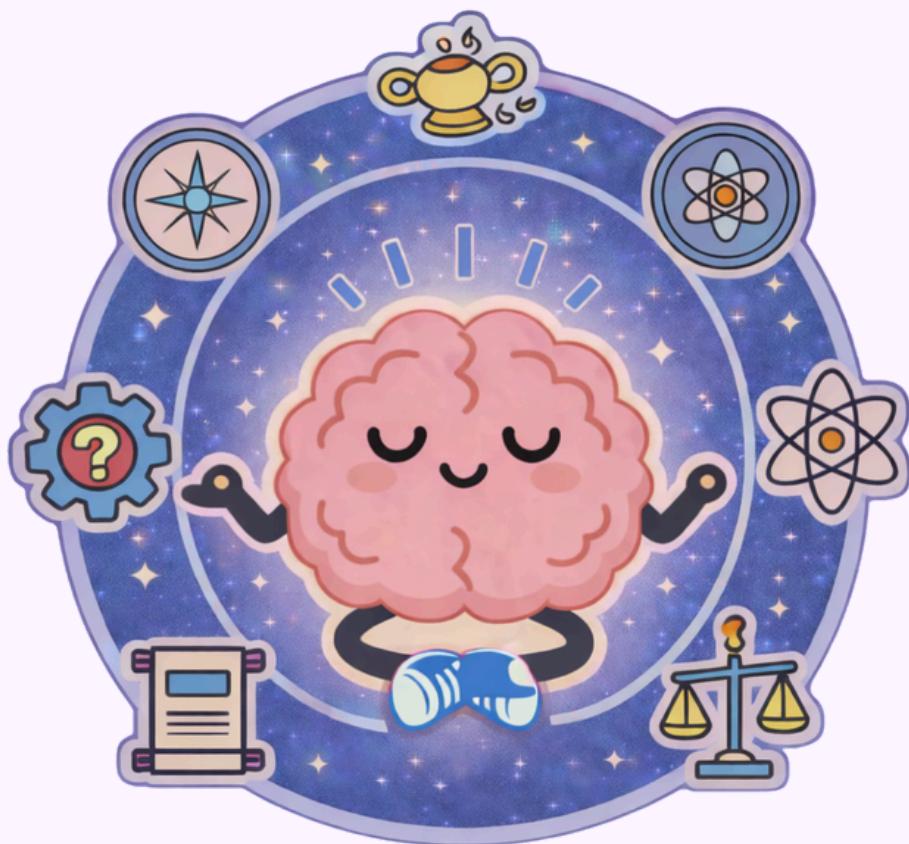


Manual de Usuario

LIMINALIS

Estás en el límite entre lo que sabes y lo
que estás por descubrir



Índice

1. Acerca del Manual.	3
a. Propósito	3
2. Descripción de "Liminalis".	3
3. Controles	4
a. Joystick	4
b. Botones Direccionales	4
c. Botón "X"	4
4. Pantallas y Navegación	6
a. Pantalla de Carga	6
b. Menú Principal	6
c. Jugar	7
i. Creación de Usuario	7
ii. Pantalla de Juego	8
iii. Pérdida del Juego	9
d. Marcador	10
i. Tabla de Puntajes	10
e. Acceso de Administrador	10
f. Salir	11
5. Instrucciones de Juego	11
a. Sistema de Puntuación	11
b. Controles y Navegación	12
c. Categoría	12

1. Acerca del Manual

a. Propósito

El presente manual describe el uso del juego **Liminalis**. En él se detallan las funciones básicas del sistema, la forma correcta de utilizar el joystick y la manera de interactuar con los menús y opciones del juego.

Este documento tiene como finalidad ayudar al usuario a comprender el funcionamiento del juego de forma rápida y sencilla, permitiéndole utilizarlo correctamente y disfrutar de la experiencia sin dificultades, aún sin contar con conocimientos previos.

2. Descripción de “Liminalis”

El videojuego **Liminalis** es un juego de preguntas y respuestas diseñado para ofrecer una experiencia interactiva mediante el uso de un **joystick** como dispositivo de control. Este sistema de manejo permite al usuario desplazarse por los menús y seleccionar respuestas de forma cómoda y precisa, facilitando la interacción con el juego.

El juego está orientado a reforzar el aprendizaje, la memoria y la agilidad mental del usuario a través de distintas preguntas de trivia. Su diseño busca combinar el aspecto educativo con el entretenimiento, permitiendo que el jugador adquiera nuevos conocimientos mientras disfruta de una experiencia dinámica y atractiva.

Liminalis ha sido pensado para todo tipo de usuarios, independientemente de su experiencia previa con videojuegos. Gracias a su interfaz intuitiva y a su mecánica sencilla, el juego puede ser comprendido y utilizado fácilmente, promoviendo una interacción fluida y agradable entre el usuario y el sistema.

3. Controles

Esta sección describe los controles utilizados en el juego **Liminalis** y su funcionamiento. El juego se maneja mediante un **joystick**, el cual permite al usuario desplazarse por los menús, seleccionar opciones y confirmar respuestas de manera sencilla e intuitiva. Antes de instalar el programa se requiere de instalar el emulador DS4Windows para poder utilizar el joystick.

A continuación, se detallan las funciones de cada control para facilitar una correcta interacción con el juego.



a. Joystick

El **joystick** nos permitirá navegar entre los elementos visualizados en las pantallas del juego, es decir, podremos movernos a la opción que deseemos elegir.

b. Flechas de dirección.

Al igual que el joystick, las **flechas de dirección** permiten desplazarse entre las distintas opciones y elementos de las pantallas del juego. No obstante, su uso resulta especialmente útil al emplear el teclado.

c. Botón “x”.

El botón X se utiliza para confirmar la opción seleccionada por el usuario. Al presionarlo, se ejecuta la acción correspondiente, ya sea avanzar a la siguiente pantalla del juego o registrar la entrada de texto durante la escritura.

4. Pantallas y Navegación

a. Pantalla de Carga

La primera pantalla que encontrara al iniciar es la pantalla de carga, donde podrá visualizar una barra de carga, mientras los elementos del juego se inicializan.



b. Menú Principal

En el menú principal encontraremos los botones de Jugar, Marcador, Acceso Admin y Salir cada uno con una función cuya explicación encontrara a continuación.

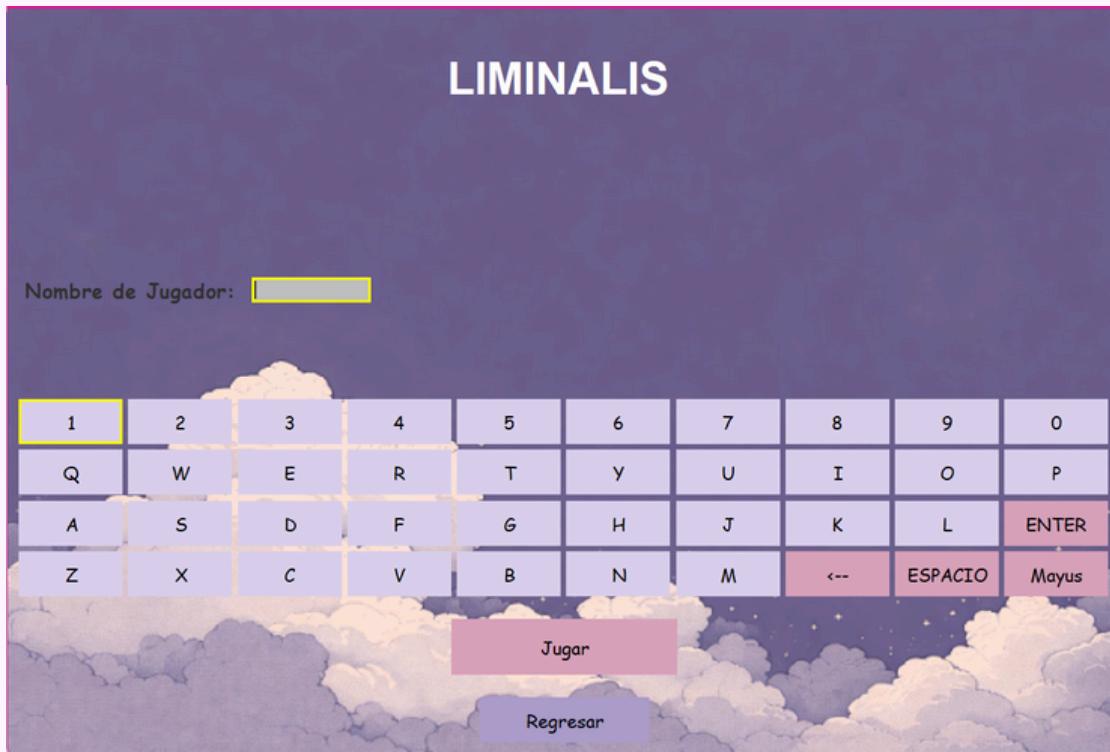


c. Jugar

El botón “Jugar” permitirá iniciar el juego y, al seleccionarlo, se mostrará la siguiente ventana, en la cual se llevará a cabo la creación del usuario.

i. Creación de Usuario

Al iniciar el juego, la interfaz le pedirá crear un usuario, en el cual se guardará el puntaje y fecha de creación de este, el nombre deberá tener al menos 3 caracteres, finalmente deberá seleccionar el botón jugar y el juego comenzará.



ii. Pantalla de Juego

Una vez creado el nombre de usuario, el juego iniciará, y podrán visualizarse en la pantalla de juego, la pregunta, a que categoría pertenece y las 4 opciones posible de respuesta, donde solo una será correcta, adicionalmente en la parte inferior encontrará un botón que le permitirá volver al menú principal.



iii. Perdida del Juego

Al perder la partida, se mostrará una pantalla de fin de juego en la que se visualizará el puntaje total obtenido. En esta pantalla, el jugador contará con las opciones de Jugar de nuevo para iniciar una nueva partida o Regresar al menú principal para volver a la pantalla inicial.



d. Marcador

Al seleccionar el botón marcador, el juego lo redirigirá a una ventana donde se podrán visualizar los puntajes.

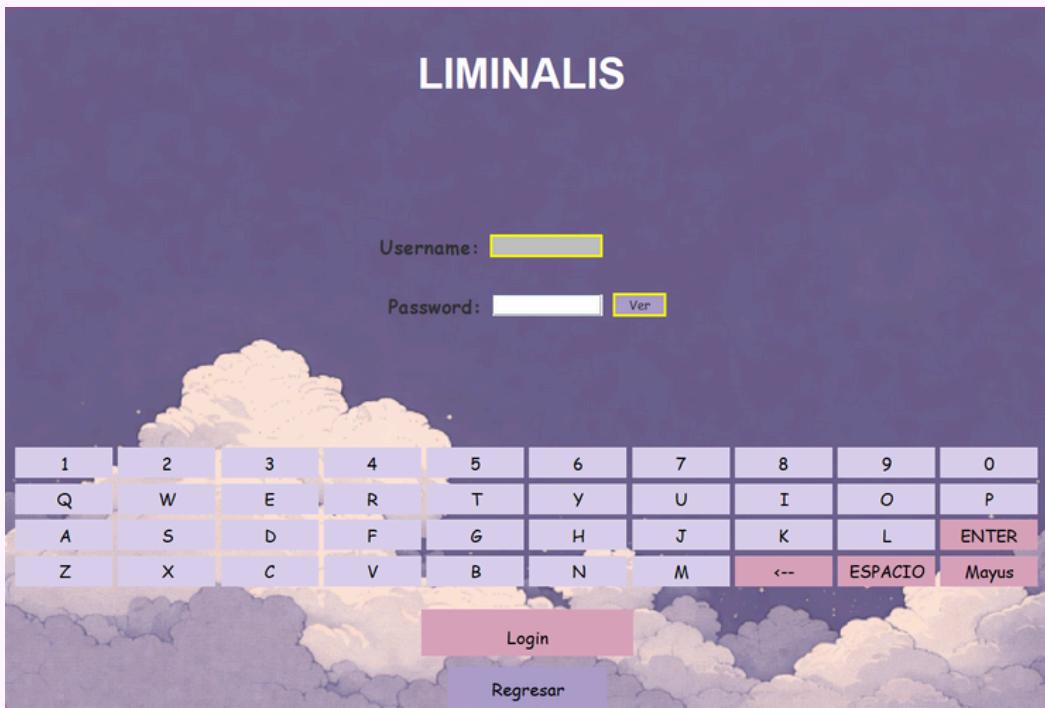
i. Tabla de Puntajes

En la tabla de puntajes usted podrá visualizar los puntajes de mayor a menor con su respectivo usuario y fecha en la que el usuario jugo.



e. Acceso de Administrador

Al seleccionar el botón Acceso Admin se podrá visualizar una ventana que permitirá poner un usuario y contraseña que solo poseen los administradores del juego, al ser usted un jugador las pantallas consecuentes no estarán disponibles.



f. Salir

Al presionar el botón Salir el juego se cerrará, y para volver a jugar deberá ejecutar el juego.

5. Instrucciones de Juego

a. Sistema de Puntuación

- Por cada respuesta correcta, el jugador obtiene **10 puntos**, los cuales se suman al puntaje total.
- Si el jugador falla una pregunta, en el marcador (score) se mostrarán **los puntos acumulados hasta ese momento**, correspondientes a las preguntas respondidas anteriormente.

b. Controles y Navegación

Para moverse por los menús y opciones del juego, el jugador deberá utilizar:

- El **joystick**, o
- Los **botones direccionales** (arriba y abajo, derecha e izquierda).

Estos controles permiten desplazarse entre las distintas opciones disponibles en pantalla.

Una vez posicionados sobre la opción deseada, el jugador deberá **presionar el botón X** para confirmarla y continuar.

Así funcionara para cualquier botón existente en el juego.

c. Categoría

Las categorías sirven únicamente para clasificar **las preguntas dentro** del juego. No se puede interactuar con ellas ni seleccionarlas manualmente.

Cada vez que aparezca una pregunta al azar, el juego indicará automáticamente a **qué categoría pertenece**, ayudando al jugador a identificar el tipo de desafío que está enfrentando.