

Nuevas opciones: Unión de objetos, enlaces por profesiones, cofres virtuales y notas

<https://youtu.be/JZJl3QAN7js>

Esta semana he añadido algunas funcionalidades nuevas para escribir librojuegos que seguro que os resultan interesantes.

Unión (crafting) de objetos

Estaba pendiente de concluir desde hacía tiempo y por fin lo terminado. Ahora podéis definir objetos que podrán ser creados con la unión de dos objetos anteriores. Por ejemplo, podéis definir espada envenenada, que sea el resultado de la unión de una espada y una seta venenosa.

Veréis que en las opciones de los objetos os aparece un cuadro debajo del todo para que podáis configurar los objetos necesarios para construir el nuevo objeto:

[IMG 1]

Una vez hayáis establecido esta equivalencia, si el lector posee dos objetos susceptibles de ser unidos, les aparecerá la opción para hacerlo:

[IMG 2]

Enlaces por profesión

Otra opción solicitada por los escritores es la de poder crear enlaces en las que sólo puedan pasar los personajes de una profesión determinada. Esta opción la tenéis dentro de las opciones de los enlaces:

[IMG 3]

Podéis establecer una o varias profesiones pulsando control.

Cofres virtuales

En ocasiones, a los escritores os gustaría que los lectores perdieran todos los objetos actuales, y que posteriormente, todos los objetos perdidos fueran recuperables. Para ello he creado una nueva entidad llamada cofres. Los cofres son lugares donde el personaje puede dejar los objetos para recuperarlos posteriormente.

De momento sólo he configurado una modalidad llamada cofre virtual. Virtual porque para el escritor no existirá nunca ese cofre físicamente. Es decir, no podrá él meter y sacar objetos. Pero tú sí podrás forzar que introduzca algunos o todos los objetos. Para ello seguid los siguientes pasos:

1. Creáis un nuevo cofre.
2. Vais a la página (nodo) donde queréis que el personaje pierda los objetos y sean introducidos dentro del cofre.
3. Vais a la página donde queréis que el personaje recupere los objetos y establecéis el cofre donde están guardados los objetos.

[IMG 4]

Como veis debéis seleccionar los objetos que el personaje puede perder y el cofre a donde irán los objetos.

[IMG 5]

Debajo del todo del apartado "Objetos que gana en esta página" de las opciones del nodo, podéis ver la selección del cofre que queréis que el usuario pueda recuperar sus objetos.

Podéis ver un ejemplo en el librojuego Ejemplo de Aragorn donde podéis ver como el personaje gana unos objetos para a continuación perderlos.

Notas

Aunque ya lo comenté en el foro en su día, lo pongo por aquí. Los personajes ahora pueden guardar notas.

[IMG 6]

Puede ser útil, ya que en algunos casos puede ser que queráis que el lector tenga que recordar cosas que han ocurrido anteriormente en la narración para posteriormente acertar en las elecciones.

DATOS ADJUNTOS

URL: <https://bookgame.me/blog/?p=295>

FECHA PUBLICACIÓN: 2019-03-10 15:48:16

Imagen 1:



Objeto no vendible Si marcas esta opción, el objeto no será vendible.

Unión (crafteo) de objetos

Objetos necesarios. Indica los objetos necesarios para poder crear este objeto.

Piedra preciosa
Piedra preciosa
Piedra preciosa
Ropa elegante
Daga
Veneno alucinógeno
Arco hechizado
Flor de la suerte
Pócima de maná
Setas venenosas
Daga envenenada

Guardar

Cancelar

Imagen 2:

 Unión de objetos



Daqa
Puñal pequeño



Setas venenosas



Daqa envenenada
Daño: 3-6

Transformar

Cerrar

Imagen 3:

Edición del link x

Titulo del enlace

Titulo del enlace (English) 

 **Objeto necesario** Sólo aparecerá este enlace en el caso de que tenga el personaje este objeto

 **Evento necesario** Sólo aparecerá este enlace en el caso de que haya ocurrido este evento al personaje

 **Evento prohibido** Sólo aparecerá este enlace en el caso de que NO haya ocurrido este evento al personaje

 **Dinero necesario** Sólo aparecerá este enlace en el caso de que tenga el personaje esta cantidad de dinero

+ Otras opciones

+ Enlace tirada de dados

 **Profesión necesaria** Sólo aparecerá el link a los personajes que tengan una profesión determinada.

- Mago
- Guerrero
- Explorador
- Mago
- Animista

Imagen 4 :

[Objetos que se pierde en esta página](#)

Marca esta casilla para hacer que el personaje pierda todos los objetos, monedas, y flechas que tiene en este momento

Marca esta casilla para hacer que el personaje pierda todas las monedas

Selecciona los objetos que quieres que pierda el personaje

Casco 1
Casco de cuero
Casco de hierro
Casco de hierro reforzado

Insertar objetos en un cofre virtual

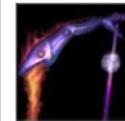
Selecciona los objetos que quieres que pierda el personaje, y queden guardados en un cofre virtual

Casco 1
Casco de cuero
Casco de hierro
Casco de hierro reforzado

Los trasgos te capturan

Imagen 5 :

Arma larga distancia

 Arco 1 Ataq.: 0 Daño: 3-5 Alcance: 2	 Arco 2 Ataq.: 1 Daño: 4-6 Alcance: 2	 Arco 3 Ataq.: 2 Daño: 5-7 Alcance: 3	 Arco 4 Ataq.: 3 Daño: 6-8 Alcance: 3	 Arco 5 Ataq.: 4 Daño: 7-9 Alcance: 4
--	--	--	--	--

Indica los objetos que recuperarás de un cofre virtual. Antes deberías haber creado un cofre, y haber asignado una serie de objetos a un cofre en una página anterior.

Los trasgos te capturan

[Objetos que se pierde en esta página](#)

[Tienda de objetos](#)

Imagen 6 :



asdfasdf - Animista

 Vida: 20/20

 Nivel: 1

 Experiencia: 0/100

 Dinero: 0

 Flechas: 0

 Fuerza 6

Ataque

 Agilidad 4

Defensa

 Resistencia 4

Vida Total

 Inteligencia 4

Daño

 Percepción 2

Absorción

 Carisma 2

Maná

Introduce aquí tus notas importantes

Empezar de nuevo a leer