

Febbraio 2010

# LS-Commander v2

by Alberto 'Seven Legion' Donda

## - manuale d'uso -

### Premessa.

L' "LS-Commander" e' un documento di tipo 'pdf' che serve a gestire il registro dei punteggi durante una partita a Lupo Solitario.

Non e' un librogame a se' e non vuole essere una base di per fare un librogiooco completo...

Semplicemente, aiuta a gestire in automatico alcuni dei noiosi "conteggi" mentre l'utente sta giocando con una copia cartacea del libro ...

### Arti Ramas, oggetti e annotazioni.

-**Arti e Arti Aggiuntive:** 8 campi di testo editabili liberamente.

-**Zaino:** 8 campi di testo editabili liberamente.

Questi campi non fanno nulla di speciale. Semplicemente, potete scriverci le voci che avreste normalmente annotato in un registro su carta.

In aggiunta:

-Due campi "**Note**" in alto per i commenti a piacere del giocatore...

(Vedere le due frecce rosse in alto nell'immagine seguente)

**REGISTRO DI GUERRA**

ARTI RAMAS *Note:* \_\_\_\_\_

1	COMB. =	RES =
2	COMB. =	RES =
3		
4		
5		

ARTI AGGIUNTIVE

6	Un'Arte in più se hai già portato a termine una avventura
7	Due Arti in più se hai già portato a termine due avventure
8	Tre Arti in più se hai già portato a termine tre avventure

<b>ZAINO</b> (massimo 8 oggetti)	<b>PASTI</b>
1	0
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

BORSA (massimo 50 Corone)

COMB. = COMBATTIVITÀ      RES. = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLA PAGINA SEGUENTE)

**DIARIO DI COMBATTIMENTO**

*Note:* \_\_\_\_\_ *Max: 99*

<b>COMBATTIVITÀ</b>	<b>RESISTENZA</b>
10	20

Non si può superare il punteggio iniziale  
0 = morto

RESISTENZA	RESISTENZA
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA NEMICO

LUPO SOLITARIO      COMB.      RES.

Illustration of a wolf's head and a skull with a cross over it.

## Parametri di gioco.

Alcuni dei parametri di gioco gestiti sono dotati di funzioni automatizzate.

**Pasti:** il campo e' direttamente editabile scrivendo da tastiera, oppure ci sono dei bottoncini per incrementi unitari, il massimo valore ammesso per questo campo e' 999.

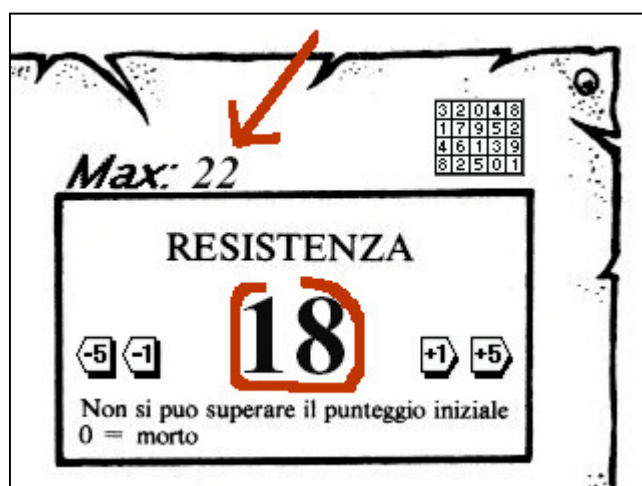
Notare che la sottostante frase "-3 punti di resistenza se..." e' realmente clickabile e provvede a detrarre la corrispondente penalita', prevista dal regolamento, dal campo "resistenza". C'e' comunque il controllo che il numero di pasti sia veramente a zero, prima di infliggere tale penalita'...

**Borsa:** il campo e' direttamente editabile, oppure si possono usare i bottoncini per incrementi di 1 o di 5 unita'. Il limite massimo per questo campo e' 50 (come da regolamento del libro)

**Combattivita':** anche qui si puo' editare il valore direttamente oppure usare i bottoncini  
Limite di valore massimo = 999

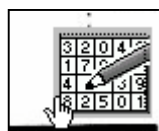
**Resistenza:** come sopra. Campo editabile direttamente oppure incrementi di 1 o 5.

Il limite di massimo valore e' 999, oppure limitato dal quello che l'utente scrive nel valore MAX soprastante: il regolamento dice infatti che non si puo' superare un certo valore, ottenuto in sorte all'inizio. Vedere la figura seguente:



## Tabella del destino.

Nell'angolo superiore destro appare un'icona. Premendola (vedi figura seguente) verra' mostrato un messaggio con l'estrazione di una cifra casuale.



## Controlli di correttezza.

I parametri di gioco gia' descritti vengono controllati in modo automatico e in tempo reale.

Non assumeranno mai valori negativi o fuori dai limiti consentiti...

Questo evita situazioni incoerenti e risparmia la necessita' di fare aggiustamenti manuali.

Si provi pure a fare qualche esperimento, ad esempio abbassando "Max" quando *Resistenza* ha un valore superiore a questo, oppure premendo i bottoni +5 o -5 quando il valore di un campo e' prossimo allo zero o vicino al massimo valore consentito...

Si notera' che i campi provvedono ad auto-aggiustarsi in modo da non cadere mai in contraddizione.

---

### **Bug e cose non ancora implementate.**

Non ci sono malfunzionamenti o particolari bug noti.

Al primo tentativo di scrivere qualcosa, Acrobat Reader puo' emettere un messaggio per avvisare che i dati non verranno salvati. Tale messaggio va tranquillamente ignorato.

-Al momento, "*LS-Commander*" non implementa la gestione dei combattimenti.

-Non e' possibile salvare lo stato del registro, se si chiude il PDF questo verra' resettato.

### **Storia e curiosita'.**

Lo sviluppo di LS commander, comincio' nel settembre 2006, con la consulenza di Giovanni, alias Frigo Banca, sul forum DrunkenDonkey. Persi i contatti con la chiusura del forum, i lavori si arenarono per la mancanza di una guida esperta sul regolamento dei libri in oggetto...

La versione V2, risale invece al febbraio 2010 e consiste in alcuni piccoli aggiustamenti necessari a far visualizzare correttamente il "commander" anche sulle versioni piu' recenti dell'Acrobat reader.