

Play "Better" by Forum

VAS QUAS – XANTIS "IL CAPRICCIO DEGLI DEI"

Versione: 1.3 – Scrittura Facilitata -

INTRODUZIONE

Il seguente software è un TOOL per aiutare e rendere più ordinati i POST nei Play by Forum. Il tool è stato progettato e realizzato specificatamente per Vas Quas, ma funziona correttamente anche per altri sistemi di regole, poiché il vero scopo del TOOL è creare POST ordinati e con uno stesso stile, per migliorare la leggibilità e soprattutto i tempi di composizione dei post.

REQUISITI DI SISTEMA

- Windows OS 95 o superiore
- Risoluzione minima 800x600 (1024x768 per utilizzo ottimale)
- 900 kb di spazio libero sul drive di installazione

FUNZIONALITA'

- Crea Intestazioni modulari in modo automatico e personalizzabile
- Mantiene dati sui personaggi del gruppo: "Caratteristiche", "Abilità", "Arti e Specializzazioni" o anche dei PnG, oltre che funzionalità di richiamo veloce nella scrittura di NOMI
- Consente di memorizzare AREE, LOCAZIONI, Appunti Veloci.
- Ti aiuta nella creazione dei POST colorando automaticamente, e formattando il testo dei post
- Consente di rendere formattati anche testi scritti manualmente, riconoscendo le parole chiavi che vengono subito tradotte pronte per essere utilizzate in un post
- Ha un sistema di scrittura facilitata (non intrusiva) che si appoggia a tutto ciò che voi avete inserito nel programma(come AREE, LOCAZIONI, APPUNTI VELOCI) simile al T9 dei cellulari.

IMPORTANTE: Fast Help

In alto, vi è l'animazione di occhi felini che si aprono e si chiudono. Se cliccate sopra gli occhi del gatto, verrà aperto il seguente manuale. E' altamente consigliato chiudere l'help ricliccando sull'immagine degli occhi; la chiusura riuscita del help vi verrà segnalata dal fatto che l'animazione di apertura e chiusura degli occhi ripartirà. L'apertura dell'help non cancella i dati già scritti nella finestra di OUTPUT.(Alla chiusura dell'help infatti questi ultimi verranno richiamati automaticamente)

0 INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA

Questo Software non ha bisogno di essere installato, è sufficiente decomprimere il file "ZIP" in una cartella di C: esempio C:\PLAYBETTER, e a questo punto lanciare l'eseguibile contenuto al suo interno.

1 PRIMA ESECUZIONE

E' strettamente consigliato che l'operazione di creazione del "database" dei personaggi venga svolta dal master.

Se è la prima volta che eseguite il programma, quest'ultimo vi avviserà che non ci sono personaggi creati. A questo punto, inserite nella casella NOME, il nome del personaggio che volete aggiungere, esempio "Ishadur", inserite poi **SOLO** le caratteristiche, a questo punto "premete sul pulsante ADD PG" (colore rosso). Un messaggio vi notificherà il corretto inserimento del personaggio. Se volete inserire un nuovo personaggio, cancellate la casella Nome e inserite un nuovo nome, e quindi le sue caratteristiche. Ripete quindi la procedura fino a quando non avrete inserito tutti i personaggi del gruppo.

E' consigliato alla fine di questa operazione chiudere e riavviare il software, in modo che il TOOL possa compiere un'auto verifica sul DB appena creato.

A questo punto il master, potrà selezionare tutti i file .INI e .RTF creati nella cartella di installazione, comprimerli ed inviarli a tutti i giocatori del gruppo, in modo che questi ultimi partano già con il DB di base impostato e potranno iniziare da subito ad utilizzarlo.

2 UTILIZZO NORMALE

Lanciato il programma, viene selezionato il "TUO" personaggio.

[Per far si che al rilancio del software cambi il personaggio selezionato di Default, bisogna cliccare su Save PG SLCT una volta scelto dalla lista della casella Nome il Personaggio desiderato]

Il Tool ti mostrerà immediatamente, la locazione e l'area in cui ti trovavi nell'ultimo POST, il Giorno di GDR attuale. Oltre che i valori delle tua SCHEDA.

Se si seleziona dalla casella Nome, un altro personaggio, anche di quest'ultimo verranno mostrati i suoi dati, la locazione in cui si trova.

2.0 STRUTTURA DEL TOOL

The screenshot shows the 'Vas Quas Xantis' software interface. At the top, there's a title bar and a menu bar with options like 'SavePg Selct', 'APPUNTI', 'Background', 'MAGIE', 'ARTIESPEC', 'RESISTENZE', and 'ZAINO'. Below the menu bar, there are several input fields: 'Giorno GDR' (1 Geminocal 1130 DAA), 'Città - Area' (Sconosciuta), and 'Locazione' (Lor In Many). The main area is divided into several sections: 'Nome' (Mourn Vestele), 'Razza' (Elfo Maywir), and 'A. veloci'. There are also sections for 'Caratteristiche' (Corpo, Forza, Carisma, Intelligenza, Destrezza, Prontezza, Spirito), 'Reputazione' (Penalità, P.Sviluppo, VDB, VDN, VDM, Fama, Provvidenza), 'Attacco e Parata' (Attacco, Difesa, Arma, BPPrecisione A, BPPotenza A, BPPrecisione D, BPPotenza D, Stato), 'Variabili' (P. Azione, Schivata, P. Mana, Iniziativa, P. Resistenza), and 'Parti Del Corpo' (Testa, Busto, Genitali, Cuore, Braccio Dx, Braccio Sx, Gamba Dx, Gamba Sx). At the bottom, there are checkboxes for 'Intestazione', 'Giorno - Area e Locazione', 'Nome', 'Caratteristiche', and 'Reputazione'. There's also a 'Parla' dropdown menu set to 'Piano' and a 'Nuova riga' checkbox. The bottom right corner has buttons for 'Interpreta', 'OFF TOPIC', and 'Post'.

2.0.1 FINESTRA DI CREAZIONE DEL POST – SCHEDA DEL PERSONAGGIO

La struttura del TOOL generale è composta da una barra superiore, denominata "TI OSSERVO"(all'avvio del TOOL la scritta comparirà fra le due aree della barra), dove sul lato sinistro vi sono i SALVATAGGI e gli APPUNTI, mentre sul lato destro vi sono i tasti per richiamare i vari file di gestione.

La seconda sotto area contiene informazioni sul Giorno Gdr, per esempio nel mondo di vas quas "1 Geminocal 1200", o sulla data attuale "1 Gennaio 2005", l'AREA(esempio Roma Centro) in cui si trova il Personaggio selezionato e la LOCAZIONE(Colosseo).

La terza area contiene: CARATTERISTICHE, ABILITA', PARTI DEL CORPO, REPUTAZIONE del personaggio, ovvero la scheda del vostro PG.

La quarta area contiene:

I tasti di controllo relativi al post.(che verranno poi meglio illustrati all'interno della guida.):

INTESTAZIONE

Con a fianco le sue varie personalizzazioni.

PARLA

E' una barra per scrivere direttamente con i TAG colorati i POST e formattare direttamente il testo.

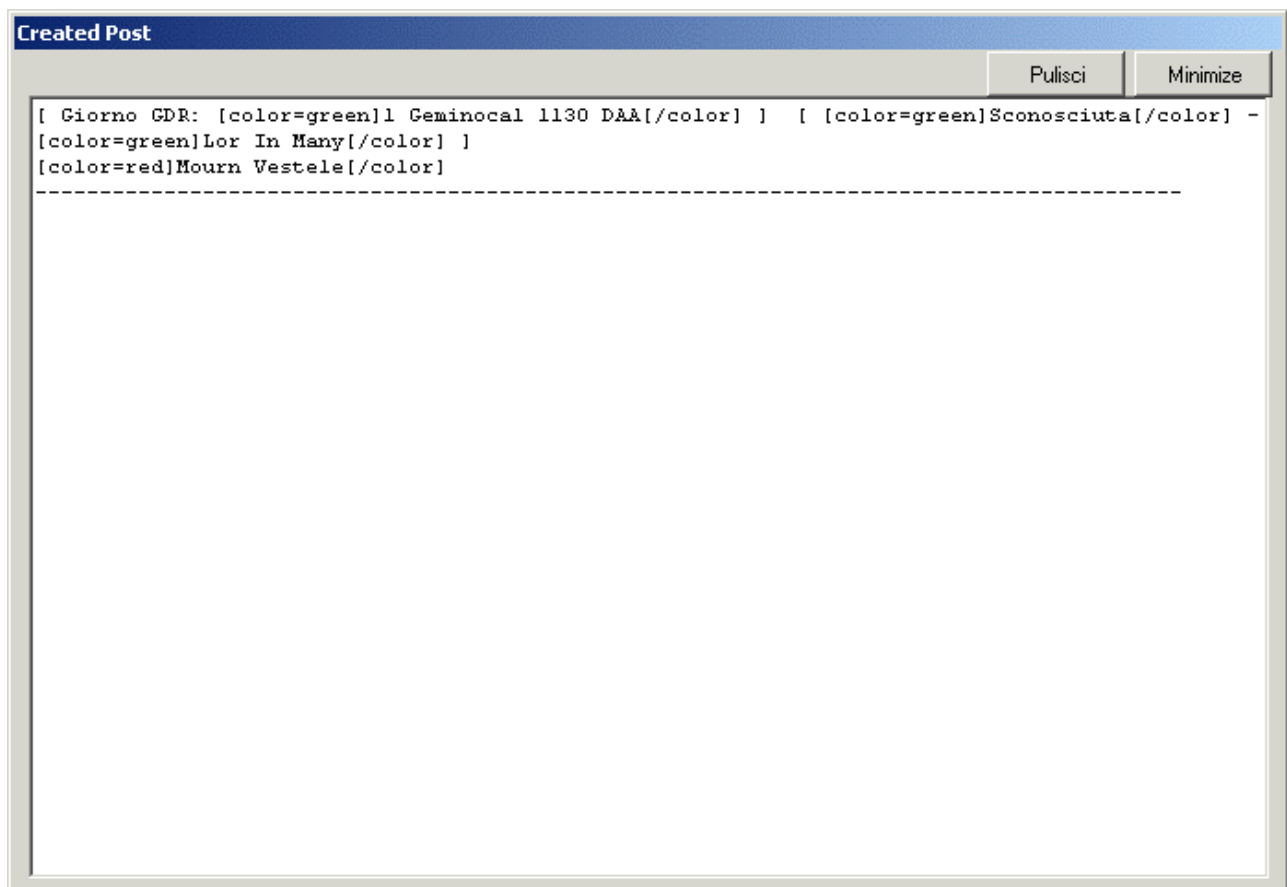
La quinta area

Visualizzatore - Post Area

Vi sono tutti i comandi relativi alla parte di editing del POST, i tasti che abilitano l'interpretazione del testo.

2.0.2 FINESTRA DI OUTPUT

La finestra di OUTPUT contiene una vasta area di testo modificabile, in cui viene inserito il post ormai interpretato e con la sua intestazione.



Se volete cancellare l'OUTPUT cliccate sul tasto PULISCI. E' consigliabile miminizzare la finestra, cliccando sulla barra della finestra, e aprire l'OUTPUT solo quando sia strettamente necessario. E' possibile richiamare la finestra di OUTPUT una volta che è stata creata

(successivamente ad un'operazione di POST) cliccando nella finestra di CREAZIONE DEL POST sull'apposito tasto RECALL OUTPUT(che comparirà nella quinta area)

2.1 MODALITA' BACKGROUND-ZAINO-MAGIE-RESISTENZE-ARTI E SPEC

Selezionate il personaggio del quale volete modificare, per esempio, il BACKGROUND; a questo punto cliccate nella barra superiore sul pulsante BACKGROUND. Noterete il tasto cambiare in INSERIMENTO.

A questo punto, nell'area di testo Visualizzatore - Post Area, inserite il background del personaggio. Oppure modificate il background del personaggio già creato in precedenza. Una volta conclusa l'operazione cliccate sul tasto INSERIMENTO per salvare le modifiche. Utilizzate le stesse procedure per modificare ZAINO, MAGIE, RESISTENZE e ARTI E SPECIALIZZAZIONI.

2.2 MODALITA' APPUNTI

Attenzione! Gli APPUNTI sono personali e generali, non dipendono dal PG selezionato.

Gli appunti sono comodi per mantenere un diario, salvarsi la situazione o gli ultimi post per una più veloce consultazione.

Cliccate su APPUNTI, il tasto cambierà testo in ESCI. A questo punto scrivete o modificate gli appunti già archiviati, nell'area Visualizzatore - Post Area. Quando avete concluso cliccate su ESCI.

2.3 CREARE UN INTESTAZIONE AUTOMATICAMENTE

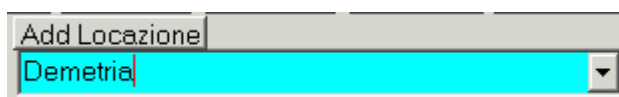
Per creare l'intestazione è sufficiente premere il tasto INTESTAZIONE. Automaticamente il software scriverà un'intestazione del personaggio generato (intestazione di default), che mostrerà il Giorno, l'area in cui si trova, la locazione e il nome del personaggio selezionato. L'intestazione verrà visualizzata nella finestra di Output.

2.3.1 MODIFICARE L'INTESTAZIONE



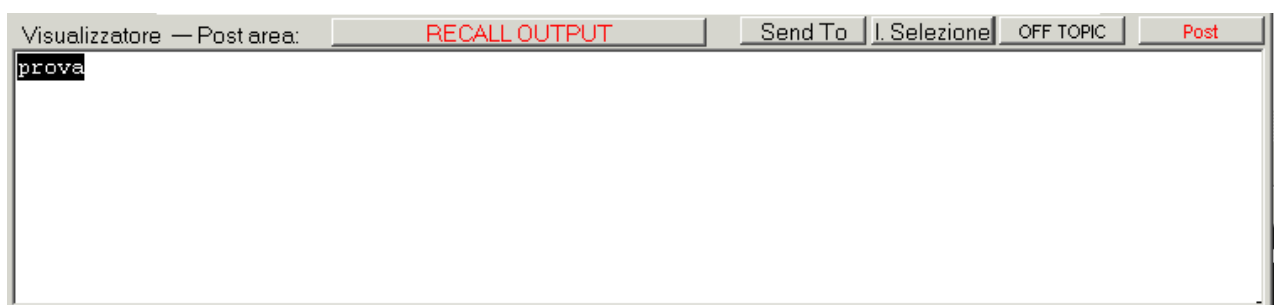
Se volete modificare l'intestazione, è sufficiente selezionarne la composizione, selezionando o deselegnando i check adiacenti.

2.4 AGGIUNGERE UN AREA, UNA LOCAZIONE, A.VELOCE



Il software automaticamente si accoggerà se state inserendo una nuova area, locazione o appunto veloce (A.Veloce); se infatti inserite una nuova locazione, comparirà al posto della scritta Locazione un tasto: "Add Locazione"; cliccandolo aggiungerete l'area.

2.4.1 INVIARE DIRETTAMENTE UN PAROLA O UNA FRASE AGLI APPUNTI VELOCI O APPUNTI



Se si scrive una parola o una frase nell'area di testo Visualizzatore – Post Area e la si seleziona con il mouse, apparirà il tasto <<SEND TO>>. Una volta cliccato vi porrà una domanda per sapere dove deve inviare la selezione: cliccate su SI se volete che la selezione venga aggiunta agli appunti personali, cliccate su NO se volete invece che la vostra selezione venga aggiunta agli APPUNTI VELOCI.

Ricordiamo che gli appunti veloci, verranno automaticamente aggiunti al sistema di scrittura facilitata al prossimo riavvio del TOOL.

3 CREARE UN POST

3.0 SIMBOLOGIA DI UN POST BASE

[*] indica che state pensando qualcosa

[-] indica che state parlando a bassa voce

["] le virgolette indicano che state parlando a voce normale

[#] indica che state urlando

Esempio di testo:

Oggi ho un sonno tremendo mentre mi stiracchio un po'. Ecco entrare dirompente il mio capo: #Che diavolo fai! Sono tre ore che ti chiamo#. Io prima -Signore ...-, poi alzando la voce "Signore, mi scusi, avevo lasciato la cornetta leggermente alzata", spostando la cornetta *bella stupidata che gli ho detto*.

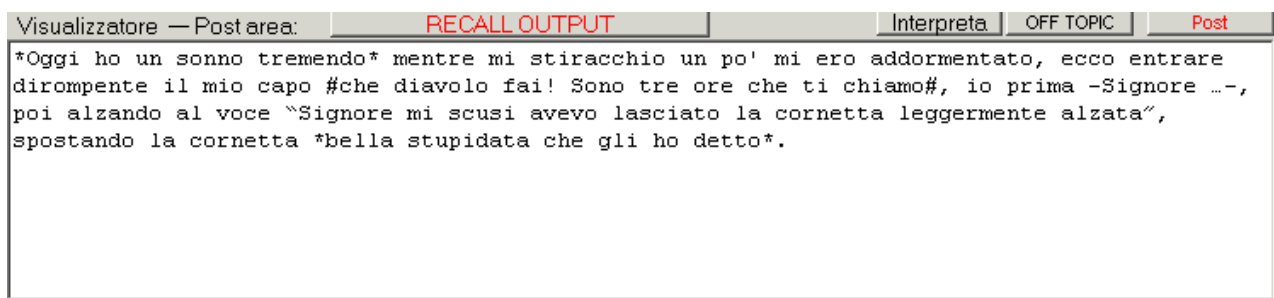
3.1 INTERPRETARE o POST FACILITATO

Il tool fornisce due modalità di creazione di un POST: **INTERPRETAZIONE** e **POST FACILITATO**

3.1.1 MODALITA' INTERPRTAZIONE

La modalità interpretazione consiste nello scrivere un testo, come quello citato nell'esempio, e convertirlo automaticamente nel formato a colori.

Prendete il testo che vi ho dato in esempio e copiatelo nell'area di testo VISUALIZZATORE – POST AREA.



Cliccate poi sul pulsante Interpretazione: questo è il testo convertito che ne risulterà:

[color=green]Oggi ho un sonno tremendo[/color] mentre mi stiracchio un po'. Ecco entrare dirompente il mio capo: #[color=red]che diavolo fai! Sono tre ore che ti chiamo[/color]#. Io prima -[color=orange]Signore ...[/color]-, poi alzando al voce "Signore, mi scusi, avevo lasciato la cornetta leggermente alzata", spostando la cornetta *[color=green]bella stupidata che gli ho detto[/color]*.

```
Visualizzatore — Post area: RECALL OUTPUT Interpreta OFF TOPIC Post
*[color=green]Oggi ho un sonno tremendo[/color]* mentre mi stiracchio un po' mi ero
addormentato, ecco entrare dirompente il mio capo #[color=red]che diavolo fai! Sono tre ore
che ti chiamo[/color]#, io prima -[color=orange]Signore ...[/color]-, poi alzando al voce
"Signore mi scusi avevo lasciato la cornetta leggermente alzata", spostando la cornetta *
[color=green]bella stupidata che gli ho detto[/color]*.
```

A questo punto il testo è già pronto per esser postato nel forum, il quale, riconoscendo la simbologia, renderà a colori i vostri post.

La modalità interpretazione ha anche dei tag particolari che possono essere utilizzati durante la composizione a mano. Il tool riconosce dei codici inseriti fra punti esclamativi, questo per velocizzare la scrittura di un testo in cui si deve ripetere molte volte uno stesso nome o una stessa locazione.

- !no! : Sostituirà a questa stringa il nome selezionato nella casella NOME
- !ra! : Sostituirà a questa stringa il nome selezionato nella casella RAZZA
- !ar! : Sostituirà a questa stringa il nome selezionato nella casella AREA
- !lo! : Sostituirà a questa stringa il nome selezionato nella casella LOCAZIONE
- !gi! : Sostituirà a questa stringa il nome selezionato nella casella GIORNO
- !in! : Sostituirà alla stringa l'intestazione GENERICA
- !se!: Sostituirà alla stringa, l'elemento selezionato nella casella A.Veloci (Appunti veloci)

Da ciò un testo con scritto:
!no! ha molto sonno.

Diventerà, cliccando poi su interpretazione, se Nome fosse: Irash
Irash ha molto sonno.

L'interprete è una sorta di compilatore di testo; vi segnalerà anche eventuali errori. Un errore possibile è il seguente:
"Ciao come va?". * Lo strozzerei altro che come va. #Ehi mi ascolti?#

Come avrete notato, ho fatto un errore: non ho chiuso il tag *. Il tool si accorgerà dell'errore e vi consentirà di convertire i tag corretti e di lasciare i tag con degli errori non interpretati, come nell'esempio qui sotto:
[color=green]"Ciao come va?"[/color]. * Lo strozzerei altro che come va. [color=red]#Ehi mi ascolti?#[/color]

A questo punto individuato e corretto l'errore, sarà sufficiente ricliccare su Interpreta perché il testo venga completamente riconvertito.

3.1.2 MODALITA' POST FACILITATO

La modalità automatizzata consiste nell'utilizzare l'apposita barra per scrivere direttamente nel giusto formato il testo.

Selezionate nella casella affianco al pulsante PARLA il tono di voce: PENSIERO, PARLA PIANO, NORMALE, URLA

Nella barra affianco di testo, inserite quindi cosa dovrà dire il personaggio; a questo punto cliccate su PARLA. Il testo verrà subito inserito nel visualizzatore, pronto per esser ancora modificato o aggiunto al testo che stavate già componendo.

Un'altra possibilità della modalità **POST FACILITATO**, è la possibilità di scrivere i contenuti delle varie caselle, con nome evidenziato in rosso (es. Nome, Area, Appunti Veloci), direttamente cliccando sopra la sua "Label": esempio cliccando su "Nome", verrà scritto il

contenuto della casella nome. Oppure ancora cliccando sul nome del gruppo di dati, scriverà il contenuto di quella casella: per esempio provate a cliccare su "reputazione" .

3.2 SCRITTURA FACILITATA

L'area di testo Visualizzatore - Post Area, utilizza anche un sistema di scrittura facilitata. Mentre stiamo digitando una parola, se quest'ultima viene riconosciuta comparirà una finestra mostrante le varie parole contenute nel vocabolario che corrispondono a ciò che stiamo scrivendo.

E' possibile scrivere anche un solo carattere "A", se vi sono parole nel vocabolario conosciute: potrete scorrerle usando le frecce SOPRA e SOTTO sulla tastiera.



E' possibile selezionare la parola scelta, con invio.



Il Data Base della scrittura facilitata sarà composto, dai nomi dei vari giocatori, le aree che hanno visitato, e tutti gli appunti veloci che avete aggiunto. E' altamente consigliabile, se avete inserito un nuovo appunto veloce, riavviare il TOOL perché la parola venga aggiunta al Data Base della scrittura facilitata.

3.3 IL TASTO POST E IL TASTO OFF TOPIC

Il tasto POST invierà il testo contenuto nell'area di testo Visualizzatore - Post Area nella finestra di OUTPUT. Questa funzionalità è utile perché potrete comporre man mano le varie parti che compongono il vostro post.

Se doveste scrivere una frase in off topic, è molto semplice: scrivete il testo nel Visualizzatore e poi cliccate su OFF TOPIC, il software automaticamente genererà il testo:

OFF TOPIC :

(Testo scritto da voi)

Premendo sul tasto, che ha cambiato testo in RETURN, il software scriverà nell'area di OUTPUT **GAME**, per dire che state ora riparlando del gioco.

CONTATTI:

Vas Quas Play "Better" by forum è stato realizzato nei ritagli di tempo, potrebbe avere BACHI o MALFUNZIONAMENTI, siete pregati di contattarci via mail per darci informazioni sul baco riscontrato, in modo che possa essere risolto nelle versioni successive del tool.

duetto4ever@yahoo.it

<http://www.vasquas.altervista.org>