

Tutorial para utilizar el Parque Interactivo

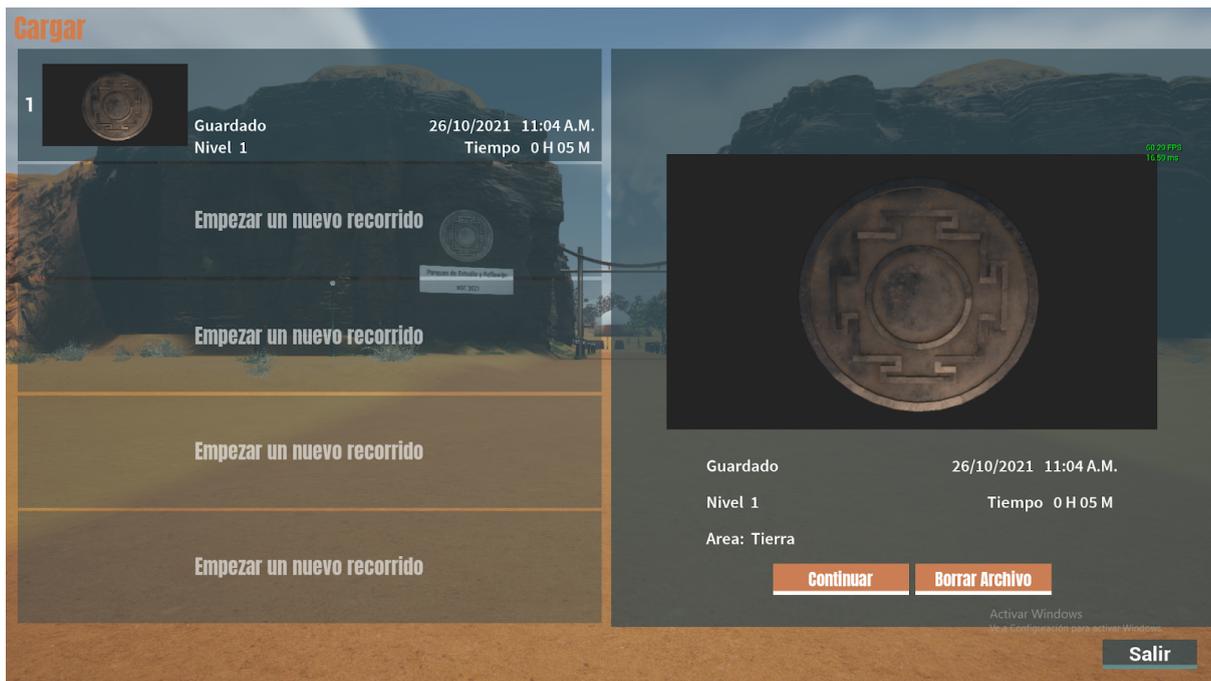
Bienvenido al Parque Interactivo NGC3621. En este tutorial te enseñaremos todas las herramientas que puedes utilizar dentro del parque para tener la experiencia más placentera posible. Comencemos.

Lo primero que tenemos que saber es que hacer una vez entramos al parque. Cuando entremos al parque nos aparecerá este menú:



Aquí se nos presentan cuatro opciones: Comenzar, Ajustes, Salir y Descarga de Libros. Veremos cada una por separado.

1. Comenzar: Si es la primera vez que entramos al parque, o no tenemos ningún archivo guardado, al seleccionar esta opción simplemente empezaremos el recorrido por el parque. Si no es la primera vez que entramos al parque y tenemos un archivo guardado, al seleccionar esta opción nos aparecerá un menú como este:



Aquí tenemos cuatro opciones:

a. **Continuar:** Cargaremos el recorrido y continuaremos donde la dejamos en ese momento.

b. **Borrar Archivo:** Borraremos el recorrido que hicimos anteriormente, tener mucho cuidado al seleccionar esta opción porque perderemos todo nuestro avance.

c. **Empezar un nuevo recorrido:** Con esta opción empezaremos un nuevo recorrido desde cero, sin ningún avance, ninguna misión y empezando en el punto de partida.

d. **Salir:** Al pulsar este botón saldremos de la aplicación.

2. **Ajustes:** Al seleccionar esta opción nos aparecerá un menú como este:



Este menú se divide en tres submenús: Pantalla, Sonido y Controles. Veamos uno por uno.

a. Pantalla: Este es el menú que aparece por defecto al seleccionar Ajustes y tiene las siguientes opciones:

- **Modo de Pantalla:** Sirve para elegir cuánto de la pantalla se quiere que utilice la aplicación.
 - **Ventana:** Hace que la aplicación cubra solo una parte de la pantalla, en lugar de la pantalla completa, para poder ver otras aplicaciones al mismo tiempo pero sacrifica la inmersión. Tenga cuidado, para que esta opción funcione tiene que modificar la resolución de pantalla a una deseada que sea menor a la que utiliza en el monitor.
 - **Sin Bordes:** Se ve igual que el modo de pantalla completa pero se utiliza para moverse más rápido entre aplicaciones. Además, con esta opción no se puede modificar la resolución de pantalla.
 - **Pantalla Completa:** la aplicación va a cubrir toda la pantalla y se puede modificar la resolución para que se vea de la manera deseada.

- **Resolución:** Permite modificar la resolución de pantalla si está en Modo de Pantalla Pantalla Completa o Ventana, esto permite acercar o alejar la pantalla a costa de perder o ganar resolución. Hay varias opciones por lo que se recomienda que pruebe varias y utilicé la que le parezca más adecuada.

- **Brillo:** Aumenta o disminuye el brillo de la aplicación para que se vea más claro u oscuro.

- **Sincronización vertical:** esta opción es recomendable activarla cuando ocurre “screen tearing” que es cuando la pantalla se corta en ciertos puntos. El problema de activarlo es que puede resultar en utilizar frames más bajos de los deseados.
- **Nivel de calidad:** Determina el nivel de calidad con que se van a ver todos los elementos del parque. Tenga cuidado porque entre mayor la calidad que se elija más recursos necesita la computadora para que funcione adecuadamente.

b. Sonido: Al seleccionar este menú se puede modificar las opciones de sonido de la aplicación a través del siguiente menú con las siguientes opciones:



- **Sonido Principal:** Modifica todos los sonidos de la aplicación para que se escuchen con mayor o menor intensidad.
- **Música:** Modifica la música de la aplicación para que se escuche con mayor o menor intensidad.
- **Voz:** Modifica los audios o elementos que tengan voces en la aplicación para que se escuchen con mayor o menor intensidad.
- **Efectos:** Modifica los efectos de sonido, como el viento y los pasos, para que se escuchen con mayor o menor intensidad.

c. Controles: Al seleccionar este menú se pueden personalizar los controles que se utilizan en la aplicación a través del siguiente menú con las siguientes opciones:



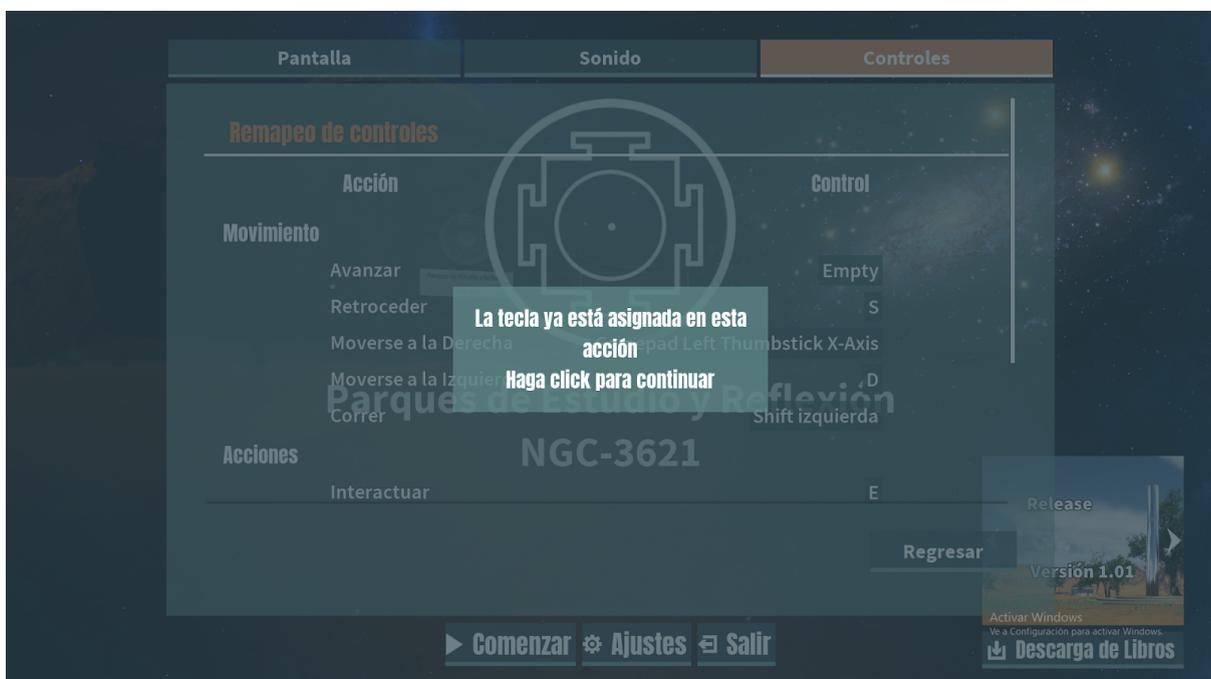
- **Sensibilidad Mouse:** Sirve para aumentar o disminuir la sensibilidad del movimiento del mouse, es decir que tan rápido o lento se mueve el mouse en pantalla.
- **Eje Y invertido:** Esta opción se utiliza para que al mover el mouse hacia arriba la cámara se mueva hacia abajo y viceversa. A algunas personas les parece más cómodo utilizar esta opción.
- **Mapeo de Controles:** Sirve para personalizar los botones que se utilizarán al usar la aplicación. Para ello se selecciona cambiar y se abrirá el siguiente menú:



Al seleccionar sobre alguna de las opciones, como avanzar, saldrá el siguiente mensaje:



Como se indica, basta con presionar la tecla que quiere utilizarse para realizar la acción y esta se cambiará automáticamente. En caso de seleccionar una tecla que ya se está utilizando para dicha acción simplemente aparecerá un mensaje indicando esta situación:



Si por el contrario se selecciona una tecla que se está utilizando para realizar otra acción saldrá un mensaje respectivo:



Al darle que si la acción se cambiará por la tecla respectiva pero la acción que estuviese usando esa tecla quedará vacía y hay que setearla de nuevo. Si se da que no no habrá ningún cambio. Al final si se hicieron cambios indeseados se puede utilizar el botón Restaurar Predeterminado para dejar los controles como vienen diseñados inicialmente.

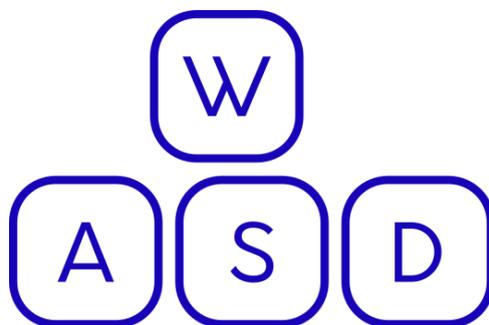
3. Salir: la tercera opción que nos aparece en el menú inicial es salir, esto nos preguntará que si de verdad queremos salir, al darle que si nos cerrará la aplicación y al darle que no regresaremos al menú principal:



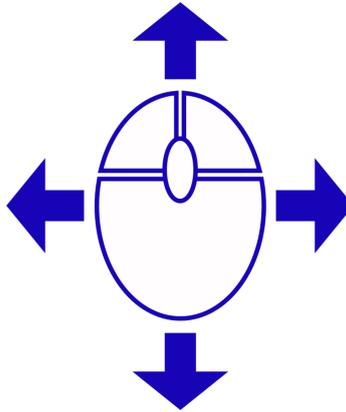
4. Descarga de Libros: La última opción es un link que está debajo de las noticias, que con las flechas se pueden cambiar, que nos llevará a una página web donde podremos descargar los libros que veremos en el parque por si se quieren leer en otro momento o lugar.

Ya vimos todo el menú inicial, ahora estamos listos para empezar el recorrido a través del parque. Para ello es importante que sepamos los controles principales que utilizaremos en nuestro recorrido, estos son los siguientes:

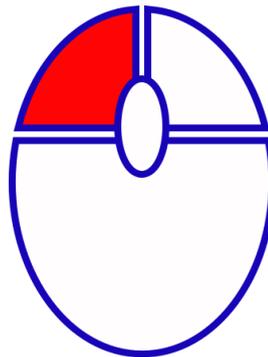
- **Movimiento básico:** Se usa para moverse hacia adelante, atrás, izquierda o derecha.



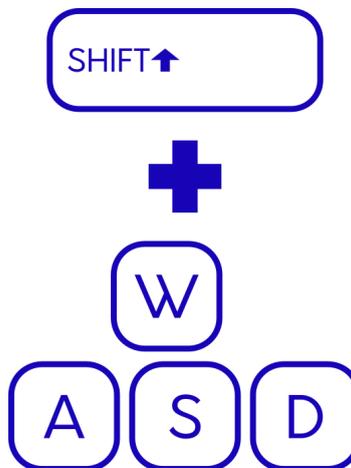
- **Movimiento de la cámara:** Se utiliza para ver en la dirección deseada y con ello moverse hacia esa dirección.



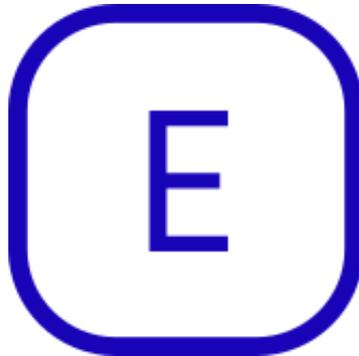
- **Seleccionar:** Permite elegir entre las diferentes opciones cuando se tiene abierta una interfaz.



- **Correr:** Consiste en un movimiento más veloz para moverse dentro del parque.



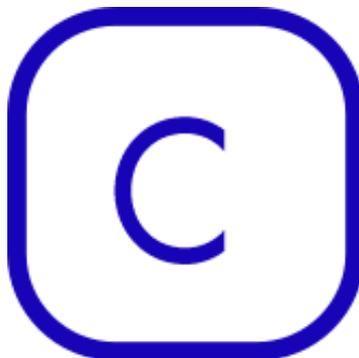
- **Interactuar:** Se usa para interactuar con los elementos del parque, abrir menús, leer libros, entre muchas otras cosas. Más adelante se mostrará con ejemplos la utilidad de esta acción.



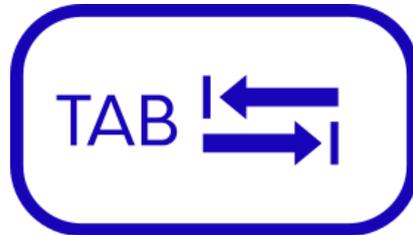
- **Cancelar:** Cuando se está interactuando con un elemento del parque muchas veces se utiliza esta tecla para cancelar dicha interacción. Más adelante se mostrará con ejemplos la utilidad de esta acción.



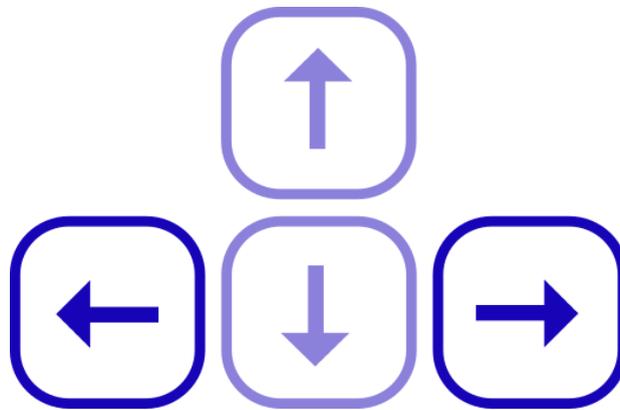
- **Scroll Automático:** En algunos elementos del parque se puede utilizar esta tecla para que el texto baje automáticamente y facilitar la lectura. Más adelante se mostrará con ejemplos la utilidad de esta acción.



- **Cambiar Objetivo en una Misión:** Se utiliza para cambiar el objetivo actual que se tiene seleccionada en una misión. Esto es útil para seguir las indicaciones del minimapa con mayor facilidad. Más adelante se mostrará con ejemplos la utilidad de esta acción.



- **Izquierda y Derecha:** Se utiliza cuando se tiene un libro abierto para ir a la página anterior (si se aprieta izquierda) y a la página siguiente (si se aprieta derecha). Más adelante se mostrará con ejemplos la utilidad de esta acción.



- **Abrir el menú principal:** Es posible abrir el menú principal en cualquier momento desde la aplicación la tecla "Escape".



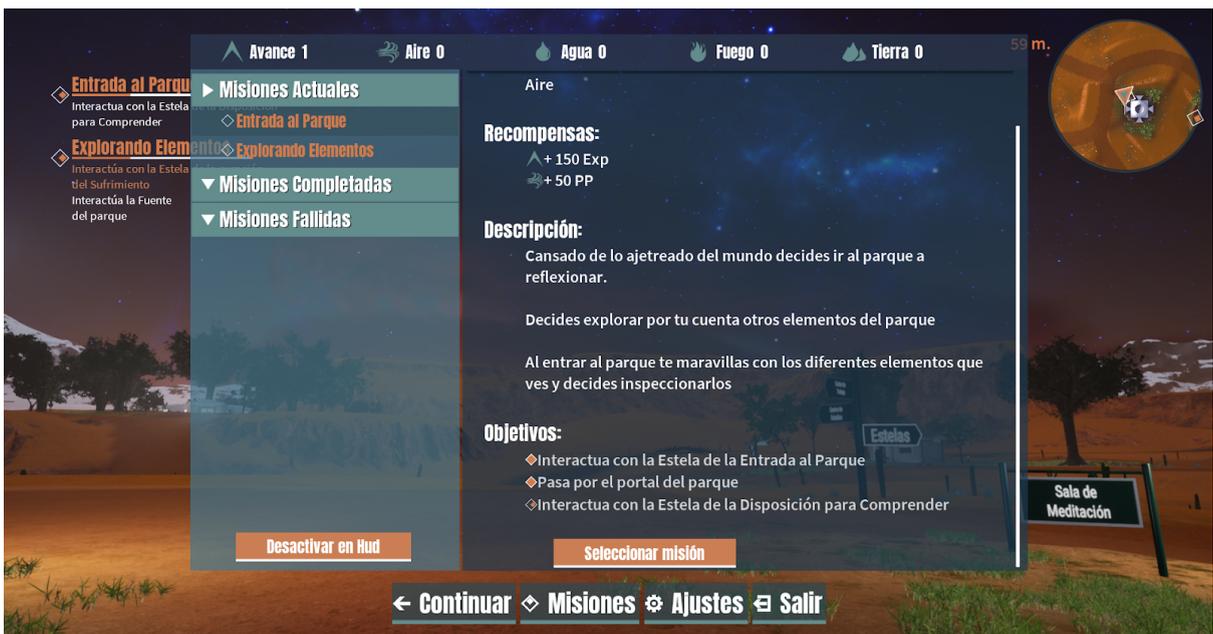
Al presionarla aparecerá un menú como este:



Aquí se visualizan las siguientes cuatro opciones: Continuar, Misiones, Ajustes y Salir. Explicaremos cada opción a continuación:

1. **Continuar:** Simplemente cierra el menú de opciones y nos devuelve al recorrido.

2. **Misiones:** Al seleccionar esta opción se abrirá el menú de misiones que es el siguiente:



El menú de misiones tiene 3 secciones y un botón: La barra de información de progreso, la barra de selección de misiones, el cuadro de descripción de misiones y el botón para desactivar misiones en HUD.

a. Barra de Información de progreso: Esta barra localizada en la parte superior de la ventana contiene números que permiten cuantificar el progreso que se ha logrado dentro del parque, siendo el Avance el indicador general, acompañado por el puntaje del usuario en cada uno de los elementos. Estos subirán al realizar misiones dentro del parque, cada misión incrementará el avance en 1 y agregará puntos a un elemento específico al completar todas sus tareas.

b. Barra de selección de misiones: En esta barra a la izquierda de la ventana, se pueden seleccionar las misiones asignadas actualmente, las completadas y fallidas. Al presionar el nombre de cada una de las categorías dejará ver las misiones que corresponden en cada una y al presionar el nombre una misión aparecerá en la caja de descripción su información correspondiente.

c. Cuadro de descripción: Localizado a la derecha de la barra de selección este elemento muestra como se dijo anteriormente la información de la misión, esto incluye:

- El avance que representará
- La descripción, en algunos casos
- Cada objetivo y su estado. El estado será uno de tres:

- Completado



- En curso

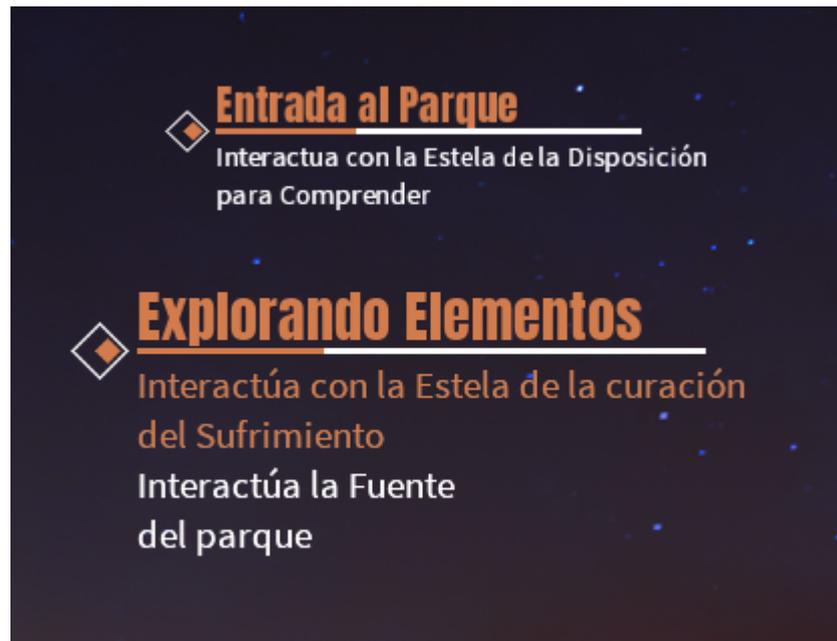


- o Fallido



- Botón de selección de Misión. Este botón permite que el primer objetivo no completado de la misión actualmente mostrada en el cuadro de descripción se muestre en el minimapa para llegar con mayor facilidad, el objetivo seleccionado se resaltará dentro del HUD (en forma de una lista en la esquina superior izquierda) en su color correspondiente según sea principal o secundaria y la misión que contiene dicho objetivo se mostrará más grande que las demás. Alternativamente a usar este botón, mientras esté abierto el menú de misiones se puede hacer click directamente en los objetivos del HUD para seleccionarlos.

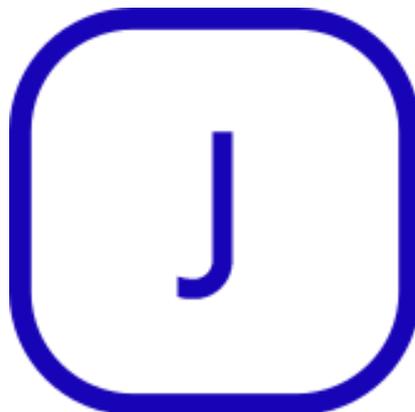
d. Botón Desactivar en HUD: Este botón que se encuentra en la parte inferior de la barra de selección de misiones, permite desactivar el HUD de misiones manualmente, ya sea si prefiere tener una vista sin obstrucciones del parque o no tiene interés en seguir las misiones. Después de presionarlo su texto cambiará a “Activar en HUD” y desaparecerá la lista de misiones del HUD. Al presionarlo de nuevo volverá a aparecer la lista. Presionar este botón no tiene repercusión en el progreso de misiones, ya que estas se completarán si se cumple con los objetivos sin importar si están visibles en pantalla o no.



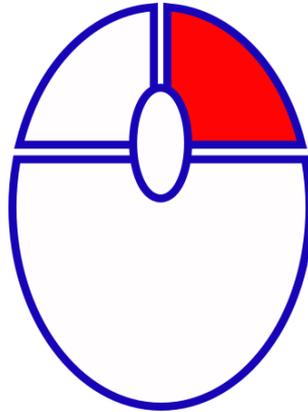
3. Ajustes: Esta opción abre el mismo menú de ajustes que se explicó en el menú inicial.

4. Salir: Esta es la misma opción de salir que estaba en el menú inicial.

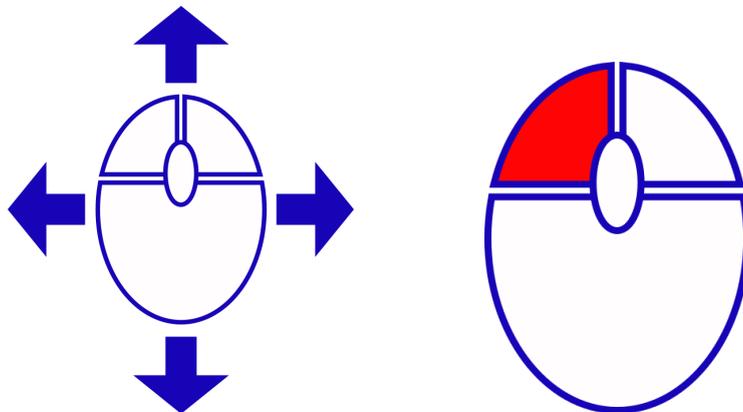
- **Abrir el menú de misiones:** Con esta opción podremos abrir más rápidamente el mismo menú de misiones que se abre en el menú principal con las mismas funcionalidades.



- **Acercarse o alejarse a un elemento cuando se está inspeccionando:** Esta opción permite acercar o alejar la cámara hacia un elemento que se está inspeccionando para poder verlo de formas distintas. Más adelante se mostrará con ejemplos la utilidad de esta acción.



- **Rotar un elemento cuando se está inspeccionando:** Con esta opción se puede rotar un elemento del parque cuando se está inspeccionando para verlo desde diferentes perspectivas. Más adelante se mostrará con ejemplos la utilidad de esta acción.



Una vez visto todos los controles es momento de ver un ejemplo de recorrido por el parque.

Lo primero que hay que saber es que si nos acercamos lo suficiente a un elemento del parque nos saldrá una opción para interactuar con ellos como se ve en los siguientes ejemplos:



Si presionamos E o el botón designado para interactuar con alguno de los elementos del parque (Las diferentes estelas, el portal, el monolito o la fuente) nos aparecerá un menú como el siguiente:



El menú puede tener menos opciones de acuerdo a cuantas cosas estén disponibles en cada elemento. Explicaremos cada una de ellas:

1. Scroll Automático: Se puede activar con el botón o con C y sirve para mover el texto automáticamente para facilitar la lectura. Es importante considerar que si se tiene el scroll automático activo cuando se llegue al final del texto este volverá de nuevo al principio. Además, se puede bajar manualmente en el texto utilizando la rueda del mouse o moviendo la barra vertical.

2. Reproducir Audio: Algunos elementos del parque tienen audios que podremos escuchar. Al seleccionar esta opción el audio se reproducirá y entonces el menú cambiará a:



En donde ahora aparece la opción de Pausar el Audio que simplemente hará eso, pausarlo. Si se pausa ahora la opción cambiará nuevamente por Continuar Audio para continuar el audio en el lugar donde se dejó.



3. Salir: Se puede activar con el botón o apretando E y sirve para dejar de inspeccionar y volver al recorrido del parque.

4. Flechas junto al título: Se utilizan para cambiar entre los distintos textos que puede tener un elemento del parque.



5. Acercar o Alejar: Se realiza como se explicó en la sección de controles, con la rueda del mouse, y sirve para ver de cerca o de lejos un elemento del parque.



6. Rotar: Se realiza como se explicó en la sección de controles, apretando click izquierdo y moviendo el mouse, para rotar un elemento del parque y verlo desde otra perspectiva.



Si siguiendo con nuestro recorrido por el parque es importante explicar que a lo largo del mismo nos encontraremos letreros como este:



Estos letreros nos permitirán llegar a los diferentes lugares del parque si seguimos los caminos diseñados para este propósito (los caminos son las zonas con café más oscuro que las demás).

Hay otros letreros que más bien sirven para indicarnos en donde estamos como el siguiente:



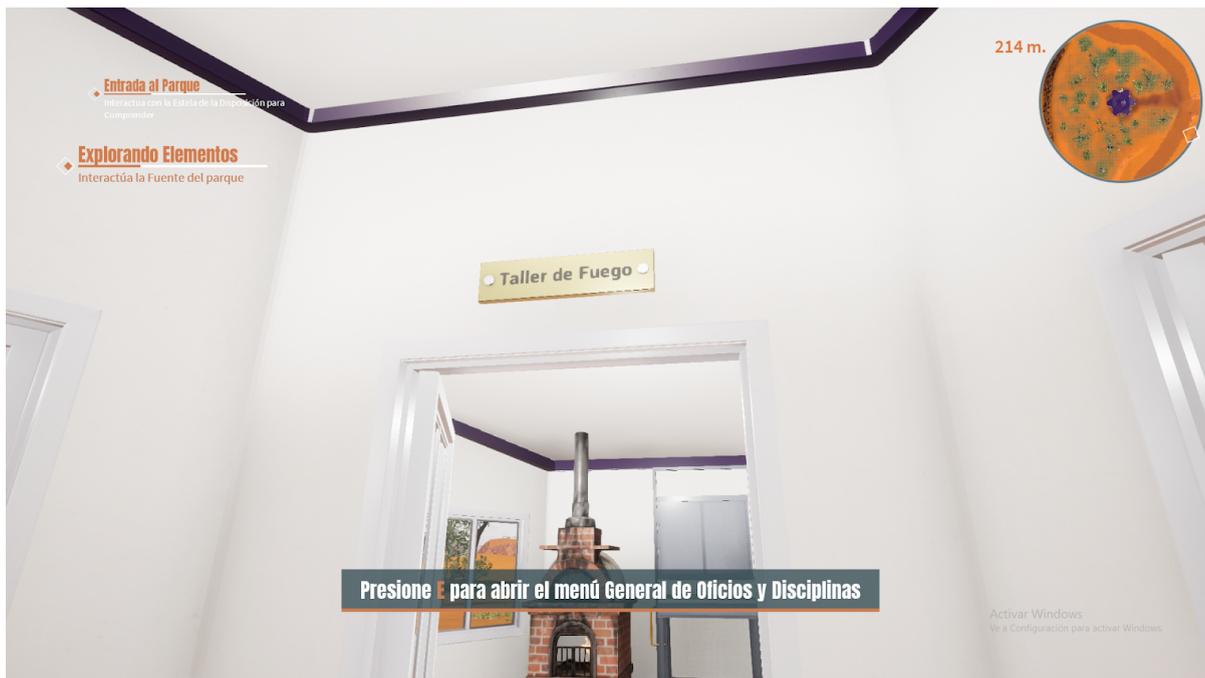
También, es valioso indicar que las puertas de todos los edificios se abren y cierran de manera automática de acuerdo a qué tan cerca o lejos se esté del mismo.



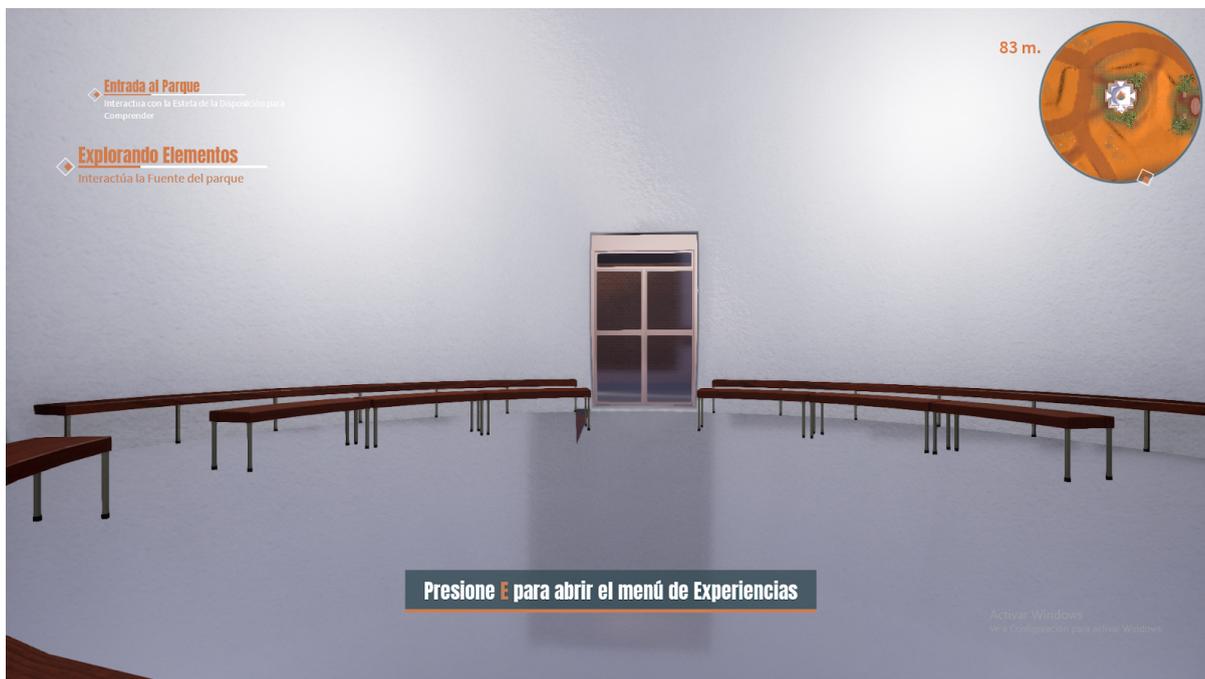


Otra cosa importante es que en los edificios muy grandes habrá un rótulo encima de cada cuarto para indicarnos a qué lugar estamos entrando.



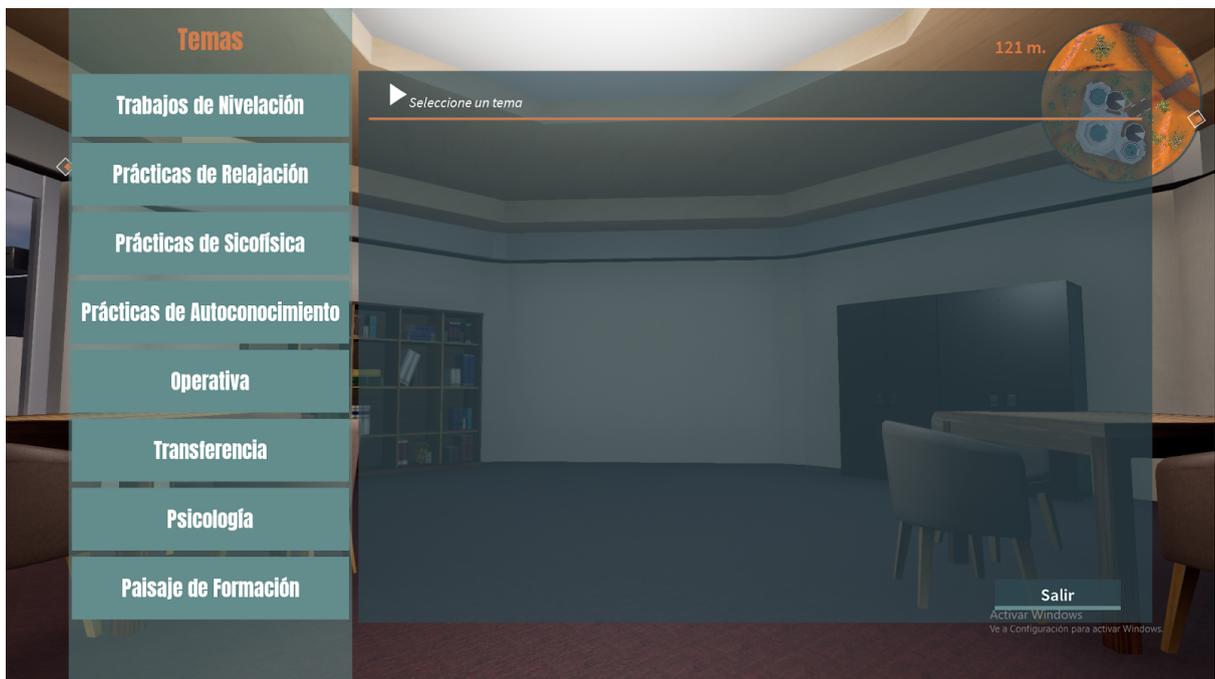


Al entrar a cualquier edificio nos saldrá una opción para abrir un menú respectivo a ese edificio, como se ve en los siguientes ejemplos:

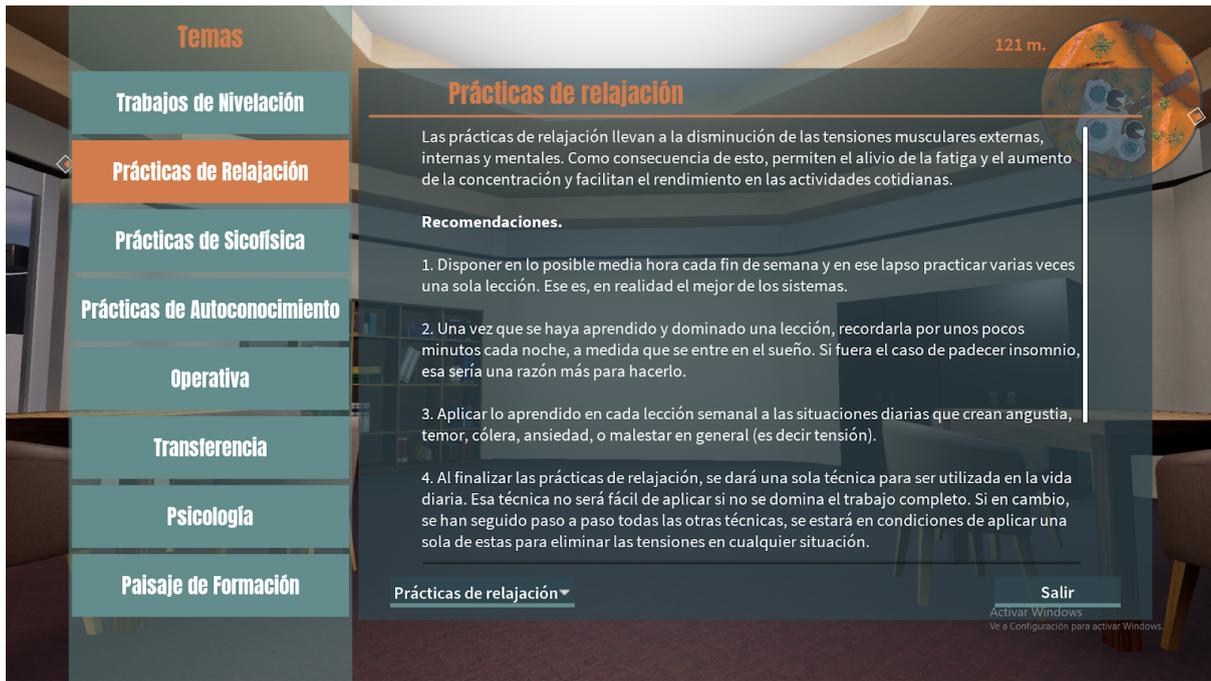




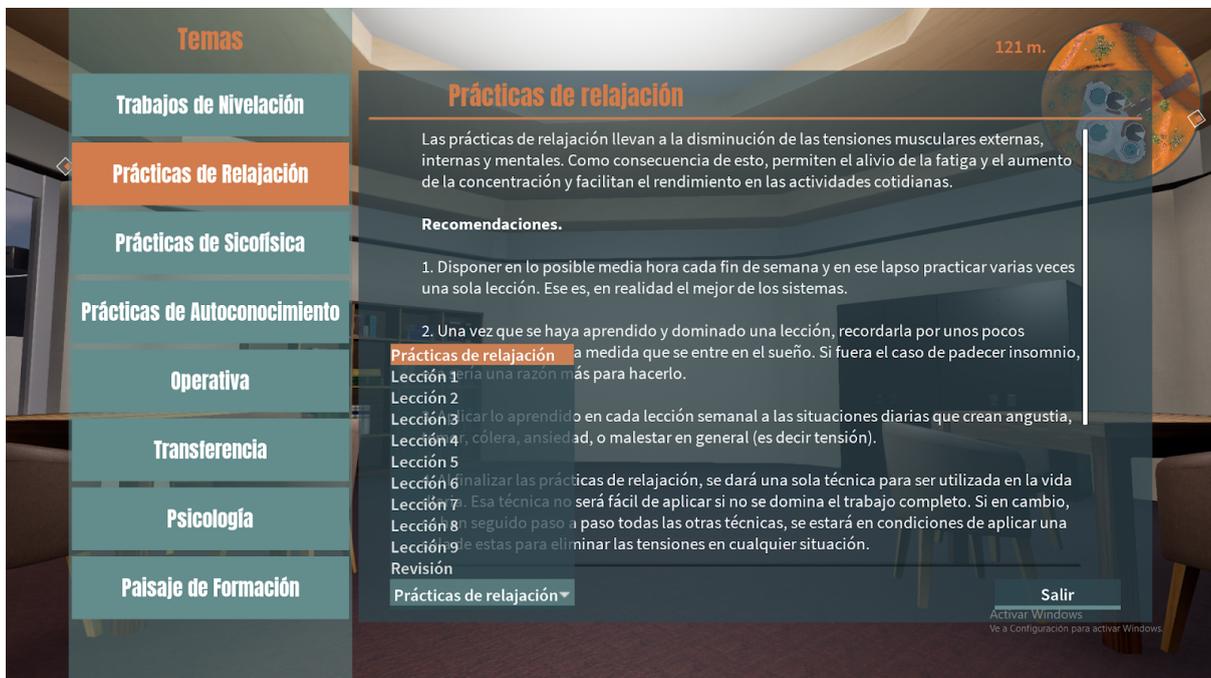
Veamos por ejemplo el menú de Nivelación. Si presionamos E o el botón de interactuar nos saldrá el siguiente menú:



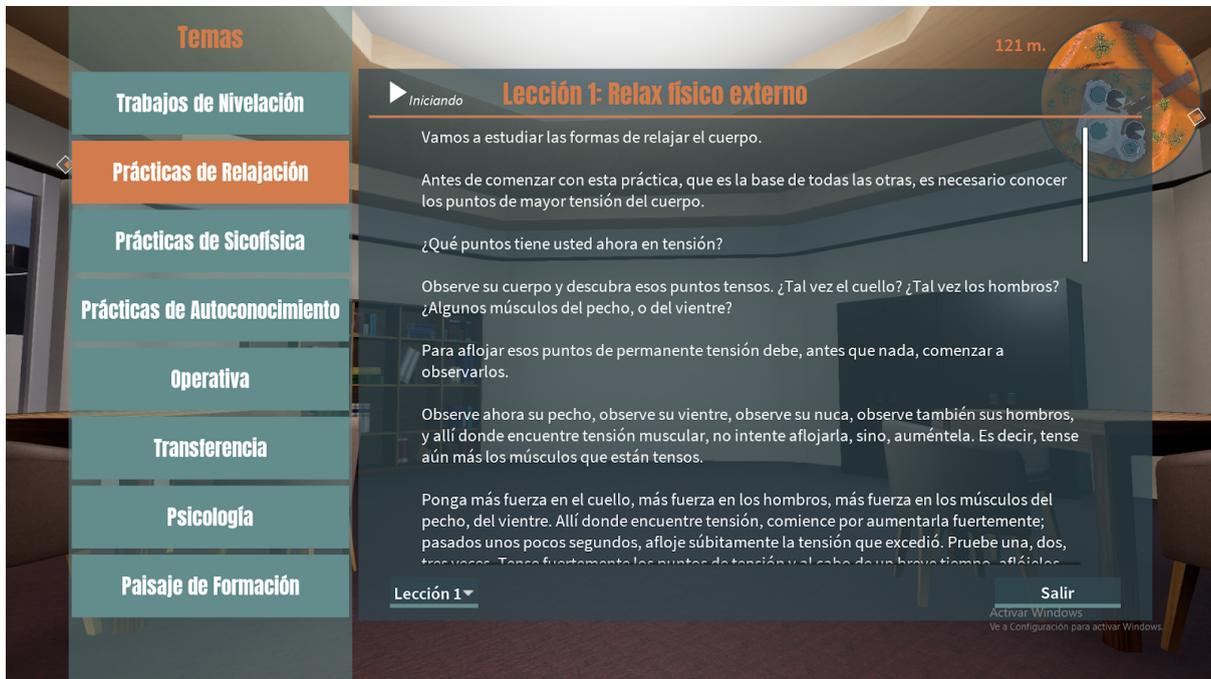
Aquí tenemos básicamente dos opciones, seleccionar alguno de los temas de la izquierda, con el click izquierdo del mouse, o apretar Salir para volver al recorrido. Si seleccionamos Prácticas de Sicofofísica, por ejemplo, veremos lo siguiente:



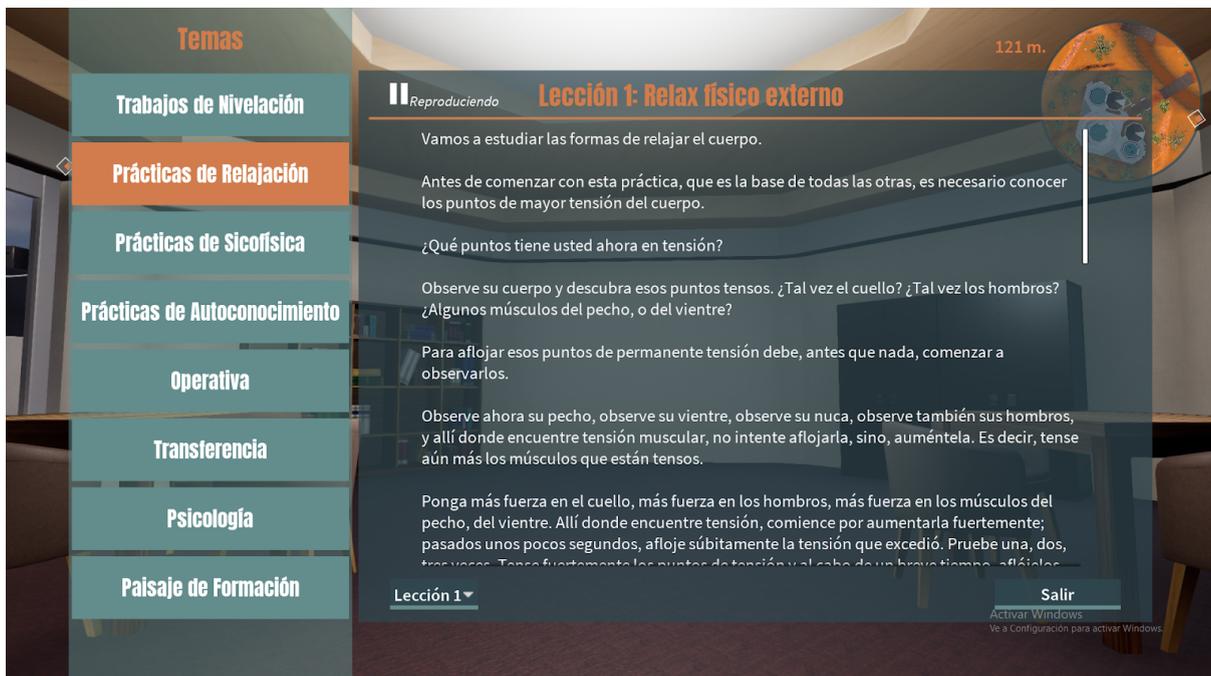
Aquí podemos seleccionar otro tema de los de la izquierda para ver otro texto y otras opciones, salir para volver al recorrido, movernos con la rueda del mouse para bajar o subir el texto igual que moviendo la barra vertical, o apretar sobre el botón que dice Prácticas de relajación. Este botón tiene una flecha para abajo indicando que es un drop down que tiene varias opciones como vemos a continuación:



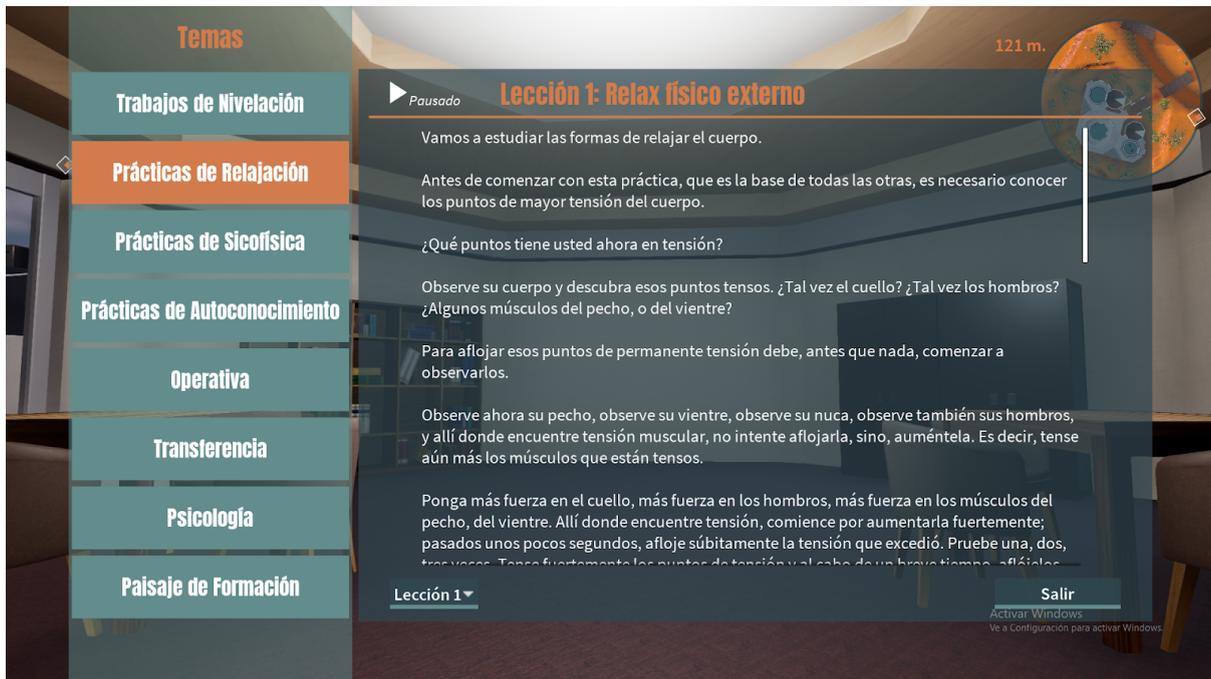
Seleccionar otra opción a la que tenemos seleccionada cambiará el texto y puede que de opciones extra. Por ejemplo si seleccionamos Lección 1 vemos que ahora aparece un ícono a la par del título de Lección 1:



Aquí dice iniciando y automáticamente se reproducirá un audio respectivo al tema que estamos viendo. Y el texto pasará a Reproduciendo.



Si seleccionamos sobre el botón de pausa el audio se detendrá automáticamente y ahora la opción cambiará a Pausado como vemos a continuación.



Para continuar el audio basta con seleccionar la opción de play nuevamente.

Todos los menús de todos los edificios funcionarán de esta manera, la única diferencia es que algunos tendrán más o menos opciones, por ejemplo algunos tienen audios y otros no, más o menos botones a la izquierda para cambiar entre temas, el botón de drop down para cambiar las opciones de un mismo tema, la barra vertical que aparecerá solo si el texto es muy largo, etc.

Sin embargo, hay un menú que se comporta diferente y es el de la biblioteca. Para abrirlo se hace igual que todos los demás como vemos a continuación:



Pero al apretar E nos aparecerá el siguiente menú:



Aquí tenemos tres opciones: Presionar la flecha derecha o izquierda, presionar sobre un libro o presionar el botón de salir. Explicando cada una por separado:

1. Flecha derecha o izquierda: Sirve para moverse hacia la derecha o izquierda, respectivamente, en el menú de libros para ver otras opciones.



2. Presionar un libro: Al realizar esta acción se cerrará el menú automáticamente y aparecerá el libro seleccionado en una de las mesas de la biblioteca. En este caso se seleccionó el libro Cartas a mis amigos.



3. Salir: Cierra el menú de libros y nos devuelve al recorrido por el parque.

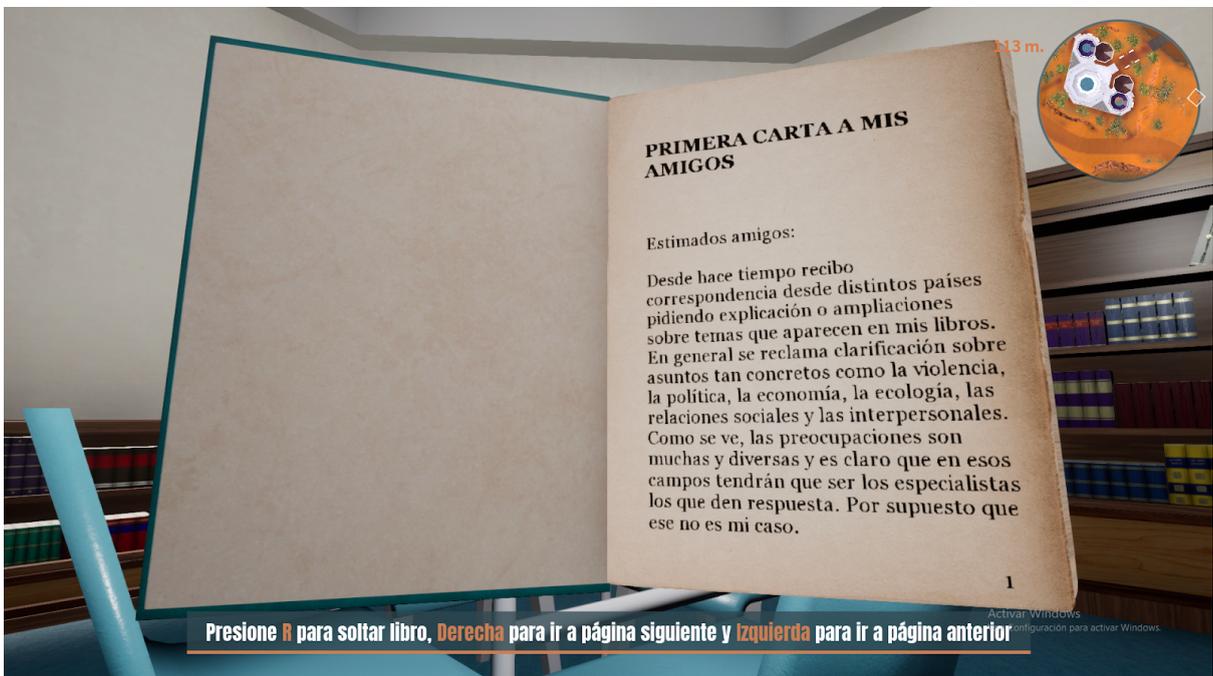
Si estamos en la biblioteca y seleccionamos un libro es muy probable que queramos leerlo, esto se hace fácilmente. Primero tenemos que acercarnos al libro y mirarlo, es decir mover la cámara hacia él, y nos aparecerá el siguiente mensaje:



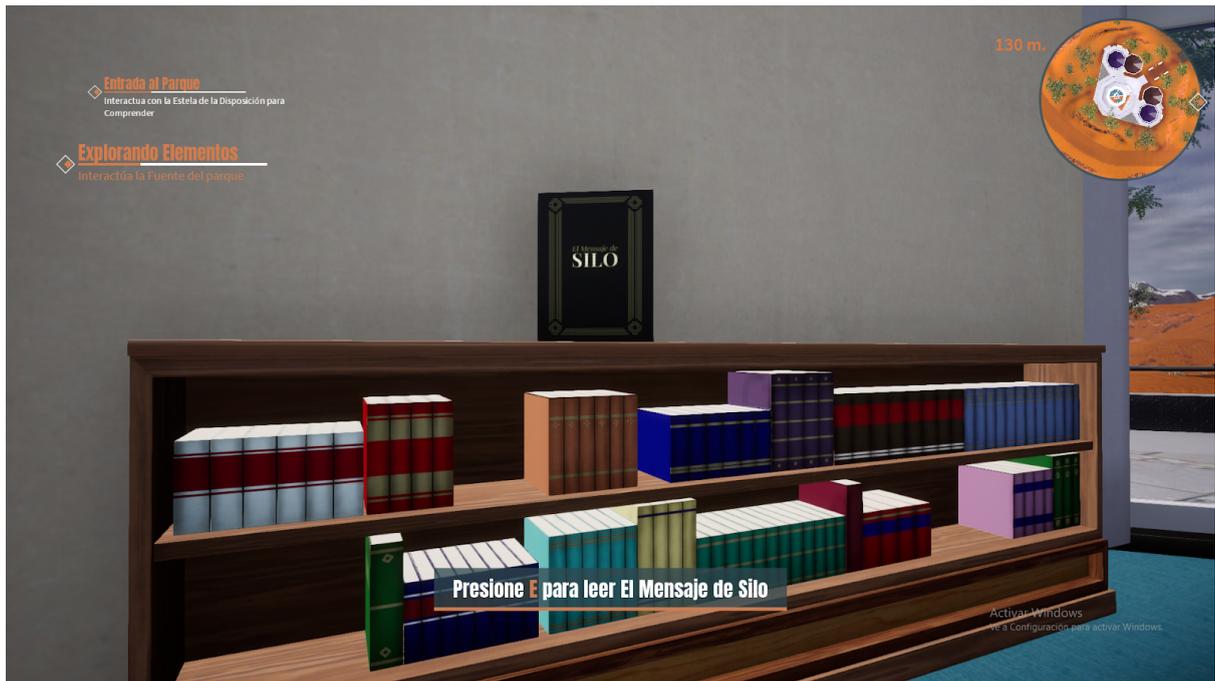
Al presionar E tomaremos el libro.



Aquí se nos dan tres opciones: R para soltarlo, Derecha para ir a la página siguiente e izquierda para ir a la página anterior. Si apretamos R simplemente devolveremos el libro al lugar de donde lo tomamos y con derecha e izquierda podemos cambiar la página de acuerdo a lo que queramos.



No solo en la biblioteca hay libros, en la Sala de Meditación y en el Mensaje de Silo también podremos encontrar el libro del Mensaje de Silo que podremos leer de la misma manera que los libros que están en la biblioteca.



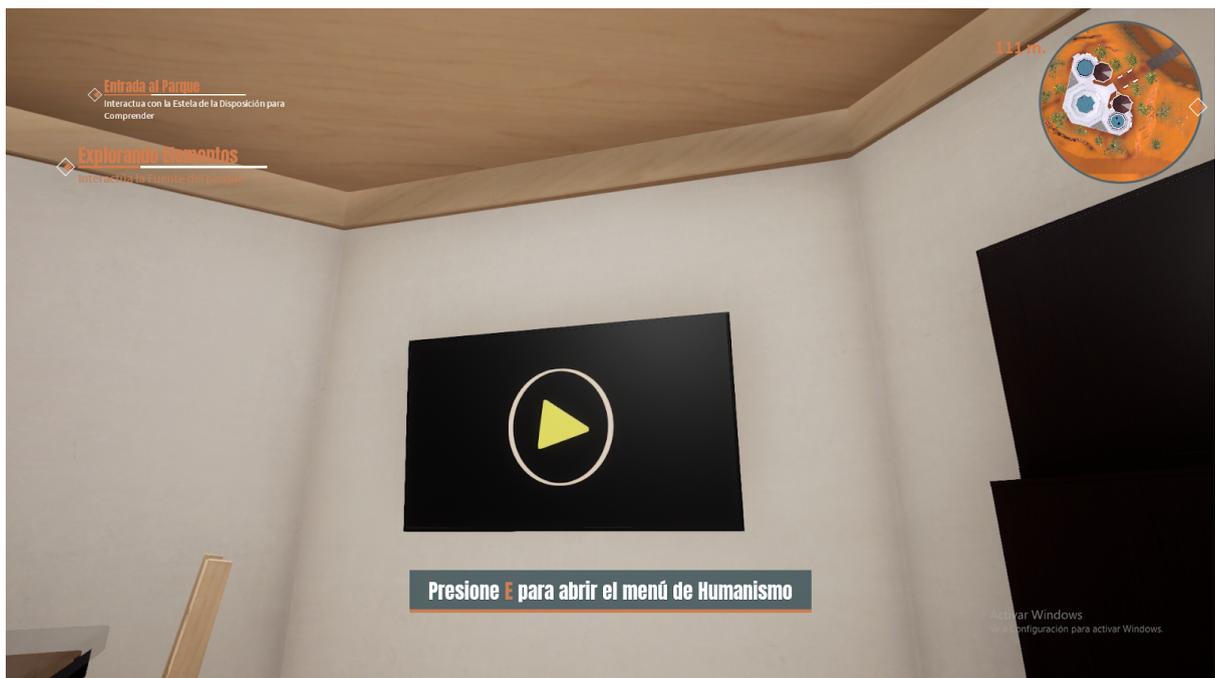
Cuando estemos haciendo el recorrido por los edificios es posible que nos encontremos con televisores como este:



Este símbolo indica que en ese televisor hay un video que podemos observar. Para reproducirlo basta con acercarse al televisor.



El vídeo se detendrá automáticamente si nos alejamos nuevamente del televisor.



Sin embargo, hay que tener cuidado, si nos alejamos del televisor el vídeo se detendrá del todo y cuando nos acerquemos a él, el video empezará desde el principio nuevamente.

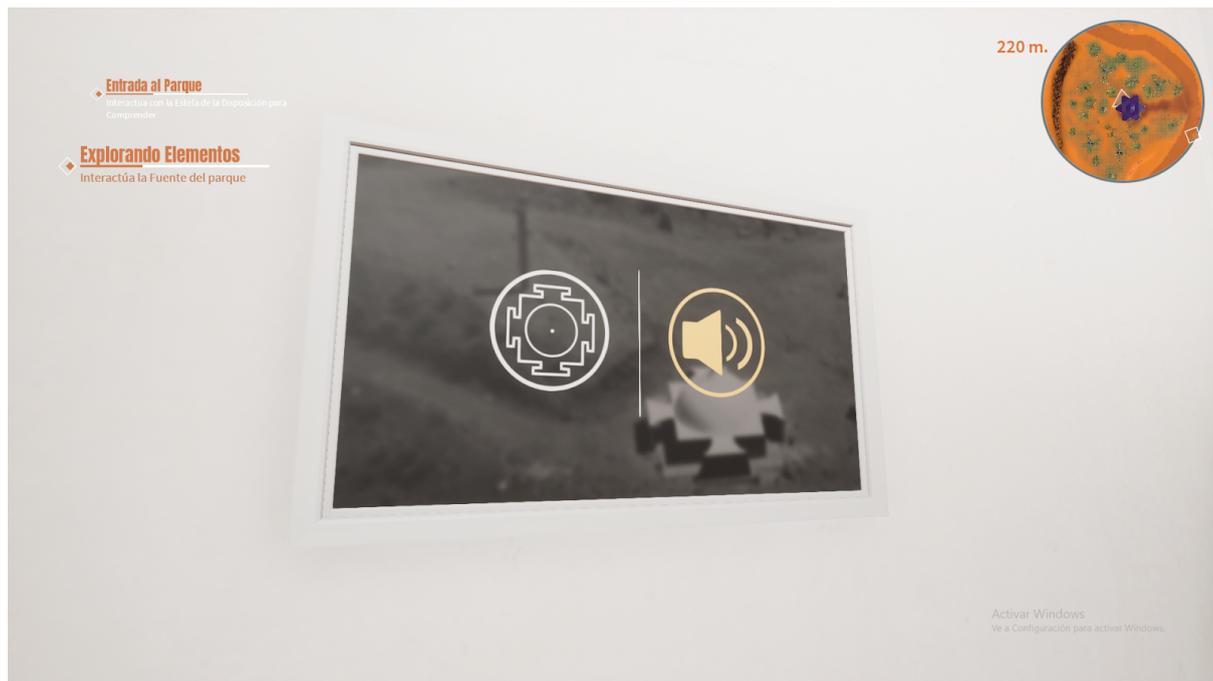
En otros edificios no hay televisores, sino más bien un cuadro como el siguiente:



Estos funcionan de la misma manera que el televisor y al acercarse reproducirán de manera automática un audio.



El audio se detendrá automáticamente si nos alejamos del cuadro.



Sin embargo, hay que tener cuidado, porque igual que como ocurría con el televisor, si nos alejamos del cuadro el audio se detendrá del todo y cuando nos acerquemos a él, el audio empezará desde el principio nuevamente.

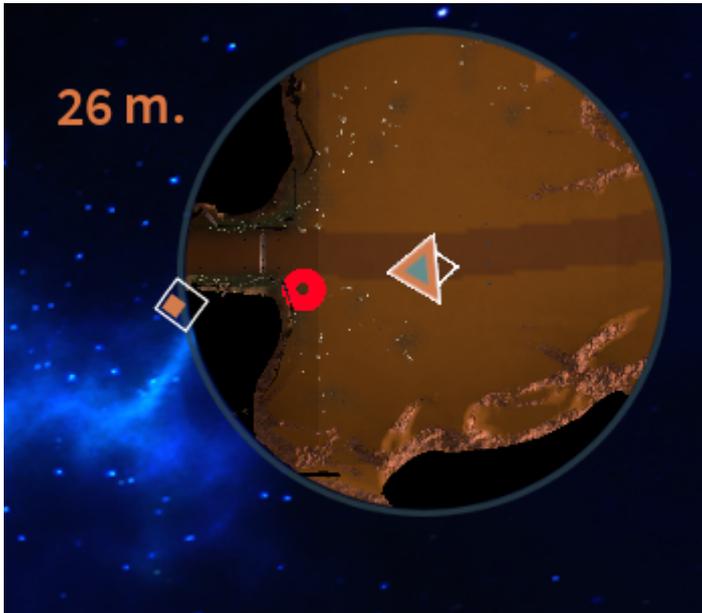
Por último, explicaremos cómo funciona el sistema de misiones.

A manera de guía del parque se ha incluido un sistema del parque que guiará al usuario por los mayores puntos de interés en él. Estas consisten en ir a cierto lugar, interactuar con cierta interfaz o elemento del parque, escuchar audios o ver videos. Se puede seguir el orden que se quiera con cualquiera de sus objetivos y este se completará sin problema. También se puede ignorar las misiones e ir a explorar el parque libremente, solo cabe resaltar que para acceder a uno de los edificios del parque es necesario completar la mayoría de misiones.

Al empezar a caminar dentro del parque se asignará la primera misión, titulada “Entrada al Parque” que se mostrará inmediatamente en el HUD, aparecerá un marcador en el mapa y tendrá como primer objetivo interactuar con la estela de la entrada del parque, para cumplirla simplemente hará falta interactuar con dicho elemento, al hacer esto se asignará el siguiente objetivo. El resto de misiones son en su mayoría igual de simples, algunas mostrarán todos sus objetivos de una vez mientras que otras lo harán uno por uno. Algunas serán asignadas al llegar a cierto nivel de avance, mientras que otras se asignan simplemente con llegar a un lugar, habiendo hecho previamente cierta cantidad de misiones.



El minimapa nos puede resultar de utilidad para realizar las diferentes misiones que se nos asignen en el parque. Este se divide en cuatro partes:



1. El Mapa: es una vista aérea del parque que nos permite saber el lugar en el que estamos.



2. Las flechas: La flecha grande nos representa a nosotros y apunta hacia la dirección que estamos viendo, mientras que la flecha pequeña indica en qué dirección tenemos que ir para llegar a nuestro destino.

3. Marcador de misiones: Es un círculo rojo que representa el lugar donde se debe de realizar el objetivo actual de la misión, solo aparece si se está suficientemente cerca del lugar para que aparezca en el mapa.

4. Distancia: Viene representado con el número naranja y es la distancia a la que nos encontramos de nuestro destino.

Con esto terminamos el tutorial y ya se explicó todo lo necesario para poder hacer un recorrido por el parque y sacarle el máximo provecho. Esperamos que disfrutes tu visita.