



MANUAL DE USUARIO

# Spark

Life Counter & Battle Log

Guía completa para Magic: The Gathering ·  
Formato Commander  
De 2 a 6 jugadores · iOS

# Índice

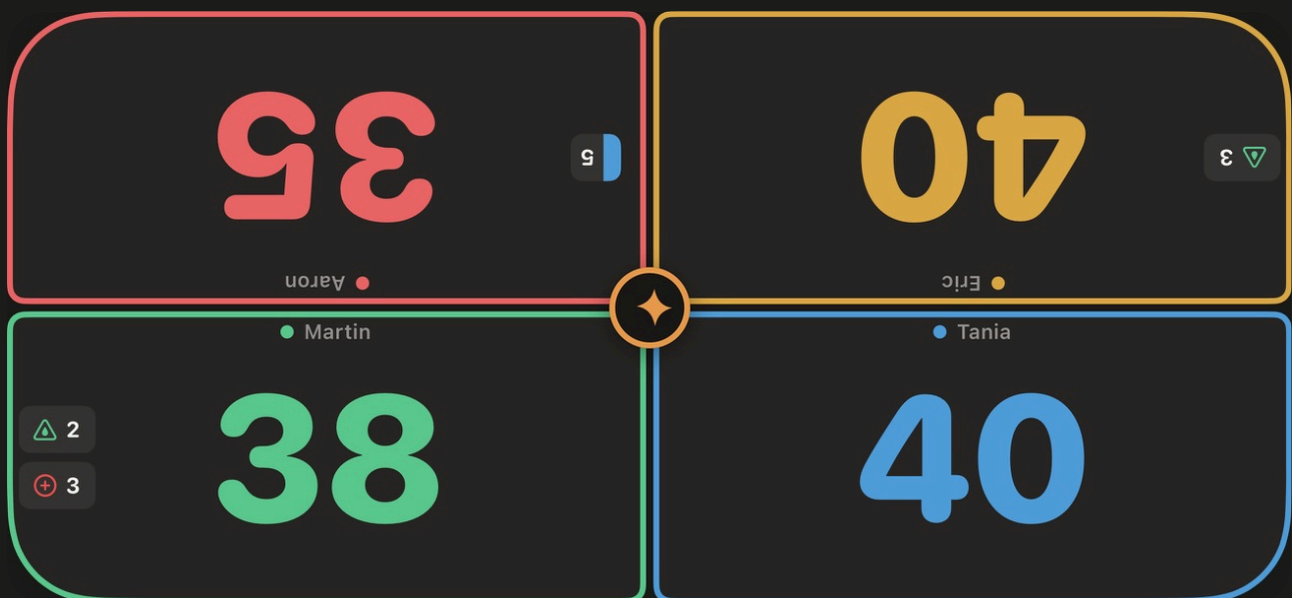
§1	Qué tiene Spark que no tienen otras apps	03
§2	Crear la partida: PreGame Setup	04
§3	Anatomía del tile de jugador	05
§4	Gestos en mesa: tap y swipe	06
§5	Contadores: poison, energy, experience, radiation	07
§6	Daño de comandante	08
§7	Modo combate	09
§8	Menú central durante la partida	10
§9	Battle Book: el historial completo	11–13
§10	Modo competitivo: Playgroups y ranking ELO	14–15
§11	Estadísticas globales	16
§12	Consejos finales y recursos	17

## PARA JUGADORES DE MAGIC: THE GATHERING · FORMATO COMMANDER/EDH

Spark es un contador de vidas pensado para tu pod. Donde la mayoría de apps se quedan en sumar y restar PV, Spark guarda cada partida entera, registra el daño de combate y comandante por par atacante–defensor, y lleva un ranking ELO real de tu grupo. Léelo de un tirón la primera vez; vuelve a él cuando dudes de algún swipe.

## Qué tiene Spark que no tienen otras apps

- **Battle Book** — cada partida queda guardada como una línea de tiempo completa: cada cambio de vida, cada hit de comandante, cada eliminación, en orden cronológico real.
- **Modo Combate dedicado** — declaras atacante, todos los defensores se preparan, y al cerrar la app aplica el daño de golpe separando vida, daño de comandante y veneno.
- **Daño de comandante por par atacante → defensor** (CR 903.10a) — no un acumulado global; cada par lleva su contador independiente.
- **Death cohorts** — si dos jugadores mueren a la vez por un board wipe, la app lo entiende. Las posiciones finales lo reflejan correctamente.
- **Ranking ELO por playgroup** — Bronze → Challenger, sub-rangos, suma cero, regla de percentil (1 Challenger / 2 Master máx por grupo).
- **Estadísticas reales del meta del grupo** — winrate por jugador, por comandante, por identidad de color; killing blows desglosados; agresividad.
- **Para Commander de 2 a 6 jugadores**, layouts adaptativos por posición de asiento.
- **Sin anuncios, sin tracking, sin login obligatorio.**



Vista principal: partida 4P con tiles, railes y menú central

# Crear la partida: PreGame Setup

Al pulsar **Nueva Partida** entras al PreGame Setup. Aquí defines todo antes de empezar:

## Número de jugadores

De 2 a 6. La app reorganiza el layout automáticamente según cuántos seáis y dónde se sienta cada uno.

## Modo Commander

ON por defecto. Al activarlo, la vida inicial salta a 40 (CR 903.7). Si lo desactivas, baja a 20 (modo Normal). Puedes ajustar a 20, 30 o 40 igualmente.

## Nombres de jugadores

A mano o desde tu lista de **Friends**. Los nombres que escribas se guardan y autocompletan en futuras partidas.

## Comandantes

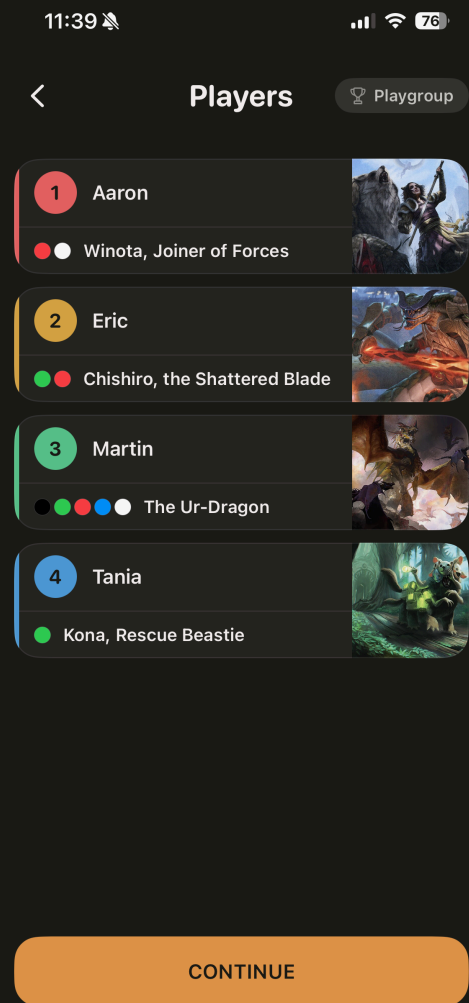
Opcional pero recomendado. Busca por nombre — autocompletado en directo desde Scryfall. Si lo asignas, la app cruza estadísticas (winrate por comandante, identidades de color, etc.).

## Modo Competitivo

Actívalo si la partida cuenta para el ranking del Playgroup. Sin él, la partida es casual y no afecta al ELO.

### FLUJO DE INICIO

Al confirmar → pantalla de **Aleatorización de orden** → mesa directamente.



Pantalla Players con comandantes asignados

## Anatomía del tile de jugador

Cada jugador tiene una **casilla (tile)** con esta estructura:

- 1 **Vida** — número grande central. Zona principal de interacción.
- 2 **Nombre + Comandante** — borde superior. Volteo automático por posición.
- 3 **Rail interior** (lado menú central) → **daño de comandante** por atacante.
- 4 **Rail exterior** (borde lejano) → **contadores** (poison, energy, experience, radiation).
- 5 **Zona de combate** — visible solo en modo combate; los railles se ocultan.

### DISEÑO DE MESA

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 desde su silla.



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



*Rail interior con burbujas de daño de comandante por atacante*

## Gestos en mesa: tap y swipe

### Tap — ajuste $\pm 1$

- **Tap mitad superior** → +1 PV
- **Tap mitad inferior** → -1 PV

La lógica se invierte para jugadores rotados 180°. Cada tap dispara haptic ligero.



### Swipe vertical — cambios grandes

Arrastra arriba o abajo desde la vida. La mitad del tile  $\approx \pm 10-12$  PV. Mientras arrastras, una **burbuja Life Delta** muestra el acumulado en directo.

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



*Burbuja de delta durante un swipe (-5)*

### Long press — modo combate

**Mantén ~0.5 s** sobre el tile del atacante → entra en modo combate. Long press de nuevo → sale. Ver §7.

# Contadores

El **rail exterior** (borde más lejano del menú central) es la zona de contadores. Muestra **poison** por defecto.

## Cambiar el valor

- **Tap arriba del rail** → +1 al contador activo
- **Tap abajo del rail** → -1 (no baja de 0)
- **Swipe vertical en el rail** → ajuste mayor



*Rail exterior con counters y rail interior con cmd damage*

## Cambiar el tipo de contador

**Swipe horizontal en el rail** → cicla entre los cuatro tipos:

poison → energy → experience → radiation

## Cuándo usar cada uno

- **Poison** — muere a **10 contadores** (CR 704.5c)
- **Energy** — recurso (Aether Revolt+). Sin umbral de muerte.
- **Experience** — contador de mérito (Daghatar, Meren...). Sin umbral.
- **Radiation** — set Fallout. Al inicio de tu pre-combate principal: quitas un Rad, millas 1 carta por Rad; si no era tierra, recibes 1 daño. El Rad no mata directamente.

## Daño de comandante

El **rail interior** (borde junto al menú central) es la zona de daño de comandante. Muestra un círculo por cada otro jugador, con el daño acumulado de su comandante contra ti.

### Regla del par atacante → defensor

Cada par atacante-defensor lleva su propio contador (CR 903.10a). Si el comandante de Aaron te hace 7 y el de Paco te hace 4, son **dos burbujas independientes**; no se suman entre sí.

A **21 daño de comandante recibido del mismo comandante**, mueres — independientemente de tu vida actual.

### Ajustar fuera de combate

Tap o swipe sobre la burbuja del atacante correspondiente en tu rail. Pero el flujo cómodo es **modo combate** (§7).

#### EJEMPLO

Aaron te hace 7 con Atraxa · Paco te hace 4 con Krenko → dos burbujas: **Aaron 7** y **Paco 4**. Si Aaron te hace 14 más → 21 total de Atraxa → mueres.

#### FLUJO RECOMENDADO

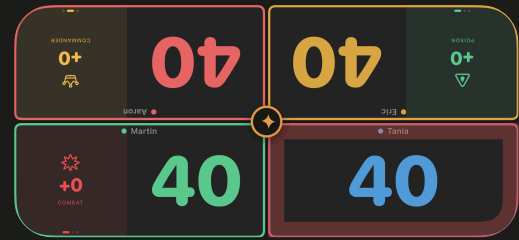
Declara combate (§7) y deja que la app reparta el daño al cerrar. Más rápido y registrado sin errores.



## Modo combate

### Entrar en combate

**Long press 0.5 s** sobre el tile del atacante. El tile se ilumina. Todos los defensores ven una **zona de combate** en la mitad del tile que mira al centro de la mesa. Los railes se ocultan.



*Tile del atacante iluminado en modo combate*

### Asignar daño a defensores

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

El atacante puede seguir interactuando con su propio tile (lifelink, etc.). Los defensores tienen la zona de vida bloqueada.

### Cerrar el combate

**Long press de nuevo sobre el atacante** → sale del modo y aplica todo el daño de golpe: vida normal baja la vida, daño de comandante baja vida y sube el contador del par, veneno suma contadores. Cada hit queda registrado en el Battle Book con timestamp, atacante y defensor.

#### POR QUÉ ESTO ES DIFERENTE

En la mayoría de contadores vas defensor a defensor con swipes individuales. Spark deja que declares **una sola intención de combate** y aplica todo al cerrar. El Battle Book guarda esa fase como una unidad coherente.

## Menú central durante la partida

En el centro de la mesa, entre todos los tiles, hay un **botón circular** (la Spark mark) que despliega un menú radial.

### End Game

Cierra la partida con opciones: guardar, declarar ganador, descartar.

### Battle Book

Abre el historial mientras la partida sigue.

La partida activa aparece como **Live**.

### Counters

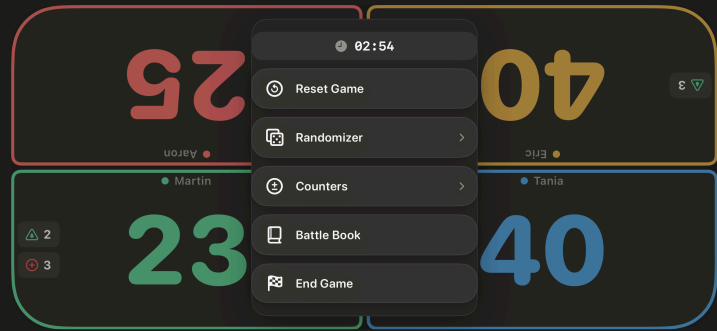
Submenú para contadores especiales más allá de los cuatro tipos del rail.

### Randomizer

Dado · coin flip · selección aleatoria de jugador. Para Chaos Orb, orden de mulligan, etc.

### Reset Game

Descarta el registro actual y arranca una nueva partida con los mismos jugadores. La partida abortada **no se guarda**.



Menú central desplegado con reloj arriba y 5 opciones

#### RELOJ DE PARTIDA

El tiempo transcurrido aparece arriba del botón central. Se guarda con la partida en el Battle Book.

# Battle Book

## 9.1 · LISTA DE PARTIDAS

11:46

### Battle Book

30 matches recorded

STATS

- 9** MAY

Commander **4** Tania

4 4:03
- 26** APR

Commander **2** Xavi

2 16:23
- 25** APR

Commander **1** Manolo

2 46:08
- 25** APR

Commander **1** Manolo

3 58:38
- 25** APR

Commander **2** Tania

3 81:57
- 25** APR

Commander **1** Paco

3 52:21
- 25** APR

Commander **2** Tania

3 38:27
- 25** APR

Commander **3** Xavi

6 61:37
- 19** APR

Commander **3** Paco

4 101:06
- 19** APR

Commander **1** Xavi

4 85:31

Fecha · modo · jugadores · duración · ganador

Tap en una partida → detalle. Swipe izquierda → borrar (90 días en papelera). Botón Stats → estadísticas globales.

## 9.2 · DETALLE DE PARTIDA

11:46

Back **Match Detail**

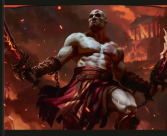
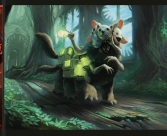
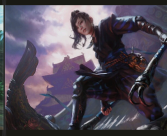
**25 abr 2026, 15:00** Tania

81:57 min

3 players Commander 40 life

79 events recorded

COMMANDERS

MATCH STATISTICS

TIME	<b>1</b> Paco	<b>2</b> Tania	<b>3</b> Xavi
00:00	•	•	•
03:44	•	-1	•
07:52	•	-1	•
08:42	<b>TANIA ATTACKS</b>		

Cabecera con fecha, modo, comandantes y ganador

El detalle incluye: cabecera · posiciones finales · orden de eliminación · killing blows ( ) · rating changes ELO · combat stats · stats por jugador.

# Life Chart y Timeline de eventos

---

## 9.3 · LIFE CHART

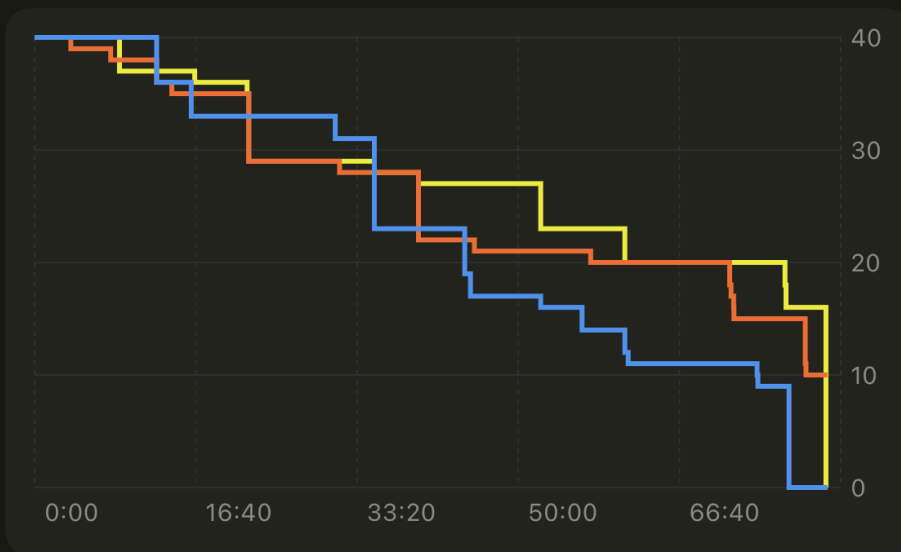
Una línea por jugador, eje X = tiempo, eje Y = vida.  
De un vistazo ves quién hizo lifelink, quién aguantó de 1, en qué momento se torció todo. Es el "replay" abstracto de la partida.

## 9.4 · TIMELINE DE EVENTOS

Cronología evento a evento: cada cambio de vida, cada hit de comandante, cada cambio de contador, inicio/fin de combate, eliminaciones y killing blows marcados específicamente. Permite resolver disputas post-partida.

TIME	1 Paco	2 Tania	3 Xavi
77:58	✔ TANIA ENDS ATTACK		
79:39	.	♥ -4	.
79:44	.	♥ -1	.
81:40	✂ TANIA ATTACKS		
81:47	♥ -16	.	.
81:47	☠ DEATH: PACO		
81:47	✔ TANIA ENDS ATTACK		
81:57	.	.	.

### LIFE HISTORY



— Paco
 — Tania
 — Xavi



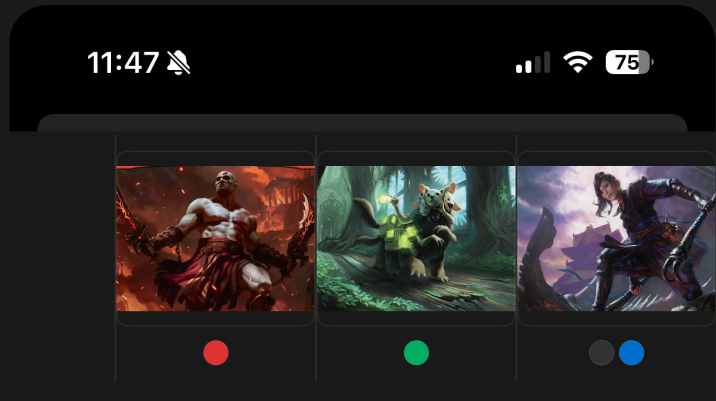
# Estadísticas por partida

Al final del detalle de partida, una vista con los números clave:

- **Posiciones finales** — 1.º, 2.º, etc. con empates correctamente resueltos (death cohorts)
- **Orden de eliminación** — quién murió primero y cuándo
- **Killing blows** — cómo murió cada jugador (♥ vida · 🏰 comandante · 💀 veneno)
- **Agresión** — cuántas veces atacó cada jugador
- **Daño infligido / recibido** — total y por tipo
- **Hit más grande** de la partida
- **Rating changes ELO** si fue competitiva — con desglose "1000 → 1018"

## PARTIDAS COMPETITIVAS

Si la partida fue con Modo Competitivo activo, el detalle también muestra los **cambios de ELO** de cada jugador con narrativa de sub-rango.



### MATCH STATISTICS

#### 🏆 FINAL STANDINGS

🏆	2	Tania	1º
🏆	1	Paco	2º
🏆	3	Xavi	3º

#### 💀 ELIMINATION ORDER

#1	3	Xavi	77:58
#2	1	Paco	81:47

#### ✂️ AGGRESSION

2	Tania	attacked 8 times
1	Paco	attacked 4 times
3	Xavi	attacked 2 times

#### 🔥 DAMAGE INFLICTED

Total damage in match **131**

2 Tania

*Final Standings, Elimination Order, Aggression y Damage*

# Modo competitivo: Playgroups y ELO

Un **Playgroup** es tu pod fijo. Créalo con un nombre y añade miembros desde tu lista de Friends. En el PreGame, activa **Modo Competitivo** y elige el Playgroup.

## El sistema ELO

- Cada jugador empieza a **1000 ELO** (Gold 3).
- Nuevos miembros arrancan con la **mediana del grupo** (clamped a [800–1200]).
- Tras cada partida, el motor reparte deltas en **suma cero** según las posiciones finales.
- **Ajuste por sub-rangos**: un Bronze que gana a un Diamond recibe más puntos que el favorito ganando.
- **Empates parciales** (board wipes) → media de las plazas implicadas. Suma cero estricta.

### RANK-UP POST-PARTIDA

Cuando alguien sube de rango tras una partida competitiva, aparece una pantalla colectiva de **Rank Update** mostrando todos los cambios de la sesión.

The screenshot shows the 'Stats' screen for a playgroup. At the top, there's a 'Stats' title with a close button. Below it are two tabs: 'General' and 'Playgroups'. There are two buttons: 'EXPORT' and 'EXPORT'. The main content is a list of players ranked by ELO score. Each player entry includes a rank number, a player icon, the player's name, their current rank, a 'ROOKIE' tag, their ELO score, and their win-loss record. Below the player list is a 'COMMANDERS' section with three entries, each showing a commander's name, their win-loss record, and a percentage.

Rank	Player	Rank	ELO	Record
#1	Tania	Gold 3	1.030	1W-0L
#2	Aaron	Gold 3	1.010	0W-1L
#3	Eric	Silver 1	990	0W-1L
#4	Martin	Silver 1	970	0W-1L

Commander	Record	Winrate
Winota, Joiner of Forces	0W-1L	0%
Chishiro, the Shattered Blade	0W-1L	0%
Kona, Rescue Beastie	1W-0L	100%

Ranking del playgroup con ELO y winrate

## §10.2

# Tabla de rangos

<b>Bronze</b>	< 800 ELO	Sin subdivisiones
<b>Silver 3 / 2 / 1</b>	800 – 999	
<b>Gold 3 / 2 / 1</b>	1000 – 1199	Rango de partida — todos empiezan aquí
<b>Platinum 3 / 2 / 1</b>	1200 – 1399	
<b>Diamond 3 / 2 / 1</b>	1400 – 1599	
<b>Master</b>	1600+ (top 2–3)	Reservado al top 2 y top 3 del grupo
<b>Challenger</b>	2000+ (top 1)	Solo el #1 del grupo — uno por grupo

## REGLA DE PERCENTIL INTRA-GRUPO

La regla "**1 Challenger y máximo 2 Master por grupo**" es por percentil intra-grupo: aunque tu ELO cruce 2000, si no eres el #1 del grupo, no eres Challenger. Esto evita Masters inflados en pods pequeños donde todo el mundo tiene ELO alto por jugar solo entre sí.

# Stats



General

Playgroups



EXPORT




- #1** **Tania** **1.030**  
 Gold 3 ROOKIE 1W-0L
- #2** **Aaron** **1.010**  
 Gold 3 ROOKIE 0W-1L
- #3** **Eric** **990**  
 Silver 1 ROOKIE 0W-1L
- #4** **Martin** **970**  
 Silver 1 ROOKIE 0W-1L

## COMMANDERS

- Winota, Joiner of Forces** **1**  
 0W-1L • 0%
- Chishiro, the Shattered Blade** **1**  
 0W-1L • 0%
- Kona, Rescue Beastie** **1**  
 1W-0L • 100%

# Estadísticas globales

Desde el botón **Stats** del Battle Book accedes a estadísticas agregadas de todos tus jugadores y partidas.

11:47    75%

## Stats

General Playgroups




TOP PLAYERS

Ranking	Player	Wins	Matches	WR
#1	Martin	7 wins	14 matches	50.0% WR
#2	Xavi	7 wins	29 matches	24.1% WR
#3	Tania	6 wins	13 matches	46.2% WR
#4	Aaron	4 wins	16 matches	25.0% WR
#5	Paco	3 wins	8 matches	37.5% WR

MOST AGGRESSIVE PLAYERS

Ranking	Player	Combats	WR
#1	Xavi	70 combats	30.4% WR
#2	Tania	31 combats	45.5% WR
#3	Martin	30 combats	50.0% WR
#4	Paco	29 combats	37.5% WR

Stats General: Top Players y Most Aggressive Players

11:48    75%

## Stats

General Playgroups

Ranking	Player	Wins	WR
#3	Lathril, Blade of the Elves	2 wins	100.0% WR
#4	Galadriel, Light of Valinor	2 wins	28.6% WR
#5	Yuriko, the Tiger's Shadow	1 wins	33.3% WR

COLOR IDENTITIES

Most Played




Ranking	Color	Count
#1	R	14x
#2	G	12x
#3	GUW	8x
#4	BGW	6x
#5	BGRUW	5x

With Most Wins

Ranking	Color	Wins	WR
#1	G	6 wins	50.0% WR
#2	R	4 wins	28.6% WR
#3	BW	2 wins	50.0% WR
#4	BG	2 wins	100.0% WR
#5	GUW	2 wins	25.0% WR

Stats General: Color Identities más jugadas y con más victorias

### OVERVIEW GENERAL

- Partidas totales · tiempo total · duración media
- Modo más jugado · vida inicial más común
- Killing blows desglosados   

### POR COMANDANTE / COLOR

- Top comandantes más jugados
- Identities de color y su winrate
- El meta de tu pod en agregado

### FREE VS PRO

Usuarios Free: últimas 5 partidas. **Spark Pro** desbloquea stats sobre el histórico completo.



## Consejos finales

- **Pon el iPhone en horizontal en el centro de la mesa** y déjalo plano. Spark está bloqueado a landscape para esto exactamente.
- **Asigna comandantes en el setup.** Cuesta 10 segundos por jugador y te abre todas las stats por comandante e identidad de color.
- **Activa el modo competitivo desde el primer día** con tu pod. El ELO solo tiene gracia cuando llevas 10+ partidas; cuanto antes empieces, antes tendrás histórico real.
- **Usa el modo combate** aunque al principio parezca un paso extra. En la segunda noche ya lo habrás interiorizado.
- **Después de la partida, abre el detalle en el Battle Book.** La gráfica de vida + la timeline es donde Spark se gana el sueldo.
- **Si borras una partida sin querer,** está en **Recently Deleted** 90 días.
- **El sign-in con Apple es opcional.** Sin firmar, todo funciona en local. Si firmas, tu Battle Book hace backup en cloud (Pro).

### RECURSOS

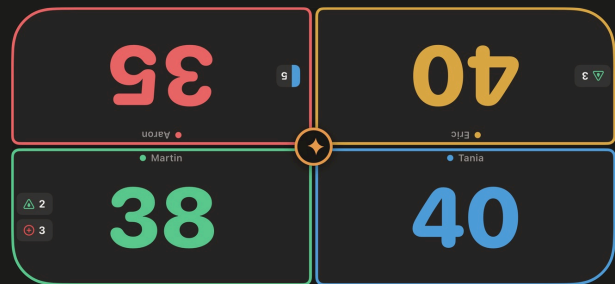
**Web** — [sparkmtg.org](https://sparkmtg.org)

**Soporte** — [support@sparkmtg.org](mailto:support@sparkmtg.org)

**Feedback TestFlight** — sacude el dispositivo o captura pantalla

### REFERENCIA RÁPIDA — UMBRALES

- Vida  $\leq 0$  → 📛 muerte por vida
- Poison  $\geq 10$  → ☠️ muerte por veneno
- Cmd damage  $\geq 21$  (mismo comandante) → 👑





# Spark

*Hecho en Barcelona por un jugador de Commander para su pod.*

[sparkmtg.org](https://sparkmtg.org)

[support@sparkmtg.org](mailto:support@sparkmtg.org)

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