

[Castellano](#)

[Português](#)

=====

CARDS' COUNTER FOR EN GARDE - USER'S GUIDE

=====

Thank you for purchasing this Cards' Counter for En Garde.

Our products are designed for efficiency and ease of use.

=====

CONSIDERATIONS

=====

Before we start, we would like to make some considerations about using a Cards' Counter.

Much has been said about using a cards' counter, can it be considered 'cheating' or not?

This is quite a polemic question.

As a player myself, and after talking with a LOT of players about it, I concluded that about 80% or more of the players asked use some method for counting cards! Be it Excel spreadsheets, Notepad, paper and pencil.... I even knew of someone who piled coins on stacks at the top of the desk to keep track of the cards used.

As a matter of fact, anyone can scroll up in the chat box and count the cards already played, the information is all there.

This little gadget only simplifies the job.

By my part, I prefer to see En Garde as a strategy game rather than a memory exercise.

Anyway, telling your opponent “I'm using a device to count cards” before a game starts couldn't hurt. :)

This said...

=====

FEATURES

=====

The Cards' Counter for En Garde will count the cards for you. Each time a move is made it will add an "X" symbol in front of the corresponding card's number. As there are only five cards of each kind, at the end of each turn you will be able to have a quite fair idea about the hand of your opponent.

=====

"Remaining Cards"

At the bottom right corner of the Cards' Counter for En Garde there is a number. UNLIKE En Garde's HUD, this reflects the actual number of cards still in the deck, EVEN DURING "parries", so it will be much more accurate than En Garde's Remaining Cards display.

=====

Colour Code:

The colour of the symbols in the Cards' Counter for En Garde will change according to the number of cards still in the deck, serving as a "warning" for you to start preparing and executing "Last Second Attacks" (LSA).

From 15 to 7 cards remaining:	WHITE
From 6 to 3 cards remaining:	YELLOW (start preparing your LSA)
2 cards remaining:	ORANGE (next move will be LSA time)
1 card remaining:	RED (time to execute LSA!)
0 cards remaining:	BLUE (there are no more cards in the deck, the turn is about to finish)

=====

Parry Sign:

During a “parry”, a red “P” will appear at the bottom left corner of the Cards' Counter for En Garde. This serves to remind you that you (or your opponent) are in the process of a parry/move or attack movement.

=====

Verbose mode:

Turning this setting on will cause the counter to give you some more detailed information:

- Changes made to the counter's settings will be shown on screen.
- Last Second Attack colour code will be emphasized by short on-screen messages.
- You will be informed every time the counter changes its "board focus".

=====

Sounds:

In order to make sure you won't miss any opportunity to build a good LSA we decided to make this version of the counter call your attention using sound warnings, provided you have your Sounds settings "ON" (the default). These will be triggered at the same time the colours of the counter change (accompanied by screen messages if in "VERBOSE" mode).

We tried to make these sounds not too intrusive and yet noticeable enough so you won't miss your LSA.

The sounds are:

1 - Six steps distance, start to build LSA: A low pitched sound lending some "tension" to the scene. :)

2 - Two steps distance: A "plink" sound.

3 - One step distance: A bit louder bell sound.

4 - Invalid card announcer: A low pitched ship's whistle like sound, played quite loud.

=====

3 minute time limit warning:

As you know, if your opponent crashes or leaves the game for any reason, the game allows him/her to come back within a time limited to three minutes. If you don't want to win by default and your opponent doesn't come back you need to jump off the game before those 3 minutes run out. No worries any more: Your En Garde Cards' Counter HUD will let you know when there are 30 and 15 seconds left before the time expires.

=====

INSTRUCTIONS

=====

Well, there is little to say in here. Just wear your HUD and relax! You don't need to do anything, just wear it! It will count the cards for you, will warn you when it is perhaps the time to start building your "Last Second Attack" (LSA) and also when to trigger it!

In this version, you can not only use it as a HUD, but also rezz it in-world. It will detect in what mode it is being used (either "rezzed in-world" or as a "HUD") and automatically assume the position, size and rotation needed.

Anyway, there are one or two things you should know:

1 - Turn OFF / Turn ON

Obviously, this will turn your counter OFF and ON. This might be useful if you have rezzed your counter in-world but for any reason you don't want to use it. As a HUD, you may also want to use this feature if for example you want to reduce to a minimum the lag produced in a SIM. Although your Cards' Counter has been written with a careful low lag producing code, every script in a SIM contributes its small share of lag.

When in the OFF state while being used as a HUD, it will become almost completely transparent in order to not clutter your screen (really barely noticeable). To bring it back to life just click it and choose "Turn ON".

Default: ON

2 – DONE

This is a tricky button. It serves to close the dialogue box and resume normal functioning. This is due to the fact that SL's "Ignore" button works in a awkward way in some cases. You can still use the "Ignore" button, but the script will be stalled for about 15 seconds. For this reason, try to remember to use "DONE" instead.

This is valid for all menus where a "DONE" button appears.

3 – CLEAR

This will reset the Cards' Counter HUD variables and display. (But NOT your previous configurations like opacity and sound settings).

4 - INSTRUCTIONS

Here you will get this notecard (no need to ask, hmm?).

5 - SENSE NOW

In some extreme circumstances of lag the counter may not "focus" on the right board while in observer mode. This feature is provided to "force" the counter to find a board.

Anyway, this menu option will probably disappear in a future version. The automatic detection code has been responding so well during the testing period that this feature will probably no longer be needed.

6 - VERBOSE / NON VERBOSE

Level of detail of the messages the counter will send to you.

Default: NON VERBOSE

7 - SOUND

Serpent's Cards' Counter warns you about Last Second Attacks in three possible different ways:

- 1 - The colour code of its display (read further below)
- 2 - Written messages (in VERBOSE mode)
- 3 - Three different sounds for each 6, 2 and 1 cards left in the deck.

(There is a fourth sound for "Invalid cards". It will warn and inform you when an invalid card is played, and what card it was. (This problem is related to a bug of the "En Garde" game itself).

NOTE: You will probably never hear this sound because the bug in the game has been fixed during the development of this version of the Cards' Counter.

7.1 - SOUNDS ON / SOUNDS OFF

This allows you to enable / disable sounds.

7.2 - VOLUME

Let you control how loud the sounds will play.

Default: ON, at 100% volume.

8 - MORE >>

This will lead you into a second menu where you will be able to reset your counter's script and manage your "Invalid Cards" list.

8.1 - RESET ALL

Do not confuse this with CLEAR. Clear will only clear the game related variables and display. RESET ALL will reset everything in your counter including your personal settings, making it assume the state it was in the day you acquired it, except for the registered "Invalid Cards". (Read further below).

8.2 - LIST I. CARDS (List Invalid Cards)

Lists all invalid cards on record (up to ten cards).

8.3 - CLR I. CARDS (Clear Invalid Cards)

Clicking here will clear any existing records about invalid cards. The list of invalid cards will be erased without further questions.

9 - OPACITY

This button will deploy a second menu where you will be able to set the transparency of your Cards' Counter for En Garde.

NOTE: This button is only visible when the counter is used as a HUD.

Default = 100% (completely opaque).

10 - RESIZE

The RESIZE button will take you to a second menu where you can resize up or down your rezzed Cards' Counter by small increments.

NOTE: This button is only visible when the counter is used as an in-world rezzed object. Also, if you resize your Cards' Counter and then you use it as a HUD, the next time you rezz it its size will reset to its default size.

And this is all you need to know to operate your En Garde Cards' Counter HUD!

En Garde!.... and good luck!

=====

Added on version 3.00

=====

The ability for the counter to be used either as a HUD and an in-world object. The HUD mode will preserve all its attributes, like opacity, size and position without the need of the user's intervention.

The ability for the counter to run in lands set to block scripts (as HUD). NOTE: You MUST enter the land already wearing it for this feature to work.

Instant, free of lag textures.

ON/OFF option.

Dual mode operation "VERBOSE" / "NON-VERBOSE" operation.

Sound warnings at 6, 2 and 1 cards remaining in the deck.

Invalid cards detector.

Easy to use resizer (for 'rezzed mode' only).

A "Sense NOW" function to force the counter to set its focus.

Only the owner is allowed to sit on a rezzed Cards' Counter.

3 minute time expiration warning if a player leaves the game or crashes.

=====
Version 2.01
=====

Transparency feature.

=====
Version 2.0:
=====

COMPLETELY re-written core. Much faster and less resource intensive.

Added a "Remaining" Cards number. UNLIKE the game's HUD, it WILL show the actual number of cards remaining when a parry happens.

Added a symbol (a red "P" in the lower left corner) to remind you you are in the middle of a parry.

Added RESET button.

Added an INSTRUCTIONS' notecard.

=====

Fixed bugs on version 3.00

=====

In some circumstances, while in "observer mode" the counter could get messed up by nearby boards' chat. This has been fixed.

=====

Fixed bugs on version 2.01

=====

When you are playing, the Cards' Counter for En Garde will now only listen to the board you're playing on, even if there are other boards too close, messing up the board chat lines.

When you are just observing a game, the Cards' Counter for En Garde will now only "pay attention" to the closest fencing board. So, if you are observing a game, do not forget to get closest to the one you want to follow.

Colour code for LSA now works correctly.

The HUD does NOT reset when the player comes back after a crash.

=====

Special thanks to AriaLee Miles, Gesarian Klaar, Jemma Latzo, musicgal9026, Sanger Jonson, Ultralas Moleno for testing this device while in beta stage, Songbird Swords for this notecard's English revision and Amanda Geddins for the Spanish translation :)

Any suggestions are welcome.

Serpentino Eel, April 2013.

=====

CONTADOR DE CARTAS PARA EN GARDE – GUÍA DEL USUARIO

=====

Gracias por comprar este Contador de Cartas para En Garde.
Nuestros productos están diseñados para un buen rendimiento y facilidad de uso.

=====

CONSIDERACIONES

=====

Antes de comenzar, nos gustaría hacer algunas consideraciones sobre el uso de un Contador de Cartas.

Se ha hablado mucho sobre el uso de contadores de cartas, ¿puede considerarse “trampa” o no?

Esta es una cuestión bastante polémica.

Como jugador y después de haber hablado con MUCHOS jugadores sobre este asunto, he llegado a la conclusión de que alrededor del 80 % o más de los jugadores consultados usan algún método para contar las cartas. Puede ser una hoja de Excel, una libreta, papel y lápiz....incluso supe de alguno que apilaba monedas en montones al borde de la mesa para llevar un registro de las cartas usadas.

En realidad, cualquiera puede desplazarse hacia arriba en el chat y contar las cartas que ya se han jugado, toda la información está allí.

Este pequeño artilugio sólo simplifica el trabajo.

Por mi parte, prefiero ver el En Garde como un juego de estrategia antes que como un ejercicio de memoria.

De todas formas, decirle a tu oponente “Estoy usando un dispositivo para contar cartas” antes de que el juego comience tampoco hace daño a nadie ^

Dicho esto...

=====

CARACTERÍSTICAS

=====

El Contador de Cartas para En Garde contará las cartas por ti. Cada vez que se haga un movimiento, añadirá el símbolo “X” frente al correspondiente número de carta. Dado que hay solo cinco cartas de cada clase, al final de cada turno serás capaz de hacerte una idea bastante ajustada de la mano de cartas que tiene tu oponente.

=====

“Cartas restantes”

En la esquina inferior derecha del Contador de Cartas para En Garde hay un número. A DIFERENCIA del HUD de En Garde, éste refleja el número actual de cartas que hay todavía en la mesa, INCLUSO DURANTE los “parries”, así que será mucho más ajustado que la pantalla de Cartas Restantes de En Garde.

=====

Código de color:

El color de los símbolos en el Contador de Cartas para En Garde cambiará de acuerdo con el número de cartas que todavía queden por salir, sirviendo como un “aviso” para que comiences a preparar y ejecutar los “Last Second Attacks” (LSA).

Entre 15 y 7 cartas restantes:	BLANCO
Entre 6 y 3 cartas restantes:	AMARILLO (comienza a preparar tu LSA)
2 cartas restantes:	NARANJA (el siguiente movimiento será el momento del LSA)
1 carta restante:	ROJO (tiempo de ejecutar el LSA!)
0 cartas restantes:	AZUL (no hay más cartas sobre la mesa, la ronda está a punto de finalizar)

=====

Signo de Parry:

Durante un “parry”, una “P” roja aparecerá en la esquina inferior izquierda del Contador de Cartas para En Garde. Esto sirve para recordarte que tú (o tu oponente) estáis en el proceso de movimiento-parry o movimiento de ataque.

=====

Modo Hablador (Verbose mode):

Activando este ajuste, el contador te dará alguna información más detallada:

- Los cambios hechos en los ajustes del contador se mostrarán en pantalla.
- El código Color de Último Ataque se enfatizará a través de cortos mensajes en pantalla.
- Serás informado cada vez que el contador cambie su enfoque de la pista.

-

=====

Sonidos:

Con el propósito de asegurar que no perderás ninguna oportunidad de hacer un buen LSA, hemos decidido hacer que esta versión del contador llame tu atención utilizando sonidos de advertencia, siempre que tengas tus ajustes de Sonido en modo “ON” (por defecto). Estos se accionarán al mismo tiempo que cambian los colores del contador (acompañado de mensajes en pantalla si se está en el modo “HABLADOR” (Verbose mode)).

Hemos intentado hacer sonidos no demasiado molestos pero suficientemente perceptibles para que no pierdas tu oportunidad de LSA.

Los sonidos son:

- 1 – A seis pasos de distancia, comenzar a elaborar el LSA: un suave sonido de tono grave dejando una leve “tensión” en la escena ^
- 2 – A dos pasos de distancia: un sonido de “plink”.
- 3 – A un paso de distancia: un sonido de campana más elevado.
- 4 – Anuncio de carta inválida: un sonido grave como la bocina de un barco, que suena bastante alto.

=====

Aviso del límite de 3 minutos de tiempo:

Como sabes, si tu oponente se cae o deja el juego por cualquier razón, el juego le permite volver durante un tiempo limitado a tres minutos. Si no quieres ganar por defecto y tu oponente no vuelve, es necesario que saltes del juego antes de que pasen esos tres minutos. Ya no hay esta preocupación: tu HUD del Contador de Cartas de En Garde te permitirá saber cuando quedan 30 y 15 segundos para que el tiempo termine.

=====

INSTRUCCIONES

=====

Bien, hay poco que decir aquí. Solo es necesario que te vistas tu HUD y te relajes. No necesitas hacer nada más, sólo vestírtelo. Él contará las cartas por ti, te avisará cuando sea el momento de comenzar a elaborar tu “Last Second Attack” (LSA) y también de cuándo desencadenarlo.

En esta version, puedes usarlo no solo como un HUD, sino también rezzearlo (rezzear es crear o hacer aparecer un objeto en SL, arrastrándolo al suelo). Detectará en qué modo está siendo usado (bien rezzeado o como HUD) y automáticamente adoptará la posición, el tamaño y la rotación necesarias.

De todos modos, hay una o dos cosas que deberías saber:

1 – Encendido / apagado: (Turn ON / Turn OFF)

Obviamente, esto encenderá o apagará tu contador. Esto puede ser útil si has rezzeado tu contador pero por la razón que sea no quieres usarlo. Como HUD, puedes también usar esta característica si por ejemplo quieres reducir al mínimo el lag producido en un SIM. Aunque tu Contador de Cartas ha sido diseñado con un cuidadoso código para provocar un bajo lag, cada script en un SIM aporta su pequeña contribución al lag.

Cuando está en modo apagado (OFF) mientras se usa como HUD, se hará casi completamente transparente para no saturar tu pantalla (realmente será apenas perceptible). Para devolverlo a la vida, solo haz clic y selecciona el modo “encendido” (Turn ON).

Por defecto: modo ON.

2 – HECHO: (DONE)

Este es un botón complicado. Sirve para cerrar la caja de diálogo y continuar con el normal funcionamiento. Esto se debe al hecho de que el botón de “Ignorar” en SL funciona en ocasiones de forma inoportuna. Puedes usar de todos modos el botón “Ignorar”, pero el script se retrasará sobre unos 15 segundos. Por esta razón, trata de recordar el usar el “HECHO” (DONE) en su lugar.

Esto es válido para todos los menús donde el botón “DONE” (“HECHO”) aparezca.

3 – BORRAR: (CLEAR)

Esta opción reiniciará las variables y la presentación del HUD del Contador de Cartas (pero NO tus configuraciones previas como opacidad o ajustes de sonido).

4 – INSTRUCCIONES:

Aquí tendrás esta nota (no hay necesidad de preguntar, ¿verdad?)

5 – SENTIDOS AHORA (SENSE NOW):

En algunas circunstancias extremas de lag el contador quizá no “se centre” en la pista correcta mientras está en modo observador. Esta característica se ofrece para “forzar” al contador a encontrar una pista.

De todas formas, esta opción del menú probablemente desaparecerá en una futura versión. El código de detección automática ha respondido tan bien durante el periodo de prueba que probablemente esta característica no sea necesaria en el futuro.

6 – HABLADOR / NO HABLADOR: (VERBOSE / NON VERBOSE)

Nivel de detalle de los mensajes que el contador te enviará.

Por defecto: NO HABLADOR (NON VERBOSE)

7 – SONIDO: (SOUND)

El Contador de Cartas de Serpent te avisa de los “Last Second Attacks” de tres posibles formas diferentes:

1 – El código de color de la pantalla del contador (leer información adicional más abajo)

2 – Mensajes escritos (en el modo HABLADOR (VERBOSE))

3 – Tres sonidos diferentes para cada 6, 2 y 1 cartas restantes en la mesa.

(Hay un cuarto sonido para “Cartas inválidas”. Te avisará e informará de cuándo se juega una carta no válida y qué carta es esta. (Este problema está relacionado con un defecto del propio juego de En Garde).

NOTA: Probablemente nunca escucharás este sonido porque este defecto en el juego ha sido solucionado durante el desarrollo de esta versión del Contador de Cartas.

7.1 – SONIDOS ACTIVADOS / SONIDOS DESACTIVADOS: (SOUNDS ON / SOUNDS OFF)

Esta opción te permite activar / desactivar sonidos.

7.2 – VOLUMEN (VOLUME):

Te permite controlar el nivel de intensidad de los sonidos que se reproduzcan.

Por defecto: ON, al 100% del volumen.

8 – MÁS (MORE): >>

Esta opción te llevará a un segundo menú en el que podrás reiniciar los scripts de tu contador y obtener un listado de tus “Cartas Inválidas”.

8.1 – REINICIAR TODO (RESET ALL):

No confundir esta opción con BORRAR (Clear). Borrar solo eliminará las variables y presentación del juego en curso. REINICIAR TODO (RESET ALL) reiniciará la totalidad de tu contador incluyendo tus ajustes personales, dejándolo en el mismo estado que el día que lo adquiriste, a excepción del registro de “Cartas Inválidas” (leer más abajo).

8.2 – LIST I. CARDS (Listado de Cartas Inválidas)

Enumera todas las cartas inválidas del historial (hasta diez cartas).

8.3 - CLR I. CARDS (Borrar Cartas Inválidas)

Haciendo clic aquí borrarás todo el historial de cartas inválidas existente. Esta lista de cartas inválidas se borrará definitivamente sin hacerte más preguntas.

9 - OPACIDAD (OPACITY):

Este botón desplegará un segundo menú donde podrás ajustar la transparencia de las cartas de tu Contador de Cartas para En Garde.

NOTA: Este botón es sólo visible cuando el contador está siendo usado como un HUD.

Por defecto = 100% (completamente opaco).

10 – AJUSTE DE TAMAÑO (RESIZE):

El botón RESIZE te llevará a un segundo menú en el que puedes agrandar o reducir tu Contador de Cartas ya rezzeado mediante pequeños incrementos.

NOTA: Este botón solo es visible cuando el contador está siendo usado como un objeto rezzeado en SL. También, si ajustas el tamaño de tu Contador de Cartas y luego lo usas como un HUD, la próxima vez que lo arrastres y lo saques (rezzear) se reiniciará con el tamaño que traía por defecto.

Y esto es todo lo que necesitas saber para que funcione el HUD de tu Contador de Cartas para En Garde.

En Guardia!!...y buena suerte.

=====

Añadido en la versión 3.00

=====

La capacidad del contador para ser usado como HUD o como un objeto en el mundo. El modo HUD conservará todas sus propiedades, como opacidad, tamaño y posición sin necesidad de que el usuario intervenga.

La capacidad del contador para funcionar en terrenos donde se hayan bloqueado los scripts (como HUD).

NOTA: DEBES entrar en ese terreno llevando ya vestido el HUD para que esta característica funcione.

Texturas Instantáneas, libres delag.

Posición ON / OFF.

Modo de operación dual "HABLADOR" / "NO HABLADOR" ("VERBOSE" / "NON-VERBOSE")

Sonidos de aviso ante las 6, 2 o 1 últimas cartas en la mesa.

Detector de cartas inválidas.

Fácil ajuste de tamaño (para el modo "rezzeado" o arrastrado al mundo, solamente)

Una function "Sentido Ahora" (Sense Now) para forzar al contador a fijar su enfoque.

Solo el propietario está habilitado para sentarse en un Contador de Cartas rezzeado o arrastrado al mundo.

Aviso de finalización de los tres minutos de tiempo si el jugador deja el juego o se cae.

=====

Versión 2.01

=====

Característica de transparencia.

=====

Versión 2.0:

=====

Completamente revisada. Mucho más rápida y menor intensidad de recursos utilizados.

Añadido un número de “Cartas Restantes”. A DIFERENCIA del HUD del juego, MOSTRARÁ el número de cartas que quedan cuando se produce un parry.

Añadido un símbolo (una “P” roja en el la esquina inferior izquierda) para recordarte de que estás en mitad de un parry.

Añadido botón de REINICIO (RESET).

Añadida una nota de INSTRUCCIONES.

=====

Defectos solucionados en la versión 3.00

=====

En algunas circunstancias, en el “modo observador” (observer mode) el contador podía embarullarse con el chat de otras pistas cercanos. Esto ha sido solucionado.

=====

Defectos solucionados en la version 2.01

=====

Cuando estás jugando, el Contador de Cartas para En Garde a partir de ahora solo atenderá a la pista en la que estás jugando, incluso si hay otras pistas muy cerca, que saturan las líneas de chat de la pista en la que estás.

Cuando estás simplemente mirando un juego, el Contador de Cartas para En Garde sólo “prestará atención” a la pista de esgrima más cercana. Así que, si estás observando un duelo, no olvides ponerte lo más cerca posible del jugador al que quieres seguir.

El código de color para LSA funciona ahora correctamente.

El HUD NO se reinicia cuando un jugador vuelve después de caerse.

=====

Agradecimientos especiales a AriaLee Miles, Gesarian Klaar, Jemma Latzo, musicgal9026, Sanger Jonson, Ultralas Moleno por probar este dispositivo en su estado beta, a Songbird Swords por sus correcciones al inglés de esta nota y Amanda Geddins por esta traducción para Castellano..

Se acepta cualquier tipo de sugerencia.

Serpentino Eel, Abril 2013.

=====

CONTADOR DE CARTAS PARA EN GARDE – GUIA DO UTILIZADOR

=====

Obrigado por ter adquirido o Contador de Cartas para En Garde.
Os nossos produtos são desenhados tendo em conta a eficiência e facilidade de uso.

=====

CONSIDERAÇÕES

=====

Antes de começar, gostaríamos de tecer algumas considerações sobre o uso de um Contador de Cartas.

Muito se tem dito sobre o uso de contadores de cartas, Poderá ou não ser considerado "batota"?

Esta é uma questão bastante polémica.

Enquanto jogador e depois de ter conversado com MUITOS jogadores sobre este assunto, cheguei à conclusão de que uns 80 % ou mais dos jogadores questionados usam algum método para contar cartas. Seja uma folha de Excel, o bloco de notas, papel e lápis...até conheci um caso de alguém que empilhava moedas na secretária para manter um registo das cartas usadas.

Na realidade, qualquer um pode rolar o chat acima e contar as cartas que já foram jogadas, a informação está toda ali.

Este pequeno aparelho só pretende simplificar o trabalho.

Pela minha parte, prefiro ver o jogo En Garde como um jogo de estratégia e não como um exercício de memória.

De qualquer forma, comunicar ao oponente “Estou a usar um dispositivo para contar cartas” ao início do jogo também não prejudica ninguém :)

Dito isto...

=====

CARACTERÍSTICAS

=====

O Contador de Cartas para En Garde contará as cartas automaticamente. Cada vez que se faça um movimento, adicionará o símbolo “X” em frente ao número correspondente à carta jogada. Dado que só há cinco cartas de cada "naipe", ao final de cada turno será possível ter uma ideia bastante aproximada da "mão" do oponente.

=====

“Cartas restantes” (Remaining Cards)

No canto inferior direito do Contador de Cartas para En Garde pode ver-se um número. AO CONTRÁRIO do HUD do jogo En Garde, este reflecte o número actual de cartas que restam no baralho, MESMO DURANTE os “parries”, sendo por isso muito mais preciso do que o valor de Cartas Restantes mostrado no HUD de En Garde.

=====

Código de cores:

A cor dos símbolos do Contador de Cartas para En Garde mudará de acordo com o número de cartas que ainda restam no baralho, servindo como um “aviso” para se começar a preparar e executar os "Ataques do Último Segundo" (LSA) (“Last Second Attacks”).

Entre 15 e 7 cartas restantes:	BRANCO
Entre 6 e 3 cartas restantes:	AMARELO (começar a preparar o LSA)
2 cartas restantes:	LARANJA (o movimento seguinte será o momento do LSA)
1 carta restante:	VERMELHO (executar AGORA o LSA!)
0 cartas restantes:	AZUL (não há mais cartas no baralho, a ronda está a terminar)

=====

Sinal de Parry:

Durante um “parry”, um “P” vermelho aparecerá no canto inferior esquerdo do Contador de Cartas para En Garde. Serve para recordar um dos jogadores está a meio de um "parry" (defesa de um ataque composto ("advance-lunge")).

=====

Modo "Falador" (Verbose mode):

Activando este comando fará com que o contador passe a fornecer informação mais detalhada:

- As alterações feitas no contador serão mostradas no ecran.
- O código de cores de "Ataque de Último Segundo" será acompanhado de mensagens curtas no ecran.
- O contador informará sempre que mudar a sua "atenção" para uma pista diferente..

=====

Sons:

Com o propósito de assegurar que nunca se perca a oportunidade de realizar um bom LSA, decidimos atribuir a esta versão a capacidade de chamar a atenção do utilizador através sons de advertência, contanto que os sons do contador estejam em modo “ON” (por defeito). Estes serão emitidos ao mesmo tempo que mudam as cores do contador (acompanhados de mensagens no ecrã se está em modo “FALADOR” (Verbose mode)).

Tentámos usar sons o menos irritantes possível mas suficientemente perceptíveis para que o LSA não passe despercebido.

Os sons são os seguintes:

1 – A seis passos de distância, começar a preparar o LSA: Um som suave de tonalidade grave emprestando uma sensação de “tensão” à cena :)

2 – A dois passos de distância: um som “plink”.

3 – A um passo de distância: um som de campainha mais alto.

4 – Anúncio de carta inválida: um som grave como o apito de um barco, que soa bastante alto.

=====

Aviso do limite de 3 minutos de tempo para voltar ao jogo:

Como é sabido, quando um jogador "cai" ou deixa o jogo por qualquer razão, tem a possibilidade de voltar durante um tempo limitado a três minutos. Um jogador que não queira ganhar um jogo por defeito, no caso de o oponente não voltar, terá também de abandonar o jogo antes de que passem esses três minutos. Não há necessidade de preocupação: o HUD do Contador de Cartas de En Garde avisará quando ainda restam 30 e 15 segundos para que o tempo de tolerância termine.

=====

INSTRUÇÕES

=====

Bom, aqui não há muito a dizer. Só é necessário "vestir" o HUD e relaxar. Não é preciso fazer mais nada, apenas usá-lo. Ele contará as cartas automaticamente, avisará quando do momento de começar a elaborar o "Last Second Attack" (LSA) assim como de quando desencadeá-lo.

Nesta versão, o contador pode ser usado não só como um HUD, mas também como objecto "rezzado" (arrastado para o chão, no SL). O contador detectará automaticamente em que modo está a ser usado ("rezzado" ou como HUD) e adoptará a posição, tamanho e rotação necessárias.

No entanto, há uma ou duas coisas que será bom saber:

1 – Ligado / Desligado: (Turn ON / Turn OFF)

Obviamente, serve para ligar e desligar o contador. Pode ser útil o contador está colocado no SL mas por alguma razão não se pretende utilizar. Como HUD, também pode ser desligado para reduzir ao mínimo o lag produzido num SIM. Embora este Contador de Cartas possua um código eficiente, desenhado com a intenção de provocar o menor lag possível, cada script num SIM adiciona sempre algum lag, por muito pouco que seja.

Quando em modo desligado (OFF) e enquanto usado como HUD, tornar-se-há quase completamente transparente para não obstruir o ecrã (realmente será apenas perceptível). Para trazê-lo de novo à vida, bastará clicar sobre ele e seleccionar o modo "Ligado" (Turn ON).

Por defeito: modo ON.

2 – "OK": (DONE)

Este é um botão "complicado". Serve para fechar a caixa de diálogo e continuar o normal funcionamento. Isto deve-se ao facto de o botão "Ignorar" do SL funcionar de uma forma pouco conveniente. O botão "Ignorar" continua a poder ser usado, mas isso fará com que o contador fique bloqueado durante uns 15 segundos. Por esta razão, será sempre mais eficiente usar o botão "DONE".

Isto é válido para todos os menus onde o botão "DONE" seja encontrado.

3 – APAGAR: (CLEAR)

Esta opção reiniciará as variáveis e os resultados visíveis no Contador de Cartas (mas NÃO alterará as configurações de opacidade ou ajustes de som).

4 – INSTRUÇÕES: (INSTRUCTIONS)

Aqui pode ser encontrada esta nota (não há necessidade de perguntar, certo? :)

5 – ENCONTRAR PISTA: (SENSE NOW)

Em algumas circunstancias extremas de lag o contador pode não "encontrar" a pista correcta enquanto está em modo observador. Este botão existe para "forçar" o contador a encontrar uma pista.

De qualquer forma, esta opção provavelmente desaparecerá nas versões futuras do contador, uma vez que o código de detecção automática funcionou perfeitamente durante o período de testes, tornando-a desnecessária no futuro.

6 – FALADOR / NÃO FALADOR: (VERBOSE / NON VERBOSE)

Nível de detalhe das mensagens que o contador envia.

Por defeito: NÃO FALADOR (NON VERBOSE)

7 – SOM: (SOUND)

O Serpent's Cards' Counter avisa dos “Last Second Attacks” de três diferentes formas possíveis:

1 – Código de cor do mostrador do contador (ler informação adicional mais abaixo)

2 – Mensagens escritas (em modo FALADOR (VERBOSE))

3 – Três sons diferentes para cada 6, 2 y 1 cartas restantes no baralho.

(Existe um quarto som para “Cartas inválidas”. Será emitido para informar quando uma carta não válida é jogada assim como de que carta se trata. (Este problema está relacionado com um defeito do próprio jogo En Garde).

NOTA: Provavelmente este som nunca será escutado porque este "bug" do jogo foi solucionado durante o desenvolvimento desta versão do Contador de Cartas.

7.1 – SONS ACTIVADOS / SONS DESACTIVADOS: (SOUNDS ON / SOUNDS OFF)

Esta opção permite activar / desactivar os sons.

7.2 – VOLUME:

Permite controlar o nível de intensidade dos sons.

Por defeito: ON, a 100% de volume.

8 – MAIS (MORE): >>

Uma segunda caixa de diálogo será aberta onde será possível reiniciar os scripts do contador assim como obter uma lista das “Cartas Inválidas” detectadas.

8.1 – REINICIAR TUDO (RESET ALL):

Não confundir esta opção com APAGAR (Clear). "Apagar" apenas reinicializará as variáveis e o mostrador do contador. REINICIAR TUDO (RESET ALL) reiniciará o contador completamente, incluindo configurações pessoais, deixando-o no mesmo estado em que estava quando foi adquirido, tendo por única exceção o registo de “Cartas Inválidas” (ler mais abaixo).

8.2 – LIST I. CARDS (Listado de Cartas Inválidas)

Enumera todas as cartas inválidas existentes no historial (as últimas dez cartas).

8.3 - CLR I. CARDS (Apagar Cartas Inválidas)

Apaga todo o historial de cartas inválidas existente. Esta lista de cartas inválidas será apagada definitivamente sem mais perguntas.

9 - OPACIDADE (OPACITY):

Este botão abre um segundo menu onde será possível ajustar a transparência das cartas do Contador de Cartas para En Garde.

NOTA: Este botão só é visível quando em modo HUD.

Por defeito = 100% (completamente opaco).

10 – AJUSTE DE TAMANHO (RESIZE):

O botão RESIZE abrirá um segundo menu onde se pode aumentar ou reduzir o tamanho do Contador de Cartas rezzado em pequenos incrementos.

NOTA: Este botão só é visível quando o contador está a ser usado como um objecto rezzado no SL. Atenção: se o tamanho do contador de cartas for ajustado e depois levado de novo para o inventário, da vez seguinte que for rezzado (como objecto) voltará a assumir o tamanho que trazia por defeito.

E isto é tudo o que é necessário saber para utilizar o Contador de Cartas para En Garde.

Em Guarda!!...e boa sorte.

=====

Adicionado na versão 3.00

=====

Possibilidade de usar o contador tanto como HUD como como objecto no mundo SL. O modo HUD conservará todas as suas propriedades, como opacidade, tamanho sem necessidade de intervenção por parte do utilizador.

A capacidade de funcionar em terrenos onde o uso de scripts está bloqueado (como HUD).

NOTA: É NECESSÁRIO entrar no terreno bloqueado levando o HUD já colocado para que esta característica funcione.

Texturas instantâneas, livres de lag.

Posição ON / OFF.

Modo de operação dual “FALADOR” / “NÃO FALADOR” ("VERBOSE" / "NON-VERBOSE")

Sons de aviso à 6ª, 2ª e última carta no baralho.

Detector de cartas inválidas.

Ajuste fácil de tamanho (apenas para o modo “rezzado”)

Função “Encontrar Pista” (Sense Now) para forçar o contador a centrar a "atenção".

Só o proprietário se pode sentar sobre um Contador de Cartas rezzado no mundo SL.

Aviso de término dos três minutos de tempo de tolerância quando um jogador cai ou abandona o jogo.

=====

Versão 2.01

=====

Transparência.

=====

Versão 2.0:

=====

Código completamente re-escrito. Muito mais rápido e eficiente no uso de recursos.

Adicionado um número de “Cartas Restantes”. AO CONTRÁRIO do HUD do jogo, o contador MOSTRARÁ o número de cartas que REALMENTE restam no baralho, mesmo durante um parry.

Adicionado um símbolo (um “P” vermelho no canto inferior esquerda) para assinalar que se está a meio de um "parry".

Adicionado um botão de REINICIAR (RESET).

Adicionada uma nota de INSTRUÇÕES.

=====

Defeitos solucionados na versão 3.00

=====

Em algumas circunstancias, em modo "observador" o contador podia ficar "confundido" com o chat de outras pistas próximas. Este problema foi resolvido.

=====

Defeitos solucionados na versão 2.01

=====

Durante um jogo, o contador de cartas apenas prestará "atenção" à pista onde aquele se desenrola, mesmo que existam pistas por perto interferindo no chat.

Quando simplesmente se observa um jogo, o Contador de Cartas para En Garde só prestará "atenção" à pista de esgrima mais próxima. Por isso, quando se observar um jogo convém não esquecer de se aproximar da pista cujo jogo se pretende seguir.

O código de cores para LSA funciona agora correctamente.

O HUD NÃO se reinicia quando um jogador volta depois de uma queda de linha.

=====

Agradecimentos especiais a AriaLee Miles, Gesarian Klaar, Jemma Latzo, musicgal9026, Sanger Jonson, Ultralas Moleno por testarem este contador quando em estado beta de desenvolvimento, assim como a Songbird Swords pela revisão da nota de instruções Inglesa e Amanda Geddins pela tradução para Castellano. :)

Todas as sugestões são bem-vindas.

Serpentino Eel, Abril 2013.