroup** — Bronze a Challenger, con sub-rangos, suma cero, regla de percentil.

LO QUE HACE SPARK DIFERENTE

- **Battle Book** — historial completo reconstruible
- **Modo Combate** — asigna todos los tipos de daño al salir de combate
- **Daño de comandante por par** atacante→defensor (CR 903.10a)
- **Ranking ELO** por playgroup — Bronze → Challenger
- **Stats reales** del meta del grupo
- Sin anuncios · Sin tracking · Login opcional



El tile de cada jugador

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

- 1 Vida** — número grande central. Tap arriba +1, tap abajo -1, swipe para cambios grandes.
- 2 Nombre + comandante** — borde superior del tile. El tile se voltea para que cada jugador lo lea al derecho desde su silla.
- 3 Rail interior** (lado menú central) → **daño de comandante** recibido, por atacante. Una burbuja por cada jugador.
- 4 Rail exterior** (borde lejano) → **contadores**: poison, energy, experience, radiation. Swipe horizontal para cambiar tipo.

TIP

La app está bloqueada a landscape para que el iPhone quede plano en la mesa. Los tiles se rotan automáticamente — cada jugador lee su vida al derecho.



Tile con rail interior (cmd damage) y rail exterior (counters)



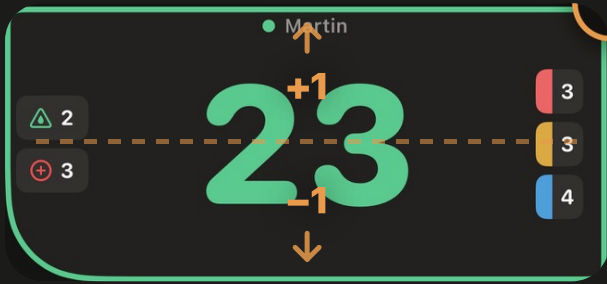
Los dos gestos básicos

Tap — ajuste ± 1

Mitad superior del tile $\rightarrow +1$ PV

Mitad inferior del tile $\rightarrow -1$ PV

Cada tap dispara un haptic ligero. Ideal para ajustes finos: un pinchazo, un Shock, etc.

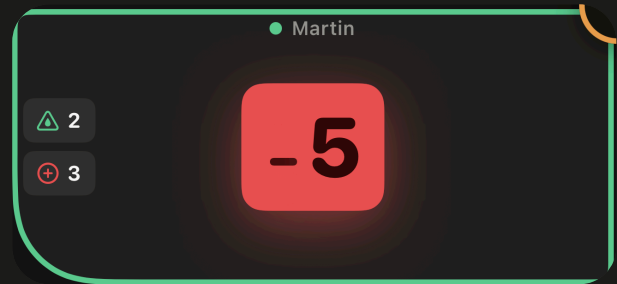


Swipe vertical — cambios grandes

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.



Burbuja mostrando -5 durante un swipe activo

Long press — modo combate

Mantén el dedo ~ 0.5 s sobre el tile del atacante \rightarrow entra en modo combate (ver página siguiente).

Contadores y daño de comandante

Rail exterior — contadores

Por defecto muestra **poison**. Para cambiar tipo: **swipe horizontal** sobre el rail → cicla entre:

poison → energy → experience → radiation

Para ajustar el valor: tap arriba +1 · tap abajo -1 · swipe vertical cambios grandes.

UMBRALES DE MUERTE

- **Poison** — muere a 10 contadores (CR 704.5c)
- **Energy / Experience / Radiation** — sin umbral propio

Rail interior — daño de comandante

Una burbuja por cada otro jugador con el daño de su comandante. El contador es **por par atacante → defensor** (CR 903.10a).

Si el comandante de Aaron te hace 7 y el de Paco te hace 4, son **dos contadores independientes**. A **21 daño del mismo comandante = mueres**.

FLUJO RECOMENDADO

Usa **modo combate** (siguiente página) y deja que la app reparta el daño al cerrar. Más rápido y sin errores.



Modo combate

Declarar combate

Long press 0.5 s sobre el tile del atacante → ese jugador ataca. Su tile se ilumina. Todos los defensores ven una **zona de combate** en la mitad del tile más cercana al centro de la mesa. Los railes se ocultan.

Asignar daño a defensores

Sobre la zona de combate de cada defensor: **tap o swipe vertical**. Un selector de tipo permite cambiar entre **vida normal**, **daño de comandante** (cuenta hacia el 21) y **veneno**.

Cerrar el combate

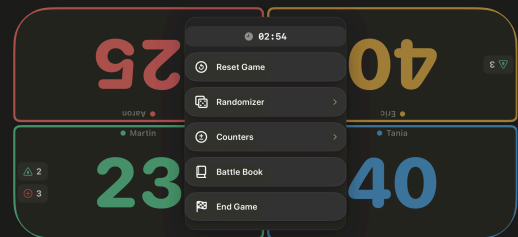
Long press de nuevo sobre el atacante → sale del modo y aplica todo el daño acumulado de golpe. El Battle Book guarda la fase entera como una unidad coherente.

POR QUÉ ES DIFERENTE

En la mayoría de contadores vas uno por uno. Spark deja que declares **una sola intención de combate** y aplica todo al cerrar — vida, daño de comandante y veneno por separado, registrado con timestamp.






Tile del atacante iluminado en modo combate



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



Cada partida queda registrada con el detalle completo. Desde la **pantalla de inicio** o desde el **menú central** durante la partida.


LISTA DE PARTIDAS





11:46    75




Battle Book




30 matches recorded




 STATS 




- 9** MAY **Commander**  **4** Tania




APR  4  4:03 
- 26** APR **Commander**  **2** Xavi




APR  2  16:23
- 25** APR **Commander**  **1** Manolo




APR  2  46:08
- 25** APR **Commander**  **1** Manolo




APR  3  58:38
- 25** APR **Commander**  **2** Tania



APR  3  81:57
- 25** APR **Commander**  **1** Paco

APR  3  52:21
- 25** APR **Commander**  **2** Tania

APR  3  38:27
- 25** APR **Commander**  **3** Xavi

APR  6  61:37
- 19** APR **Commander**  **3** Paco

APR  4  101:06
- 19** APR **Commander**  **1** Xavi

APR  4  85:31

Fecha · modo · jugadores · duración · ganador




LIFE CHART

Gráfica de vida vs tiempo. Ves de un vistazo quién hizo lifelink y en qué turno se torció todo.

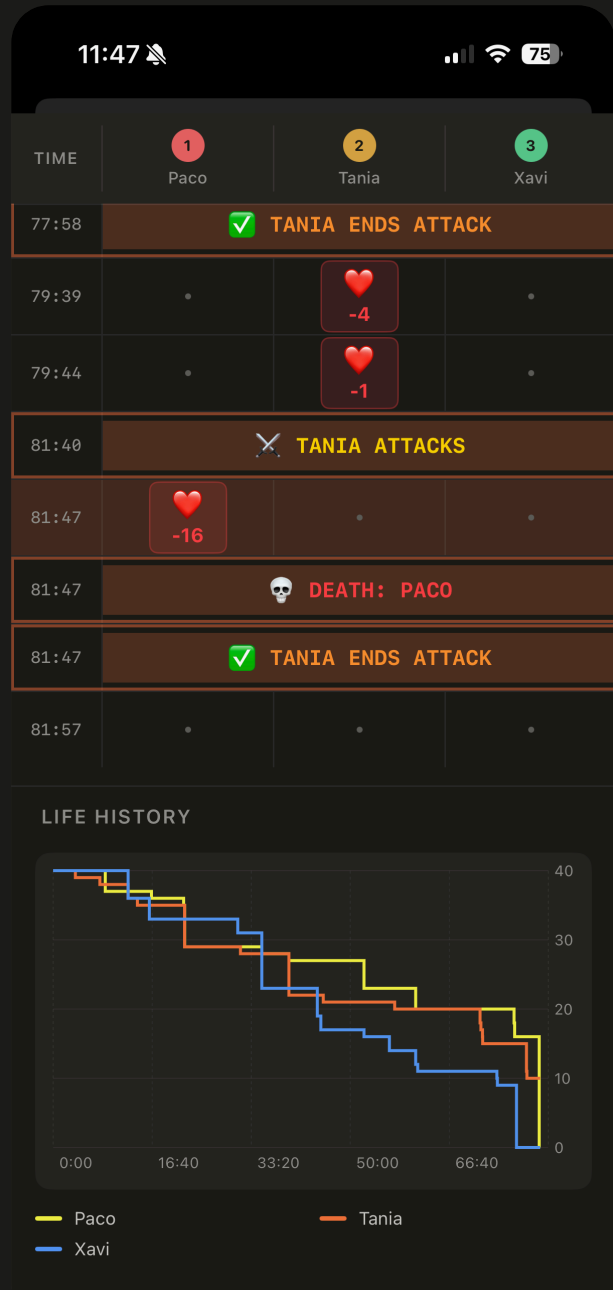
TIMELINE

Cada cambio de vida, hit de comandante, eliminación — con timestamp, atacante y defensor.

KILLING BLOWS

 vida ·  comandante ·  veneno. Más ELO si fue partida competitiva.

DETALLE — LIFE CHART + TIMELINE



Evolución de vida por jugador + cronología evento a evento

Referencia rápida — todos los gestos

GESTO	RESULTADO
Tap mitad superior del tile	+1 PV
Tap mitad inferior del tile	-1 PV
Swipe vertical en el tile	±N PV proporcional al recorrido (½ tile ≈ ±10-12 PV)
Long press 0.5 s en un tile	Entrar modo combate (ese jugador ataca)
Long press de nuevo en el atacante	Salir de combate y aplicar todo el daño de golpe
Tap/swipe en zona de combate del defensor	Asignar daño (vida / comandante / veneno)
Tap arriba del rail exterior	+1 al contador activo (poison / energy / experience / radiation)
Tap abajo del rail exterior	-1 al contador activo
Swipe horizontal en rail exterior	Cambiar tipo de contador → cicla entre los 4
Tap/swipe en rail interior	Ajustar daño de comandante recibido (por atacante)
Tap en el botón central (Spark mark)	Menú radial: End Game · Battle Book · Counters · Randomizer · Reset

UMBRALES QUE MATAN

- **Vida ≤ 0** ❤️
- **Poison ≥ 10** ☠️
- **Daño de comandante ≥ 21** del mismo comandante 🤖

MENÚ CENTRAL

- **Battle Book** — ver historial (la partida activa aparece como **Live**)
- **Randomizer** — dado, moneda, jugador aleatorio
- **Counters** — contadores especiales
- **Reset Game** — reiniciar (no se guarda)
- **End Game** — cerrar y guardar



Spark

Hecho en Barcelona por un jugador. Para sus amigos.

sparkmtg.org

support@sparkmtg.org

Disponible en App Store · Beta cerrada en TestFlight · Android próximamente