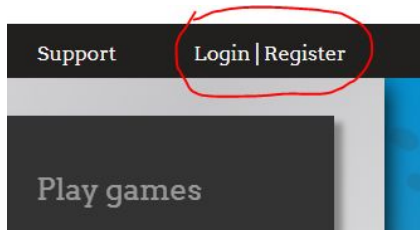


TUTORIAL DE TALEBLAZER

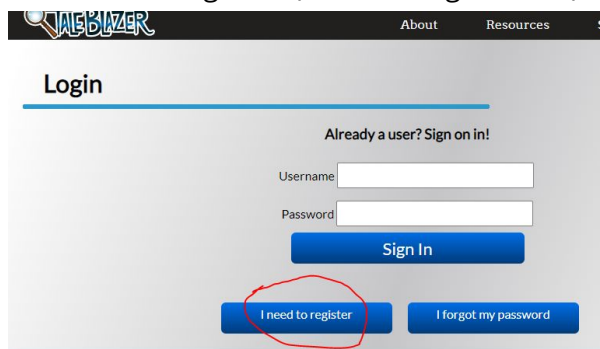
Localizar el juego	4
Nuestro primer personaje	5
Editar nuestro primer personaje	5
Agregar un personaje o elemento	7
Grabar nuestro juego	9
Cómo jugar nuestro juego	9
Probar el juego	10
Cómo jugar juegos de exterior sin estar en el lugar	11
Agregar un mapa propio	12
Acerca de los mapas	13
Ordenar los agentes	15
Excluir los agentes	15
Agregar el guión (script) para encontrarse con un agente	16
6. Agregar una pregunta	22
7. Agregar respuestas	23

SITIO WEB DE TALEBLAZER

El primer paso es acceder al sitio web de TaleBlazer en <http://taleblazer.org>
Lo segundo es registrar una cuenta dando clic en Register:



Luego confirmamos que queremos registrarnos para poder crear nuestro juego dando clic en "I need to register" (necesito registrarme):



Ahora debemos completar el formulario de registro:

A screenshot of the registration form on TaleBlazer. The heading is 'Login'. Below it, there's a section for new users with the text 'Need an account? Register below!'. The form includes fields for 'Username', 'Password', 'Confirm Password', 'First Name', 'Last Name', 'Email', and 'Zip Code'. There's also a 'Birthdate' field with dropdown menus for month, day, and year. A checkbox for 'Receive Email Updates' is checked. At the bottom, there's a CAPTCHA image showing the text 'ry882r' and a prompt to 'Type the characters shown above:'.

Por si se les dificulta con el idioma, acá van las traducciones de los campos que les pide rellenar:

Username (nombre de usuario)
Password (contraseña)
Confirm password (confirmar contraseña)
First Name (nombre)

Last Name (apellido)
Email
Zip code (código postal)
Birthdate (fecha de nacimiento)

Y por último, tipear el código que aparece en la pantalla debajo de donde dice **“Type de characters shown above”** (tipear los caracteres que se muestran arriba)

Luego de completar el registro y de tipear los caracteres que aparecen, dan clic en **“Register” (Registrar)**:



¡Listo! Ahora ingresen con su usuario y contraseña dando clic arriba a la derecha donde dice **“Login”**.

EL EDITOR

El editor tiene **6 (seis) pestañas** que organizan el contenido del juego, además de barras de herramientas en la parte superior para acciones a nivel de juego.

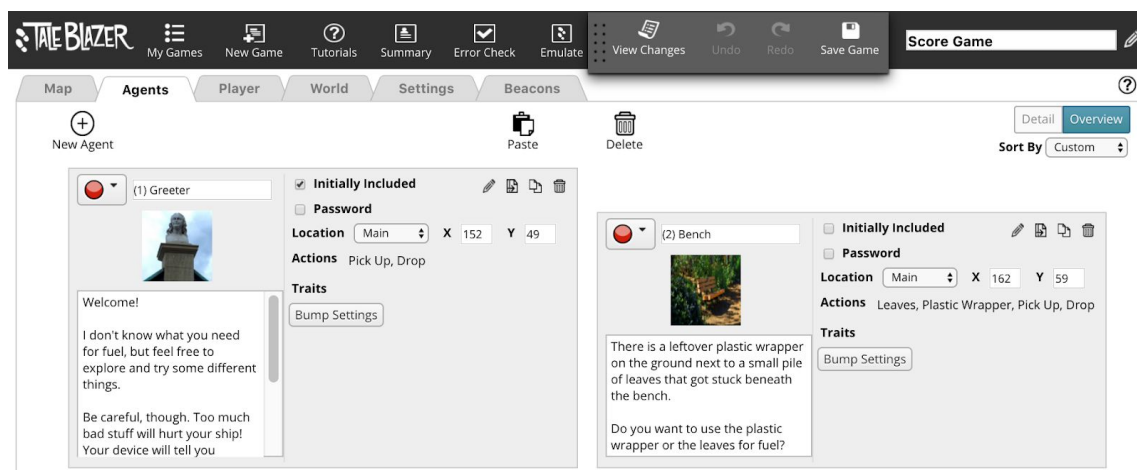
Pestaña “Map” (Mapa)

La pestaña **map** se utiliza para configurar regiones. Una región incluye el **área del mundo real** donde se ubica la región, las **ubicaciones del mundo real de los personajes** o agentes en cada región, y el **mapa** que se mostrará al jugador.



Pestaña “Agents” (Agentes)

La pestaña **Agents** se utiliza para configurar personajes o elementos (agentes) del juego. El modo por defecto (**Detail**) muestra información detallada sobre el agente seleccionado en la ficha del agente. El modo **Overview** muestra un resumen de todos los agentes.



La pestaña **Player (Jugador)** y la pestaña **World (Mundo)** comparten un diseño muy similar con la pestaña **Agents**.

La pestaña **Beacons** permite configurar beacons¹ para juegos de interior.

Para ver el código del juego o editar el **nombre, la descripción y la imagen** del juego se debe abrir la caja del juego haciendo clic en el ícono del lápiz en la esquina superior derecha.

¹ **Beacons**: Son dispositivos bluetooth de baja frecuencia que se prenden y se apagan, y que pueden simular una localización. De este modo, se puede programar el juego para que cuando el jugador entre en el área del *beacon*, se disparen determinados eventos.



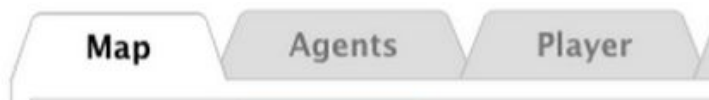
NUESTRO PRIMER JUEGO

Seguir las instrucciones paso a paso para crear nuestro primer juego con TaleBlazer.



1. Localizar el juego

Clic en la pestaña **Map (Mapa)**



Desbloquear el mapa destildando la casilla de **Lock Map (Bloquear Mapa)**.

☐ Lock Map ☒ Preserve Agents X/Y ☐ Preserve Agents Lat/L
☐ Lock Agents

Tippear la localización del juego (e.g., dirección, código postal) en la caja de texto.

☐ Lock Map ☒ Preserve Agents X/Y ☐ Preserve Agents Lat/L
☐ Lock Agents

Clic en el ícono de búsqueda o dar Enter para buscar la ubicación.



Una vez que el mapa muestre el lugar que queremos, clic en el botón **"Move Game To Here"** (Mover el Juego Acá).

Move Game To Here

El área dentro del cuadro rojo es donde se juega el juego. El mapa puede ajustarse según sea necesario arrastrando las esquinas.

Tener cuidado de no hacer el mapa demasiado pequeño, ya que la inexactitud intrínseca de la señal del GPS puede dificultar el juego. Por ejemplo, una buena práctica es incluir una manzana entera en lugar de un solo patio dentro del mapa.

Clickear nuevamente la opción de **Lock Map (Bloquear Mapa)** cuando estemos listos.

2. Nuestro primer personaje

En TaleBlazer, los personajes u objetos que un jugador puede encontrarse al jugar, son llamados genéricamente "Agentes".

El círculo rojo en el mapa es el ícono que representa nuestro primer agente en el juego:

- ☒ Show all agents
☐ Show only agents included at start
☐ Show agent state ⓘ



Podemos arrastrar el punto rojo hasta la ubicación donde deseemos que se ubique dicho objeto o personaje.

3. Editar nuestro primer personaje

Para editar un agente, clic en la pestaña **Agents (Agentes)**.
Luego clic en en la **ficha** del agente para seleccionarlo.



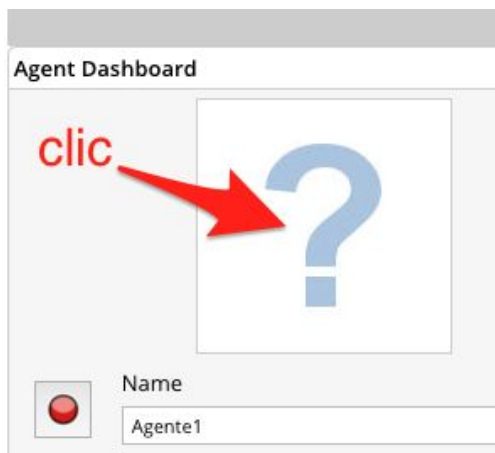
Tipear el *nombre y la descripción para el agente*. Por ejemplo, en nuestro caso lo llamaremos "**Agente1**" y por ahora dejaremos la descripción en blanco:

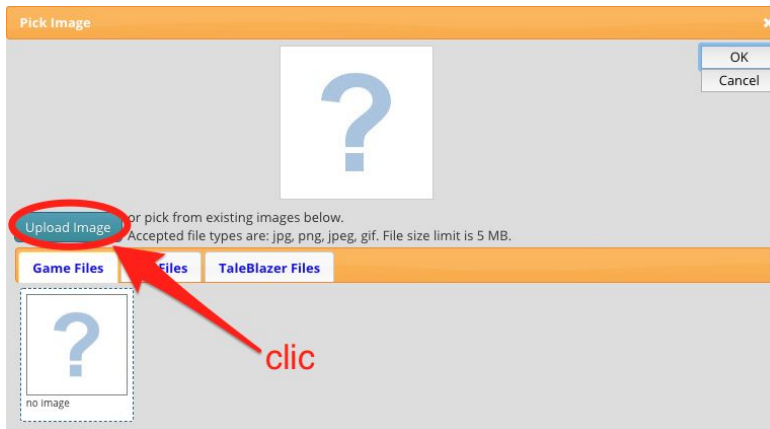


Para cambiar el ícono del agente podemos dar clic en ícono del mapa para elegir uno de los íconos.



Además del ícono que lo representa, en este momento, nuestro agente tiene como “cara” un gran signo de interrogación.
Para cambiar esta imagen, debemos dar clic en el signo de pregunta y se abrirá una ventana de diálogo:





Subir una imagen para el agente dando clic en el botón **Upload Image (Subir Imagen)**.

4. Agregar un personaje o elemento

Para agregar un personaje o elemento a nuestro juego (un agente), debemos dar clic en **New Agent (Nuevo Agente)** en la pestaña **Agents (Agentes)**:

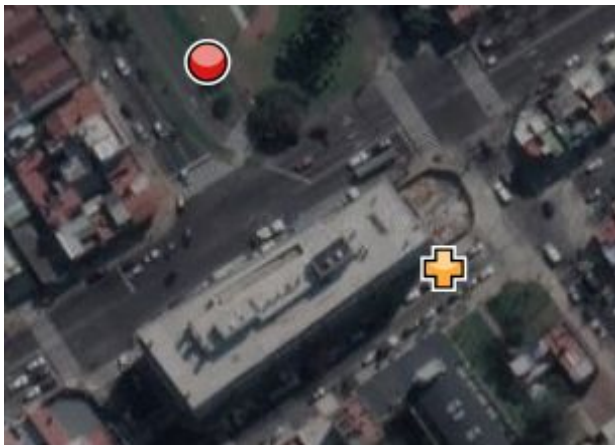


También se puede agregar un nuevo personaje o elemento desde la pestaña **Map (Mapa)** dando clic derecho dentro del área de juego que habíamos definido anteriormente y luego eligiendo la opción **Create New Agent (Crear Nuevo Agente)** desde la ventana emergente:



Recordar que debemos especificar un *nombre*, *descripción*, *imagen* e *ícono* para nuestro nuevo agente.

También debemos mover el agente a una ubicación específica dando clic en la pestaña **Maps (Mapas)** y arrastrando el ícono del agente hasta la ubicación deseada.



5. Grabar nuestro juego

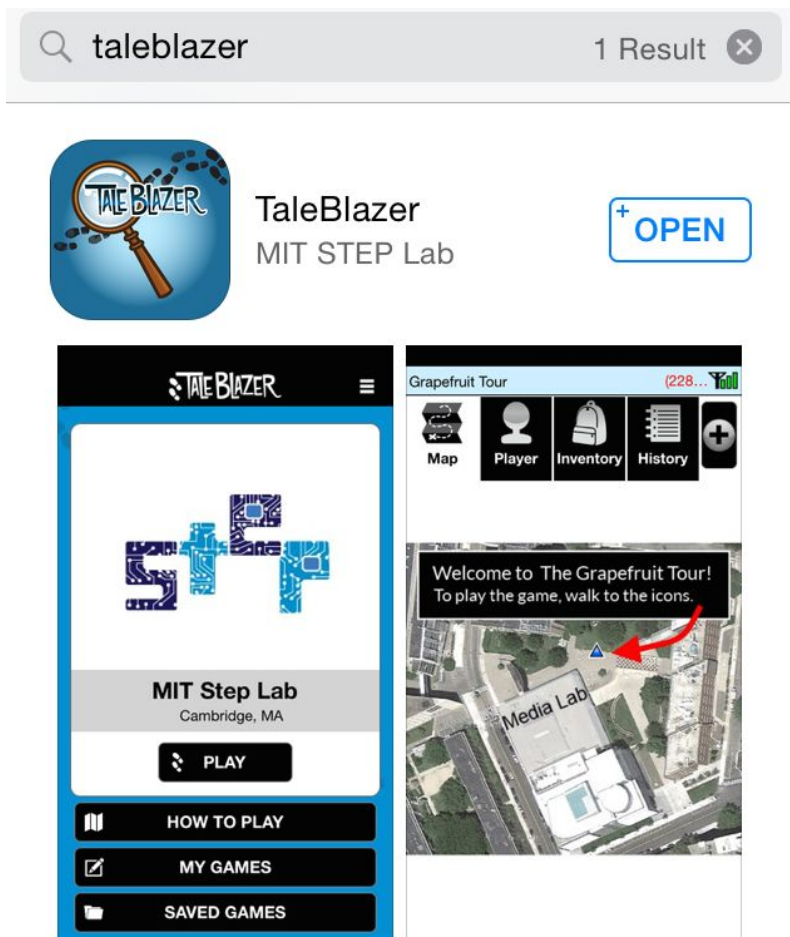
Es una buena práctica darle al juego un nombre significativo que podamos memorizar. Para darle el nombre a nuestro juego debemos tipear en la caja de texto a la derecha del botón **Save Game (Grabar Juego)**:



¡Atención! ¡Los juegos de TaleBlazer no se graban automáticamente! Para grabar nuestro juego debemos darle clic al botón **Save Game (Grabar Juego)**.

6. Cómo jugar nuestro juego

Los juegos de TaleBlazer se **crean** en el editor web que acabamos de describir, pero se **juegan** en dispositivos móviles (smartphones y/o tabletas). Para eso, entonces, debemos bajar la app de TaleBlazer a nuestro dispositivo, descargándola desde el App Store o desde Google Play a nuestros dispositivos Android o iOS:



Luego de haber bajado e instalado la aplicación móvil de TaleBlazer, la abrimos y luego tocamos en la opción **MY GAMES (MIS JUEGOS)**:



Ahora debemos ingresar nuestro usuario y contraseña que obtuvimos al registrarnos en TaleBlazer y luego tocamos en el botón **Log In**.

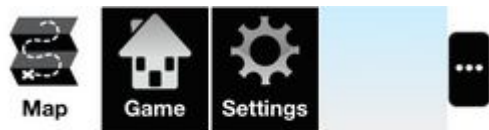
Nuestros juegos deberían aparecer en la pantalla. Tocamos en nuestro juego y luego en el botón **Play (Jugar)**.



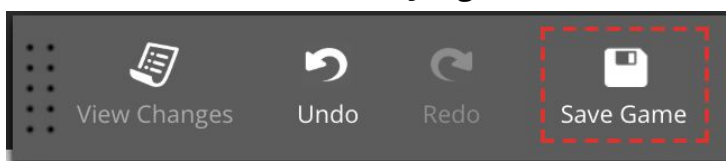
Ahora vayan afuera y caminen hasta el lugar real donde ubicaron a sus agentes. Cuando estén cerca de ellos, se abrirá una ventana con los datos de ese agente. Esto es lo que en TaleBlazer se conoce como **“chocarse con el agente” (bumping the agent)**.

7. Probar el juego

Seguir las instrucciones para probar su juego de TaleBlazer sin tener que ir afuera.



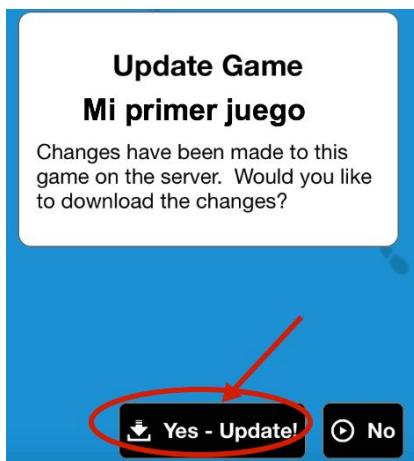
Después de hacer cualquier cambio en nuestro juego, debemos grabarlo dando clic en el botón **Save Game (Grabar Juego)**.



En la aplicación móvil de TaleBlazer ir a **My Games (Mis Juegos)**:



Si no están logueados, deben entonces loguearse. Luego tocar en el nombre del juego. Si ya jugaron a este juego antes, pueden elegir entre **Resume (Reanudar)** o **Start Over (Empezar de nuevo)**. Tocar en **Start Over (Empezar de nuevo)**. Si les dice que deben actualizar el juego, tocar en **Update (Actualizar)** para que baje la actualización:

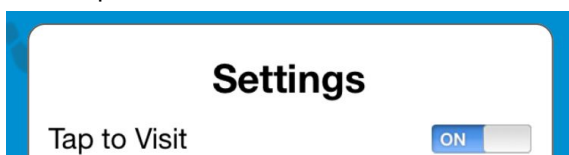


Si hemos realizado cambios en nuestro juego pero no se nos solicita que actualicemos, es posible que no hayamos grabado nuestro juego o que nuestro dispositivo no tenga una conexión de datos.

8. Cómo jugar juegos de exterior sin estar en el lugar

Para probar nuestro juego sin ir afuera, podemos jugar nuestro juego en el modo **“Tap to bump” (Tocar para chocar)**.

En la app de TaleBlazer, debemos tocar la opción **Settings (Configuración)** del menú de hamburguesa y luego tocar en la opción **Tap to Visit (Tocar para visitar)** para colocar dicha opción en modo ON:



Ahora podemos “visitar” los agentes tocando en el mapa los íconos correspondientes en la pestaña del mapa.

9. Agregar un mapa propio

Si están conformes con la ubicación que le dieron a su juego, sigan estos pasos para convertirlo de **mapa dinámico (dynamic map)** a **mapa propio/personalizado (custom map)**.

En el editor, en la pestaña **Map** de la sección **Map Type (Tipo de Mapa)**, hagan clic en el botón **Capture Image (Capturar Imagen)**.



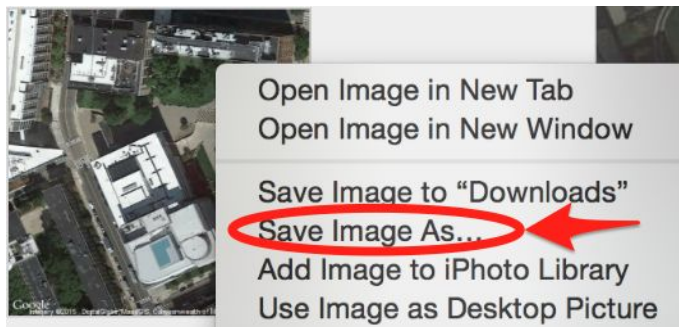
Sigan las instrucciones de la ventana de diálogo:

- elegir el tipo de mapa a capturar (satelital, de calles, híbrido, o terreno):

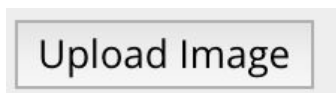
Choose the type of map to capture.

- ☒ Satellite
- ☐ Roadmap
- ☐ Hybrid
- ☐ Terrain

- clic derecho para grabar la imagen a nuestro disco local:



- luego clic en **Upload Image (Subir Imagen)** para subir nuestra imagen al servidor de TaleBlazer:



Para más información sobre por qué y cómo usar mapas personalizados, ver [Acerca de los Mapas](#).

10. Acerca de los mapas

Un mapa es la imagen asociada a una región. El mapa se muestra en la pestaña **Mapa** en la aplicación móvil de TaleBlazer cuando el jugador se encuentra en esa región.

Para una región **exterior**, el diseñador puede usar tanto un **mapa dinámico** como un **mapa propio/personalizado** (o sea, una archivo conteniendo una imagen).

Mapas dinámicos (Dynamic maps)

Con un **mapa dinámico**, las imágenes del mapa se bajan de Google en tiempo real, de acuerdo a la ubicación del jugador en el mundo real. El jugador puede hacer zoom en la pantalla del mismo modo que lo hace cuando desea agrandar o achicar cualquier imagen normal en su dispositivo.

Los mapas dinámicos son convenientes en las etapas iniciales de desarrollo de un juego. El diseñador puede mover los límites de la región sin tener que subir un nuevo mapa. Pero también tiene sus limitaciones/problemas:

- Los mapas dinámicos requieren de una conexión de datos continua. Esto puede ser un problema para los jugadores sin un plan de datos generoso o que estén ubicados en una zona de baja cobertura de señal móvil.
- Si el jugador aleja o acerca la posición, puede que el GPS pierda precisión.
- Las imágenes satelitales no están optimizadas para peatones para usarlas para navegación en dispositivos móviles, Las imágenes a menudo son oscuras, tienen bajo contraste y carecen de marcas visibles, especialmente en áreas pedestres.
- Los mapas dinámicos no están soportados en versiones de Android 3.0 o inferior. Los jugadores que tengan dispositivos Android antiguos no verán ninguna imagen en la pestaña **Map (Mapa)**.

Una vez que estén satisfechos con la ubicación de su juego, consideren la posibilidad de agregar un mapa personalizado para prevenir estos problemas.

Mapas personalizados (Custom maps)

Un mapa personalizado es una imagen que el diseñador subió y la misma se muestra en la pestaña **Mapa**. El jugador no puede hacer zoom o desplazarse por la imagen.

Los **mapas personalizados (Custom maps)** ayudan a resolver los problemas que tienen los mapas dinámicos. De todos modos, si no están perfectamente alineados con la ubicación de la región en el mundo real, entonces la ubicación que mostrará el ícono del jugador será inexacta.

*La herramienta **Capture Image (Capturar Imagen)** realiza una captura de la imagen satelital exactamente alineada con la región actual. Para las instrucciones paso a paso, ver la sección **Agregar un Mapa personalizado**.*

Cambiar el tamaño o la ubicación de una región, sin importar cuánto, requiere que se cree y se cargue un nuevo mapa personalizado. Por este motivo, consideren probar la ubicación de la región con un mapa dinámico antes de agregar un mapa personalizado.

Personalizar un mapa

Una imagen satelital obtenida a partir de la herramienta **Capture Image (Capturar Imagen)** todavía no está optimizada para la navegación pedestre. Una vez que hayan grabado la imagen capturada a su disco local, pueden abrirla en un editor de imágenes como **Adobe PhotoShop** y editarla.

Este paso puede llevarles mucho tiempo. Es mejor personalizar el/los mapas una vez que hayan terminado de crear su juego, ya que, si mueven una región, deberán comenzar de nuevo.

Consideren realizar cualquiera de las siguientes mejoras:

- aumentar el contraste
- aclarar la imagen
- agregar una capa y resaltar zonas como edificios con colores brillantes
- agregar una capa y resaltar los senderos pedestres
- agregar una capa de texto para darle instrucciones al jugador

Tengan cuidado de no realizar retoques a la imagen (como por ejemplo recortarla) que cambien la alineación con el mundo real.

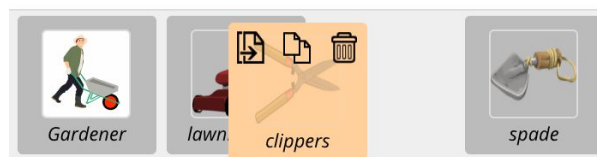
CREAR UNA HISTORIA

El jugador puede caminar alrededor del área de juego en cualquier dirección visitando a los agentes. Pero una historia tiene un orden lógico, con un principio, un medio y un final. Siguen estas instrucciones paso a paso para asegurarse de que el jugador visite a los agentes en orden.

1. Ordenar los agentes

Ordenar a los agentes en el orden en que se desea que el jugador los visite. Se recomienda hacerlo de esta manera para facilitar esta tarea al diseñador del juego. No es obligatorio y no tiene efecto en el juego.

En la pestaña **Agents (Agentes)**, arrastrar y soltar los agentes en la cinta de agentes para reorganizarlos en el orden de la historia.



2. Excluir los agentes

Cuando comienza el juego, solo el primer agente debería estar accesible al jugador. Para hacer esto, se debe incluir al primer agente y excluir todos los otros agentes.

En la pestaña **Agents (Agentes)** del **Editor**, clic en el primer agente. Luego mirar la sección **Accessibility (Accesibilidad)** y asegurarse la opción **Agent is included at start (El Agente está incluido al inicio del juego)** está seleccionada:

Accessibility

Is this agent included in the world when it starts?

☒ Agent is included at start

☐ Agent is NOT included at start

Uno a uno, clickear los otros agentes y seleccionar la opción **Agent is NOT included at start (El Agente NO está incluido al inicio del juego)**.

Accessibility

Is this agent included in the world when it starts?

☐ Agent is included at start

☒ Agent is NOT included at start

Para hacer esto más eficiente, clic en **Overview (Panorama general)**.

Detail Overview

Luego hagan clic en la checkbox de Initially Included (Incluido inicialmente) para cada uno de los demás agentes:

☐ Initially Included

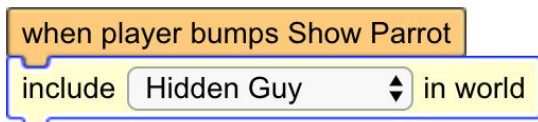
3. Agregar el guión (script) para encontrarse con un agente

Cuando el jugador se encuentra con un agente, lo que se conoce técnicamente como **"bumping an agent"**, debería estar accesible el siguiente agente.

Clic en el primer agente. Arrastrar el bloque **when player bumps** ("cuando el jugador choca") del cajón **Control** del editor de scripts y soltarlo en el área de programación (donde se colocan los scripts o guiones de programación).



Arrastrar un bloque **include ... in world** ("incluir ... en el mundo") del cajón **Game (Juego)** y engancharlo debajo del primer bloque. Seleccionar el siguiente agente de la lista:



Repetir esto para el resto de los agentes.

4. Probar nuestro juego

Cuando comience el juego, debería verse en el mapa solo el icono del mapa para el primer agente. Después de chocarse con este agente, el ícono del mapa del siguiente agente debe aparecer en el mapa.

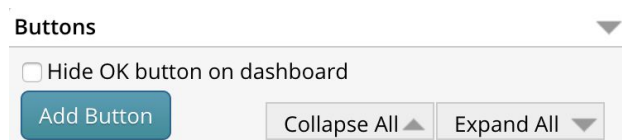
Con esto ya tenemos un juego secuencial. Utilizar este formato para crear una narrativa o historia con introducción, nudo y desenlace.

AGREGAR BOTONES

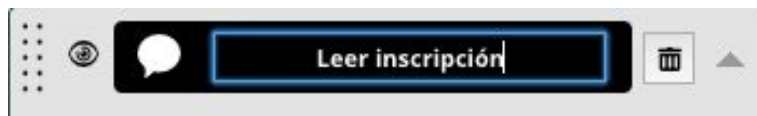
Seguir las instrucciones para agregar botones interactivos al tablero de los agentes. Primero, debemos seleccionar el agente para el cual vamos a programar el botón. Esto lo hacemos dando clic en la pestaña **Agents (Agentes)** en el **Editor** y luego seleccionamos el agente en cuestión.


1. Acerca de los botones

Para agregar un botón, debemos escrolearse hacia abajo hasta el panel de botones y luego hacer clic en **Add Button (Agregar Botón)**:




Tipear el nombre del botón dentro de la etiqueta del botón. El nombre aparecerá en el botón cuando se muestre en el panel:




Clic en  para cambiar el ícono que aparece en el botón.

Clic en  o  para cambiar la visibilidad del botón.

Clic en  o  para expandir o colapsar la configuración detallada de los botones.

Arrastar los botones de las manijas para re-ordenarlos:

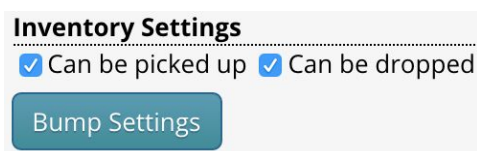


Clic en  para eliminar el botón.

Los botones pueden agregarse al **mundo (World)**, a un **rol (Role)** o un **agente (Agent)**. Cuando el jugador se encuentra con el agente ("bumps an agent") se abre una ventana que muestra el contenido de la ficha/tablero del agente. El mundo (World) y el tablero del jugador (Dashboard) pueden aparecer como pestañas.

2. Agregar botones para *agarrar (Pick Up)* o *soltar (Drop)* un elemento o un agente

Para agregar un botón que realice una acción pre-definida como **Agarrar (Pick Up)** o **Soltar (Drop)**, hay que seleccionar la opción **Can be picked up (Puede ser agarrado)** y/o **Can be dropped (Puede ser soltado)** en la sección **Inventory Settings (Configuración del Inventario)**:



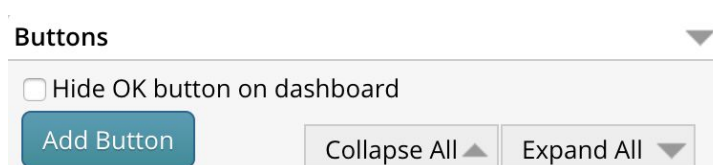
Alternativamente, clic en el botón **Show/Hide (Mostrar/Ocultar)** para cambiar la visibilidad del botón seleccionado:



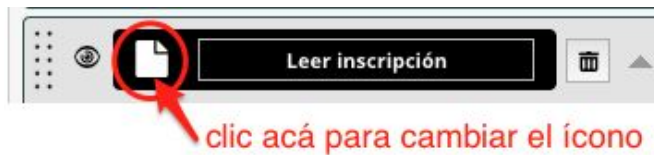
La aplicación móvil TaleBlazer oculta automáticamente la opción **Pick Up (Agarrar)** para los agentes que ya están en el inventario del jugador y **Drop (Soltar)** para los agentes que NO están en el inventario del jugador.

3. Agregar un botón de texto

Para agregar un botón que muestre texto con formato enriquecido cuando el jugador da clic en él, clic en **Add Button (Agregar Botón)**:



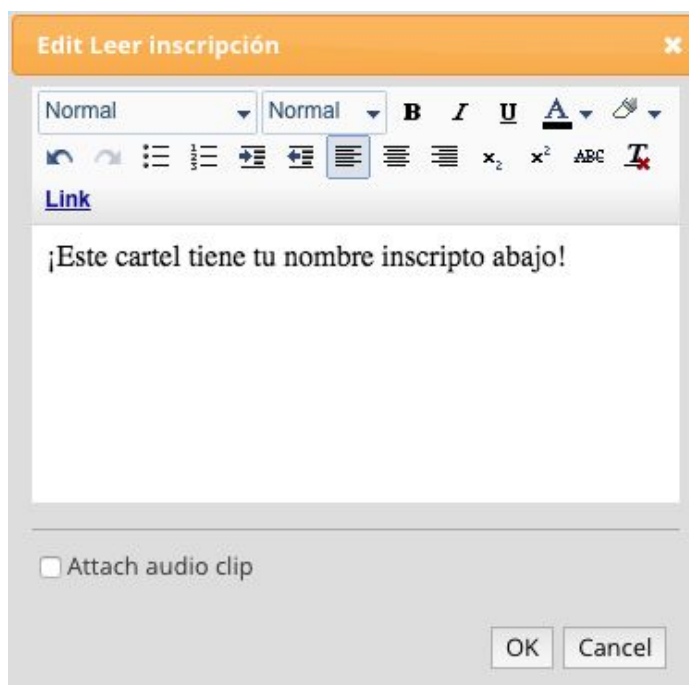
Ingresar el nombre para el botón y luego hacer clic en el ícono para cambiarlo. El nombre y el ícono aparecerán en el botón cuando éste sea mostrado en el tablero:



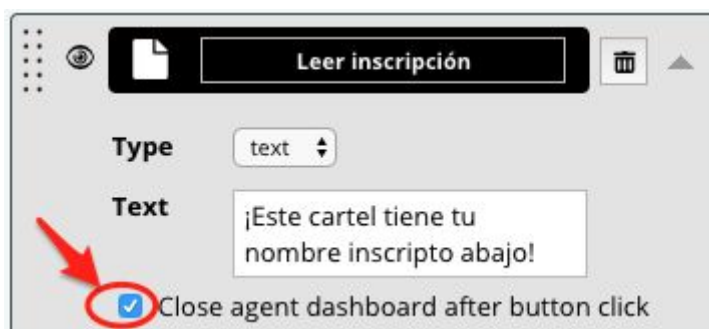
Seleccionar la opción **text (texto)** de la lista:



Clic en la caja **Text (Texto)** para que aparezca el editor de texto. Tipear lo que queramos que diga el botón:

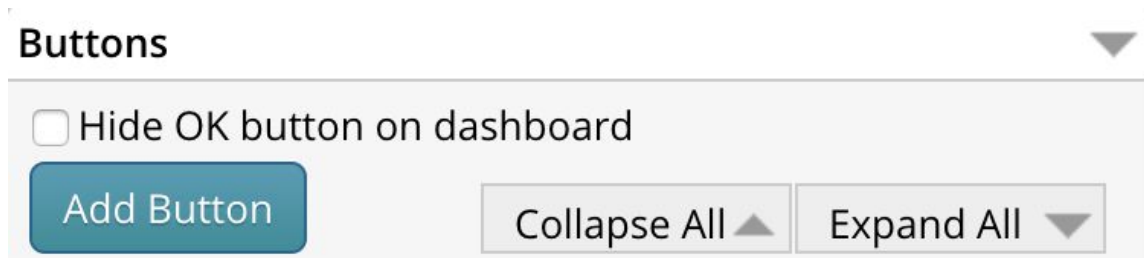


Marcar la opción **Close agent dashboard after button click (Cerrar la ficha del agente luego de dar clic en el botón)** para cerrar automáticamente la ventana que muestra la información del agente después de que el jugador haya terminado de leer el texto:



4. Agregar un botón de video

Para agregar un botón que muestre un video cuando el jugador lo cliquea, hacer clic en **Add Button (Agregar Botón)**:




Ingresar el nombre para el botón y luego dar clic en el ícono para cambiarlo. El nombre y el ícono aparecerán en el botón cuando se muestre en el tablero:



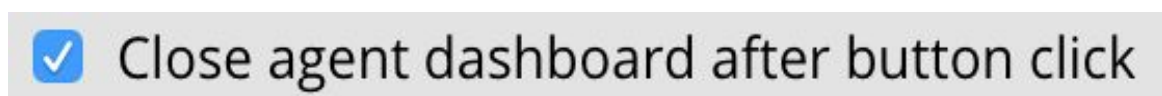
Seleccionar la opción **video** de la lista:



Clic en para que aparezca la ventana para

seleccionar el video. Clic en el botón  para cargar un video desde su disco local hasta el servidor de TaleBlazer.

Marcar la casilla de **Close agent dashboard after button click (Cerrar la ficha del agente después del clic en el botón)** para cerrar la ventana automáticamente después de que el jugador haya terminado de ver el video:



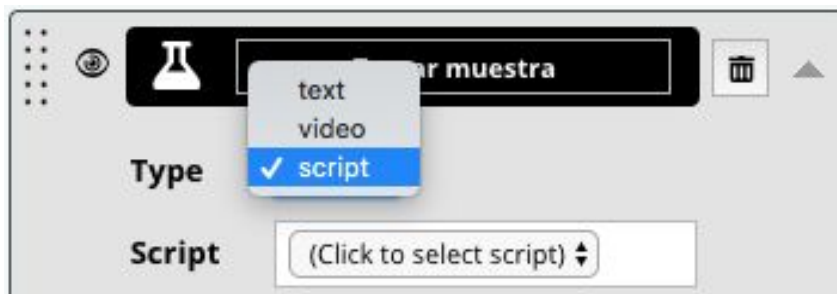
5. Agregar un botón de script (guión)

Para agregar un botón que ejecute un *script* (un *guión* o *secuencia de comandos*) cuando el jugador da clic en él, cliquear en **Add Button (Agregar Botón)**:

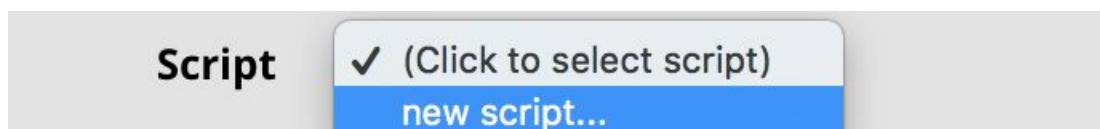


Ingresar un nombre para el botón y dar clic en el ícono para cambiarlo. El nombre y el ícono del botón aparecerán en el botón cuando se muestre en el tablero.

Seleccionar **script (guión)** de la lista:



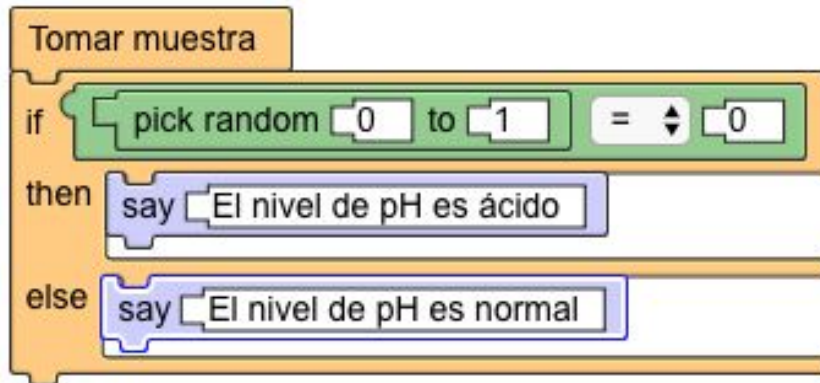
Seleccionar **new script...(nuevo script...)** de la lista de opciones:



Esto crea un nuevo script y aparece un nuevo bloque **nombre del Script** en el editor de scripts. En este caso, como nuestro botón se llamaba **"Tomar muestra"**, aparece el nuevo bloque con el nombre del botón:



Arrastrar otros bloques de los cajones y engancharlos debajo. Estos bloques se ejecutarán cuando el jugador toque el botón:

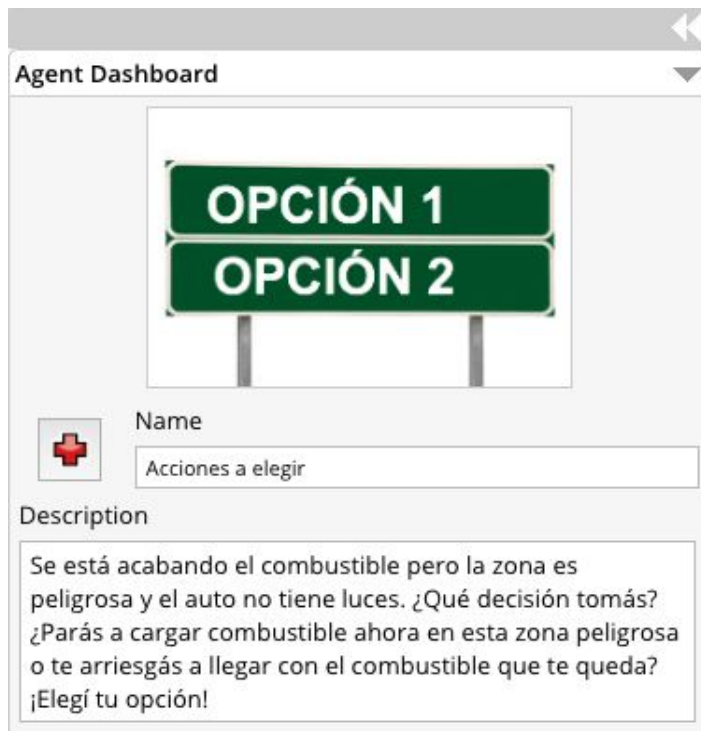


Probar el juego. Cuando se encuentren con el agente (bump the agent), deberían ver los botones que configuraron. Toquen los botones para asegurarse que hacen lo que estaba previsto.

Para un ejemplo de mayor profundidad, ver [Agregar una pregunta](#).

6. Agregar una pregunta

Seleccionar un agente para le haga una pregunta al jugador. Típear la pregunta en la descripción del agente:



7. Agregar respuestas

Dar opciones al jugador agregando botones. Para cada opción, agregar un botón clickeando en **Add Button (Agregar Botón)**.

Tipear el nombre y elegir un ícono para cada botón. El nombre y el ícono del botón aparecerán en el botón cuando se muestre en el tablero.

Luego, seleccionar la opción *script* de la lista.

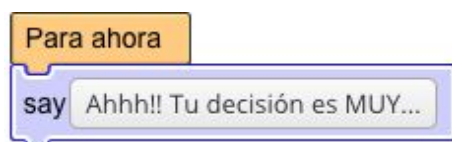


Para cada botón seleccionar **new script (nuevo script)**... del menú para crear un nuevo script con el nuevo bloque **Script del botón** en el editor:



8. Dar feedback

Para cada script de botón, arrastrar un bloque **say rich text (decir texto enriquecido)** desde el cajón Looks (Aspecto) y engancharlo debajo del bloque de **Script del botón**. Clic en el botón de texto enriquecido del bloque y tipear lo que deseen que diga en el editor de texto enriquecido:



9. Requerir que el jugador responda

Oops! El jugador puede dar clic en el botón OK para cerrar la ficha del agente sin tomar ninguna decisión.

Para evitar que suceda esto, debemos ocultar el botón OK del panel del agente seleccionando **Hide OK button on dashboard (Ocultar botón Ok en el panel)**. Luego dar clic en **Yes (Sí)** para aceptar la advertencia:

Buttons

☒ Hide OK button on dashboard

Oops! Si jugamos el juego ahora, el jugador se quedará para siempre en el panel de este agente y no podrá cerrarlo.

Para cerrar el panel después de que el jugador haya tocado cada botón, debemos marcar la opción de abajo (**Cerrar el panel del agente después del clic en el botón**):

☒ Close agent dashboard after button click

Ahora, cuando el jugador encuentre a este agente, le será requerido tomar una opción para poder continuar.

Alternativamente, podemos usar los bloques `close dashboard (cerrar panel)` o `switch to tab (cambiar a pestaña)` para cerrar el panel a través de la programación.



AGREGAR PUNTAJE

Para poder agregar puntaje al juego seguir las instrucciones que se detallan acá abajo:

1. Agregar un rasgo

Un *rasgo* es una característica de un elemento. Utilizaremos un rasgo para llevar el puntaje del jugador.

Agregar un rasgo dando clic en el botón **Add Trait (Agregar Rasgo)** ubicado en la pestaña **Player (Jugador)** del Editor:

Name	Value	Visible
------	-------	---------

En la ventana de diálogo de **Add Trait (Agregar Rasgo)**, tipear '*Puntaje*' como nombre del rasgo y '0' como valor por defecto para ese rasgo. Asegúrense de que la casilla **Common for all roles (Común a todos los roles)** esté seleccionada. Luego hagan clic en el botón **Add Trait (Agregar Rasgo)**.

Add Trait

Name:

Modifiable Settings

What are the default values for this trait when the game begins?

Visible on dashboard?

Value

Permanent Settings

Does each role have this trait or just Role1?

☒ Common for all roles ☐ Only for Role1

El rasgo debería ahora aparecer en el panel:

Name	Value	Visible		
Puntaje	0	yes		

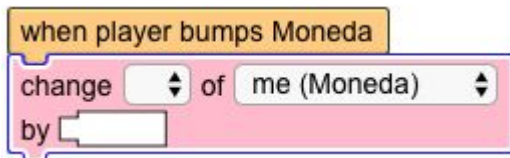
2. Programar lo que haremos con el rasgo

Para configurar el puntaje del jugador a un valor en particular, debemos usar el bloque **set to** (dar el valor...).

Para aumentar o disminuir el puntaje del jugador, usaremos el bloque **change by** (cambiar por).

Por ejemplo, supongamos que el jugador suma puntos cuando encuentra un agente del tipo 'moneda' y pierde puntos cuando se encuentra con un agente tipo 'charco de barro'.

En la pestaña **Agents (Agentes)** del editor, crear un nuevo agente y nombrarlo 'moneda'. Luego arrastrar un bloque **when player bumps** (cuando el jugador se encuentra con...) del cajón **Control** y un bloque **change by** (cambiar por) del cajón **Traits (Rasgos)** y engancharlos:



Seleccionar 'player' (jugador) de la segunda caja del bloque **change by** (cambiar por):



Seleccionar 'Puntaje' de la primer caja de opciones del bloque **change by** (cambiar por):



Tipear '10' en la caja de texto del bloque **change by** (cambiar por):



Ahora agregar un nuevo agente y nombrarlo 'charco de barro'. Agregar y configurar los mismos bloques anteriores.

Esta vez, tipear un valor negativo en la caja de texto del bloque **change by (cambiar por)**. Esto causa que el puntaje del jugador disminuya:



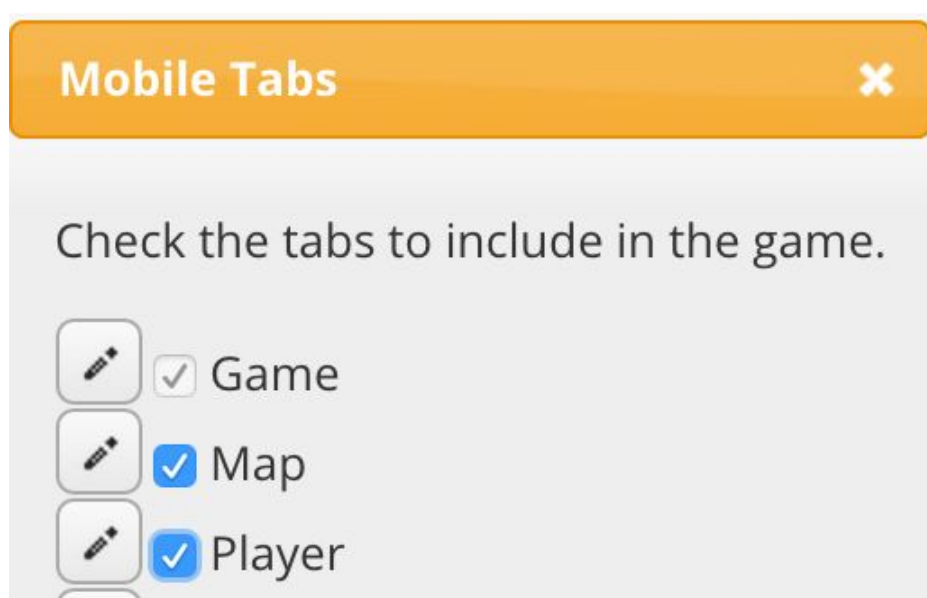
3. Mostrar el puntaje

💡 Si un rasgo de un rol es marcado como 'visible', se mostrará en la pestaña del jugador.

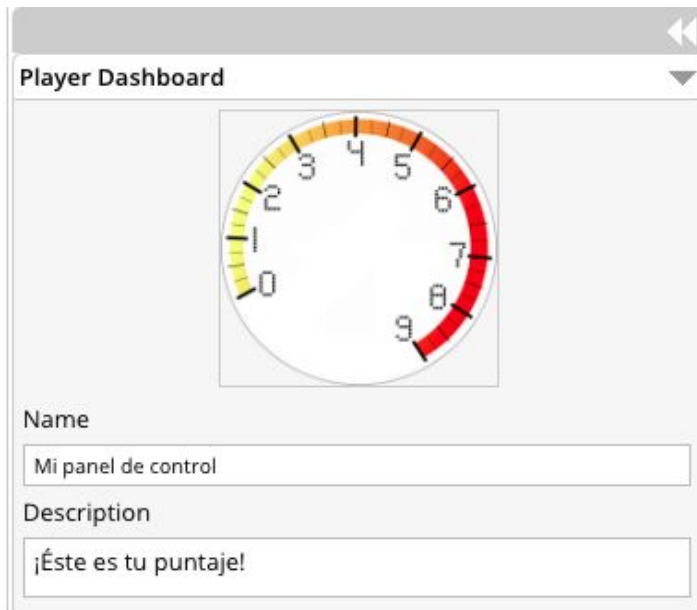
Para mostrar el puntaje, primero debemos hacerlo visible. En la pestaña **Player (Jugador)** del **Editor**, seleccionar **Yes (Sí)** de la columna **Visible** en la caja de rasgos:

Name	Value	Visible		
Puntaje	0	<div>✓ yes no</div>		

Luego, hacer accesible la pestaña player al jugador. En el **Editor**, en la pestaña **Settings (Configuración)**, clic en el botón **Configure Tabs (Configurar Pestañas)**, luego marcar la casilla de **Player (Jugador)** en la ventana de diálogo:

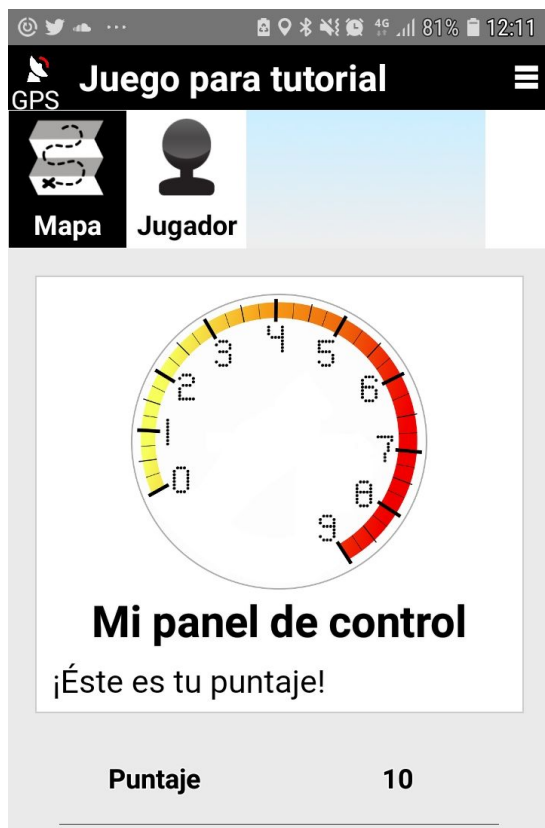


El panel del jugador también muestra el nombre del rol, la imagen y la descripción, con lo cual debemos configurar esos datos ahora del mismo modo que lo hicimos con los agentes anteriores:



¡Ahora vamos a grabar y a probar nuestro juego!

La pestaña player (jugador) debería verse así luego de visitar el agente 'Moneda':



Para cambiar la visibilidad de un rasgo durante el juego, debemos utilizar los bloques **hide trait** (ocultar rasgo) o **show trait** (mostrar rasgo) del cajón **Looks (Apariencia)**:



4. Técnicas avanzadas

El bloque **change by** (cambiar por) y otros bloques aritméticos solo funcionan con valores numéricos. Si quisiéramos mostrar el valor del puntaje pero acompañados de la palabra "puntos", deberíamos utilizar un pequeño "truco". Veamos de qué se trata.

Lo primero que haremos es renombrar el rasgo "Puntaje" del jugador (Player) como "Puntos". Esto lo hacemos accediendo a la pestaña **Player (Jugador)**, vamos hasta abajo donde se encuentra el rasgo y simplemente lo renombramos como "Puntos" (en vez de "Puntaje" como tenía antes).

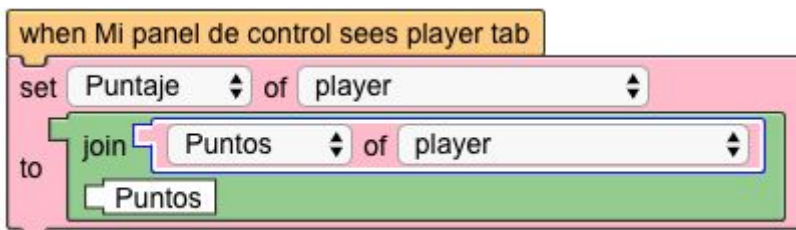
El bloque que habíamos creado para los agentes 'Moneda' y 'Charco de barro' se actualiza automáticamente:



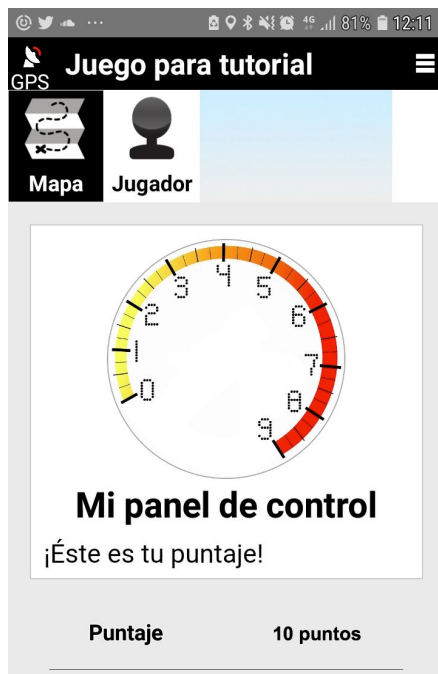
Ahora debemos crear un nuevo rasgo 'Puntaje' y asegurarnos de que sea visible y ocultaremos el rasgo 'Puntos'. Después de estos cambio los rasgos deberían verse así en la pestaña **Player** del **Editor**:

Name	Value	Visible		
Puntos	0	no		
Puntaje		yes		

Ahora debemos agregar los siguientes bloques, teniendo cuidado de agregar antes de la palabra 'Puntos' un espacio en blanco, para evitar que la cantidad de puntos no salga pegada a la palabra:

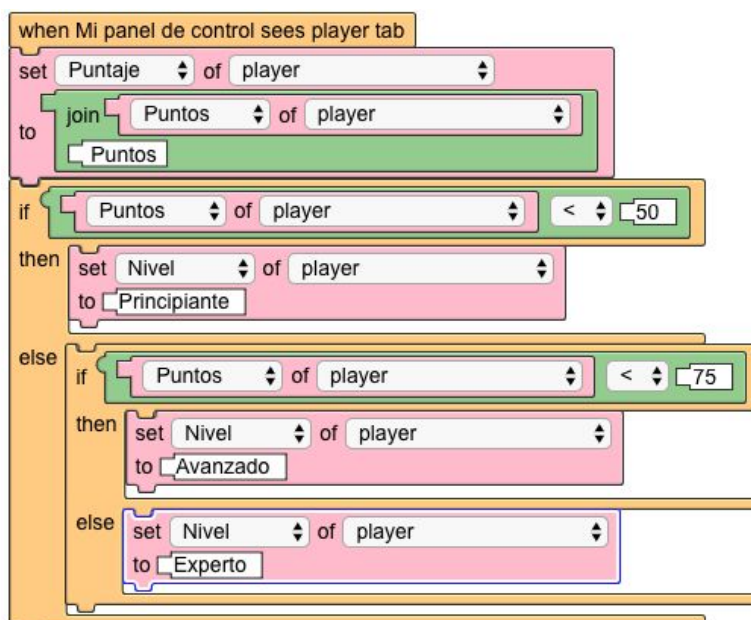


Probemos nuestro juego. Ahora, la pestaña **Jugador** debería verse así luego de visitar al agente 'Moneda':



¡Experimenten nuevas cosas! Prueben, por ejemplo, agregar un rasgo llamado '*Nivel*' para distinguir el nivel de dificultad del juego:

Name	Value	Visible		
Puntos	0	no		
Puntaje		yes		
Nivel	Principiante	yes		



Prueben el juego. Luego de visitar al agente 'Moneda', la pestaña '**Jugador**' en la aplicación móvil debería verse así:



Importante: Elijan *siempre* la opción *Common for all roles (Común para todos los roles)* al crear rasgos del jugador.

Si eligen la opción **Picking Only for __ (Sólo para __)** crearán un rasgo específico para un solo rol. Los rasgos específicos de un solo rol solo pueden ser modificados por scripts que vengan del mismo rol. Los rasgos específicos de un solo rol no pueden ser modificados por scripts de agentes o del mundo.

CREAR UN JUEGO DE INTERIORES

No se puede usar el GPS en lugares interiores. En su lugar, considera usar una de las técnicas a continuación para hacer un juego basado en ubicación sin GPS:

1. **Agentes protegidos por contraseña**
2. **Pistas (Clue Codes)**
3. **Beacons**

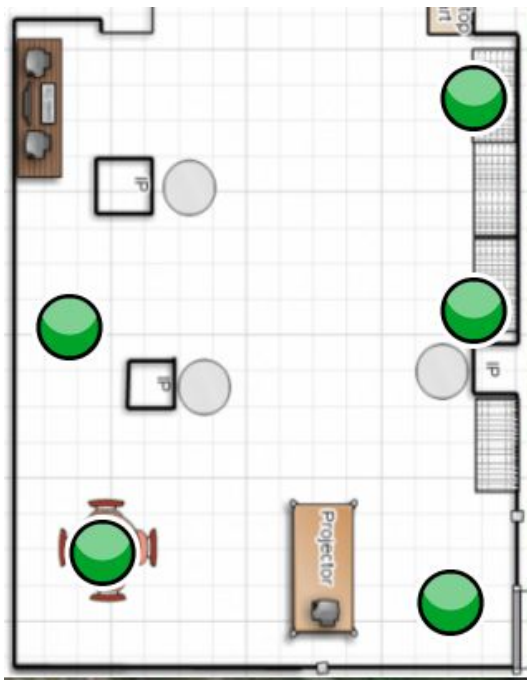
Para cada técnica, debemos crear una región interior para representar la ubicación interior. El GPS no se usa y no aparece el ícono de jugador en el mapa cuando el jugador está en una región interior.

Una región interior debe utilizar un archivo de imagen o un mapa personalizado. Es importante usar un mapa realista de la ubicación interior para ayudar al jugador a moverse.

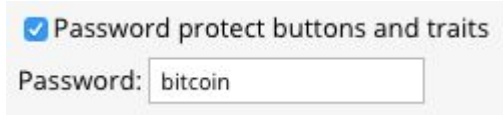
1. Agentes protegidos por contraseña

Esta técnica consiste en utilizar contraseñas o palabras clave que aparecen en lugares del mundo real para acceder a los agentes. Esto obliga al jugador a visitar la ubicación del mundo real para obtener la contraseña y poder continuar jugando el juego. Por ejemplo, en una recorrida por un zoológico, podríamos pedirle al jugador que verifique cuál es la primer palabra que aparece en el cartel que hay a la entrada de la zona de los cocodrilos, para obligarlo a visitar el lugar.

Hay que crear los agentes y ubicarlos en el lugar del mundo real en el mapa tal como lo haríamos para una ubicación al aire libre:



Colocar en ON los botones de **Password protect (protegido por contraseña)** y darle a cada agente una contraseña. Por ejemplo, para el agente 'Moneda':



Tal vez sea útil utilizar el modo **Overview (Vista general)** para poder ver todos los agentes juntos.



Ahora debemos decirle al jugador dónde o cómo encontrar la contraseña en la descripción del agente. Se pueden dar pistas que aparezcan en la imagen del agente, o en la descripción, o también la contraseña puede ser la respuesta a una pregunta acerca del área donde se encuentra.

El script sólo se ejecutará cuando el jugador ingrese la palabra correcta. Consideren cambiar la descripción en el script para que el jugador aún no se le diga dónde encontrar la contraseña.



2. Agentes de tipo "clue code" (código de pista)

Los agentes de tipo **Clue Code (Código de pista)** pueden utilizarse para implementar un audio-tour, donde el jugador busca señales en el mundo real para descubrir palabras clave que ingresan en la pestaña de **Clue Code (Pista)**. En el caso de los agentes protegidos por contraseña, la navegación del jugador está guiada por la posición de los agentes en el mapa, mientras que con las **Clue Codes (Pistas)**, el jugador elige su propio recorrido.

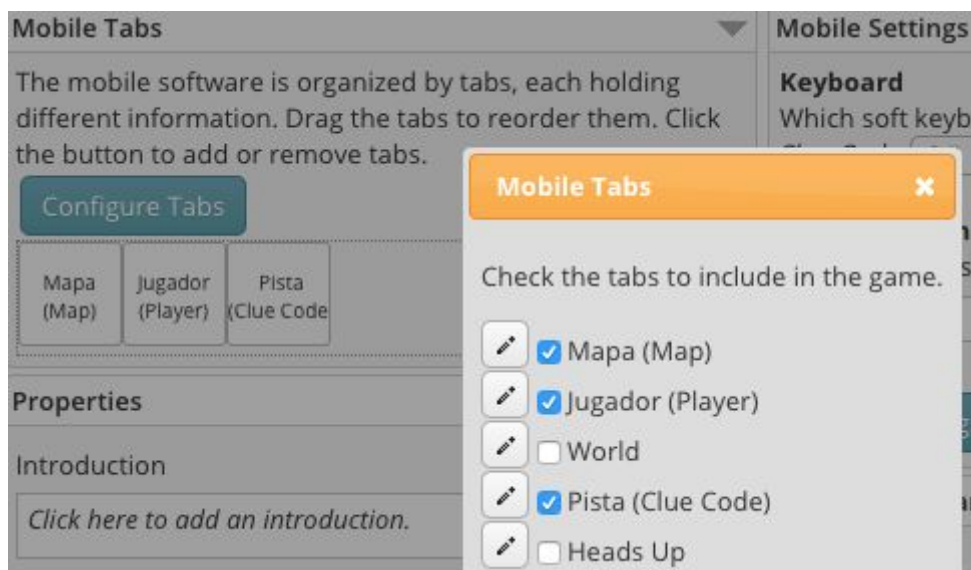
Para crear un agente del tipo **Clue Code (Pista)**, hay que elegir la opción **Clue Code (Pista)** de la lista en la configuración de la propiedad **Location (Localización)** del agente y luego tipear la contraseña de dicha **clue code (pista)**:



Asegúrense de incluir la pestaña Clue Code (Pista) en el juego. Para eso deben dar clic en el botón **Configure Tabs (Configurar Pestañas)** de la opción **Mobile Tabs (Pestañas Móviles)** de la pestaña **Settings (Configuración)**:



Ahí se abrirá una ventana con todas las opciones de las pestañas que pueden incluirse en la pantalla de la aplicación móvil. Ahí deben marcar 'Clue Code' y pueden incluso renombrarla como 'Pista' dando clic en el lápiz a la izquierda de la palabra:



3. Beacons



En las técnicas anteriores, el jugador era responsable de iniciar las interacciones con el juego, ya sea tocando sobre un agente e ingresando una contraseña, o ingresando un código (clue code).

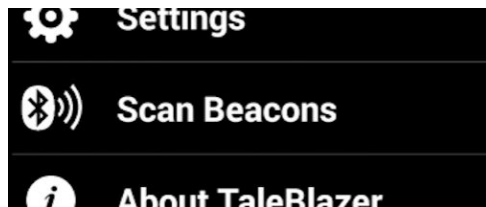
Con los beacons, el juego puede lanzar interacciones con el jugador en función de la ubicación del jugador, al igual que cuando se usa el GPS.

Cada beacon se identifica de manera única mediante una firma de tres partes: UUID, mayor y menor. Para determinar la firma de cada beacon, usar el software que viene con beacon, o

seguir los pasos a continuación para escanear beacons usando la app TaleBlazer para Android.

Apple no permite que los dispositivos iOS busquen beacons. Debes usar TaleBlazer Mobile para Android para hacer esto.

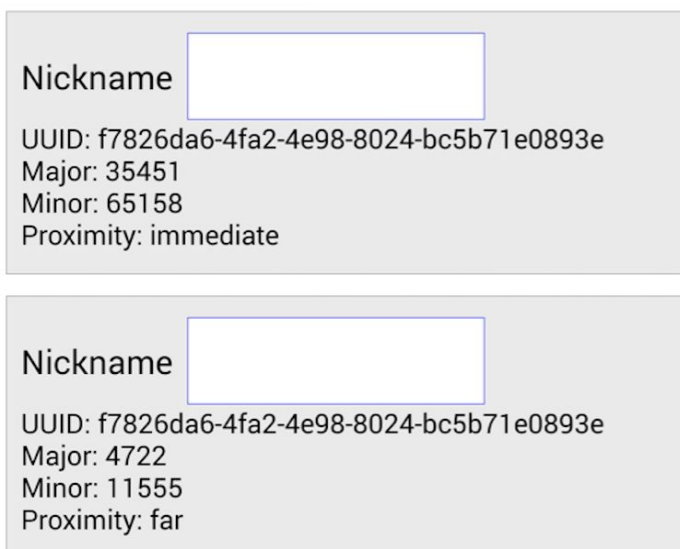
Colocar el primer beacon al lado del dispositivo Android. Mover todos beacons al menos a 3 metros de distancia. Seleccionar **Scan Beacons (Escanear Beacons)** en el menú de hamburguesa de la aplicación móvil TaleBlazer:



Después de unos segundos, debería ver algo como esto :



2 beacons found.

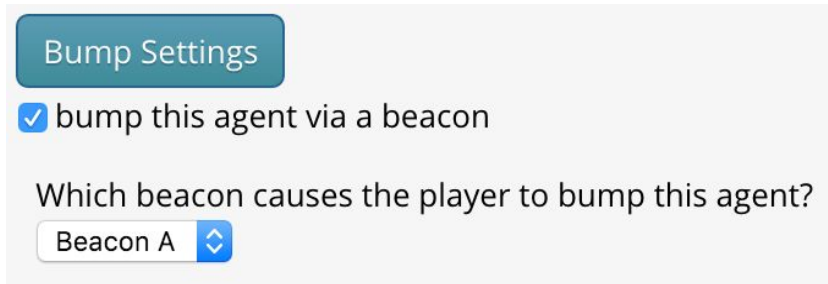


Los beacons se ordenan por proximidad con el más cercano. Observar que en el ejemplo anterior, el primer beacon está en proximidad inmediata y el segundo beacon está lejos. Esto muestra que el primer beacon es el que está inmediatamente al lado del dispositivo Android. Nombrar el beacon con un apodo usando una etiqueta o marcador permanente, y luego escribir el mismo apodo en el software TaleBlazer Mobile. Enviarse los resultados a uno mismo.

En el **Editor** de TaleBlazer, agregar un nuevo beacon en la pestaña **Beacon**. Copiar y pegar el *nombre*, *UUID*, *mayor* y *menor* del correo electrónico al nuevo beacon. Repetir este proceso para los beacons restantes.

Configurar agentes

En la pestaña Agents (Agentes) seleccionar o agregar un agente a ser encontrado cuando el jugador se aproxime al beacon. En la sección **Settings (Configuración)** poner en ON la opción **Bump this agent via a beacon (Visitar a este agente a través de un beacon)**. Luego elegir el beacon de la lista.



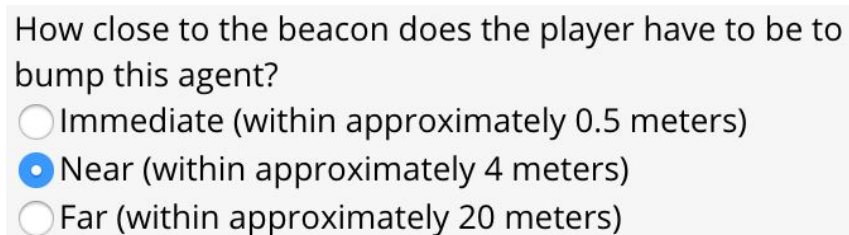
Bump Settings

☒ bump this agent via a beacon

Which beacon causes the player to bump this agent?

Beacon A

Especificar cuán cercano al beacon debe estar el jugador para considerar que hay interacción:



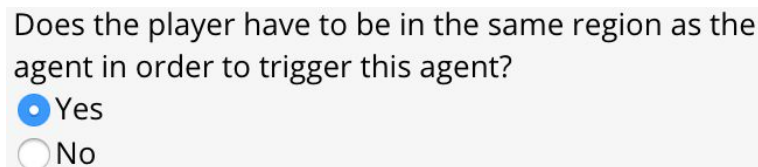
How close to the beacon does the player have to be to bump this agent?

☐ Immediate (within approximately 0.5 meters)

☒ Near (within approximately 4 meters)

☐ Far (within approximately 20 meters)

Especificar si el jugador debe estar en la misma región para interactuar con el agente:



Does the player have to be in the same region as the agent in order to trigger this agent?

☒ Yes

☐ No

Repetir esto para cada agente que deseen sea encontrado a través de un beacon. En TaleBlazer, estos se llaman **'beacon agents' (agentes beacon)**.

Descarguen y jueguen su nuevo juego en un dispositivo Android o iOS preparado para BLE. La interacción con estos agentes se producirá cuando el jugador entre en el rango de los respectivos beacons.

Configurar la interacción con los agentes beacon

La interacción con los agentes beacon es diferente que con los agentes comunes. Esta interacción puede verse y cambiarse a través del botón **Bump Settings for Beacon Agentes (Configuración de la Interacción de los Agentes Beacon)** en la pestaña **Beacon**:



Bump Settings for Beacon Agents

Consideren cambiar este seteo durante el testeo del juego para permitir la interacción con los agentes. Cambien:

Map Tab

- ☐ Show agent
 - ☒ regardless of player location
 - ☐ when player is within game coordinates
- ☐ Allow tap to bump
 - ☐ regardless of player location
 - ☒ when player is within game coordinates

por:


Map Tab

- ☒ Show agent
 - ☒ regardless of player location
 - ☐ when player is within game coordinates
- ☒ Allow tap to bump
 - ☐ regardless of player location
 - ☒ when player is within game coordinates

Cuando hayan terminado el testeo, no olviden cambiar de nuevo la configuración. También pueden elegir **Show hidden agentes (Mostrar agentes ocultos)** en la ventana de **Settings (Configuración)** en la app TaleBlazer.

Estado de los beacons



La herramienta **Beacon Status (Estado del Beacon)** de la app TaleBlazer lista todos los beacons configurados en el juego junto con las lecturas de proximidad.

 **Above Main Desk**
UUID: B9407F30-F5F8-466E-AFF9-25556B57FE6D
Major/Minor: 14608/37863
Currently near at 0.27 meters


Para abrir esta herramienta, seleccionar Beacon Status (Estado del Beacon) del menú de hamburguesa durante el juego que utilice beacons.

Para ver el registro de las lecturas recibidas mientras la herramienta está abierta, tocar en



Los beacons encontrados se marcan con el ícono . Los beacons que no se encontraron se marcan con el ícono .

Si un agente beacon no aparece durante el testeo, usar la herramienta Beacon Status para solucionar el problema, ya sea debido a la configuración del beacon o del juego. Ubicarse

cerca del beacon y luego tocar en .


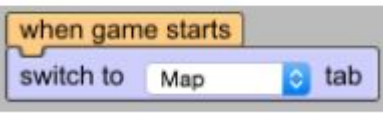

Dado que los agentes beacon se activan tan pronto como se recibe una lectura dentro del rango, cualquier lectura inmediata, por ejemplo, debería activar todos los agentes configurados en inmediato, cercano y lejano.

En Android, las lecturas corregidas se utilizan para que iOS y Android se comporten de la misma manera.

Para diagnosticar el funcionamiento de todos los beacons en su juego, abrir la herramienta **Beacon Status (Estado del beacon)**, luego recorrer toda el área del juego con la herramienta abierta. Tocar el botón **Update (Actualizar)** para ver qué beacons se encontraron y qué lecturas recibieron durante su caminata.

GUÍA DE BLOQUES DE COMANDOS

Control

BLOQUE	¿QUÉ HACE?
	Ejecuta los bloques cuando comienza e
	Empieza el juego en diferente a la prime
	Ejecuta los bloques

Para una guía completa de los bloques de comando, [visitar éste enlace](#).

Allí encontrarán todos los bloques de comandos, separados por cajones, con una imagen del bloque y la explicación de qué hace ese bloque.