

GenteGuada

Manual de Usuario

v0.1

INDICE

● Introducción.....	3
● Autenticación de usuario.....	3
● El interfaz.....	4
● Primeros pasos.....	5
● Tratando con objetos.....	6
● Operaciones avanzadas.....	6
● Uso del editor de avatares.....	6
● Intercambio de objetos.....	9
● Uso del chat privado.....	10

INTRODUCCIÓN

A lo largo de este manual, veremos todas las posibilidades que permite GenteGuada, desde aprender a moverse y dar los primeros pasos, a acciones más avanzadas como mantener una conversación privada, o personalizar a nuestro gusto el avatar que usaremos a lo largo del juego.

AUTENTICACIÓN DE USUARIO

Tras iniciar GenteGuada, aparecerá una pantalla donde introducir nuestros datos de usuario. En el campo *Usuario* deberemos introducir nuestro nombre de usuario de Guadalinux, y en password su contraseña. Tras introducirlo, pulsamos *Aceptar* para continuar. Si deseamos salir, pulsaremos *Cancelar*.



EL INTERFAZ

Tras autenticarnos, el juego mostrará a nuestro personaje en una de las habitaciones iniciales. Además de la zona de juego, podremos ver una serie de botones e información, que detallaremos ahora:



En la esquina superior izquierda podremos ver el nombre de la habitación en la que nos encontramos.

Acciones de sistema: Justo debajo de la zona de juego, en la parte izquierda, veremos 3 botones con acciones de sistema:

- **Exit:** sale del juego.
- **Maximizar/Minimizar:** nos permite cambiar el juego entre modo pantalla completa y modo ventana.
- **Sonido:** permite activar y desactivar el sonido del juego.

Acciones de personaje: A la derecha de la pantalla veremos 5 botones que ejecutan varias acciones con nuestro personaje:

- **Edición de avatar:** Al pulsar este botón entraremos en la pantalla de edición de avatar. Esta pantalla y sus controles será explicada más adelante.
- **Salto:** Este botón permite a nuestro personaje saltar en vertical.
- **Rotar a la izquierda:** rota a nuestro personaje a la izquierda, cambiando su orientación.
- **Rotar a la derecha:** rota a nuestro personaje a la derecha, cambiando su orientación.
- **Chat privado:** Abre la ventana de chat privado, permitiendo conversar con otros jugadores. Esta ventana y sus controles serán explicados más adelante.

Además de estos controles, en la parte inferior de la pantalla tenemos 3 zonas diferenciadas:

- **Chat:** Localizada en la parte inferior izquierda de la pantalla, incluye una zona donde escribir nuevos mensajes, y una ventana de chat donde estos se irán mostrando.
- **Mi perfil:** Localizado en la zona inferior central de la pantalla, muestra información del jugador como su nombre e imagen, puntos acumulados, tiempo jugado, o experiencia adquirida.
- **Inventario:** Zona situada en la esquina inferior derecha de la pantalla, muestra los objetos que tengamos en el inventario.

PRIMEROS PASOS

Como dijimos antes, al entrar en GenteGuada apareceremos en una de las habitaciones iniciales. Estas habitaciones son sencillas, con algunos elementos móviles y espacio libre suficiente para aprender a movernos por el juego.

Para movernos a una celda hacemos click con el ratón en dicha celda. Si podemos llegar y está desocupada, aparecerá en ella un marcador indicando el destino de nuestro movimiento y comenzaremos a andar. Al llegar, se detendrá el movimiento y desaparecerá el marcador de destino. Si hemos hecho click sobre una celda ocupada, el marcador de destino aparecerá en la celda libre más cercana, y después comenzaremos a andar.

Para seleccionar un objeto de la habitación tendremos que ponernos a su lado y hacer click con el ratón sobre él. Al hacerlo, aparecerá en la esquina inferior derecha de la zona de juego un pequeño panel con los botones correspondientes a las acciones que podemos realizar con ese objeto.

Para deshacer la selección de un objeto hacemos click en cualquier celda vacía de la habitación.

Para saltar sobre un objeto seleccionamos el objeto y pulsamos en el botón Saltar de sus opciones (si está incluido).

TRATANDO CON OBJETOS

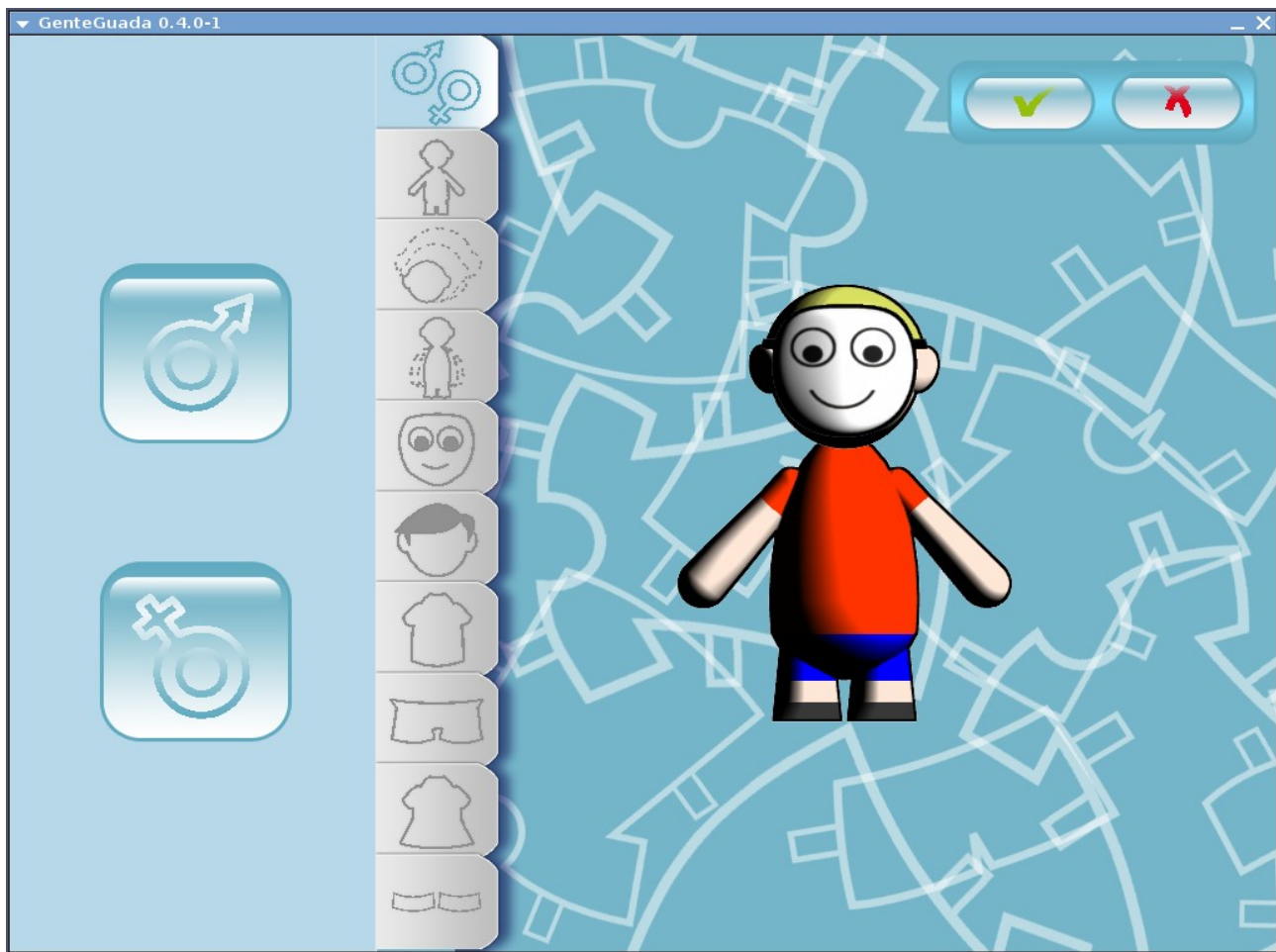
Cada objeto tiene diferentes acciones que podemos realizar con él, algunos tienen varias y otros no tienen ninguna. Veamos algunas de las opciones y su funcionamiento:

- **Saltar**: El personaje salta por encima del objeto si hay espacio libre al otro lado.
- **Inventario**: El personaje recoge el objeto y se lo lleva al inventario. Al hacer esto, el objeto puede desaparecer de la habitación o seguir allí.
- **Recoger puntos**: El personaje recoge un billete de Guadapuntos. Los puntos se suman a los que ya tenga y el billete desaparece.
- **Hablar**: El personaje habla con el objeto seleccionado, y este le responde con una frase o un acertijo.
- **Abrir**: El personaje abre una puerta o un portal, y esta le transporta a otra habitación.
- **WWW**: Al seleccionar esta opción, el objeto abre una página web en el navegador.
- **Subir**: Si es posible, escala el objeto seleccionado y se sitúa en la cima.
- **Levantar**: Si es posible, el personaje coge un objeto y lo mantiene sobre su cabeza.
- **Soltar**: El personaje suelta un objeto que tenga cogido.
- **Dar tarjeta de visita**: Opción solo para personajes jugadores. Esta opción permite dar una tarjeta de visita con nuestros datos a otro personaje, de forma que se puedan mantener conversaciones privadas desde cualquier lugar del juego.
- **Intercambiar**: Opción solo para personajes jugadores. Activando este botón se inicia el intercambio de objetos con otro jugador.

OPERACIONES AVANZADAS

Existen algunas operaciones avanzadas que requieren una mayor explicación. A continuación detallamos su uso y funcionamiento:

- **Uso del editor de avatares**
GenteGuada incorpora una herramienta para editar en cualquier momento el avatar de nuestro personaje, la cual se activará cuando el usuario pulse en el botón *Cambiar configuración avatar*. Al activarlo, la aplicación mostrará el panel de configuración de avatares:

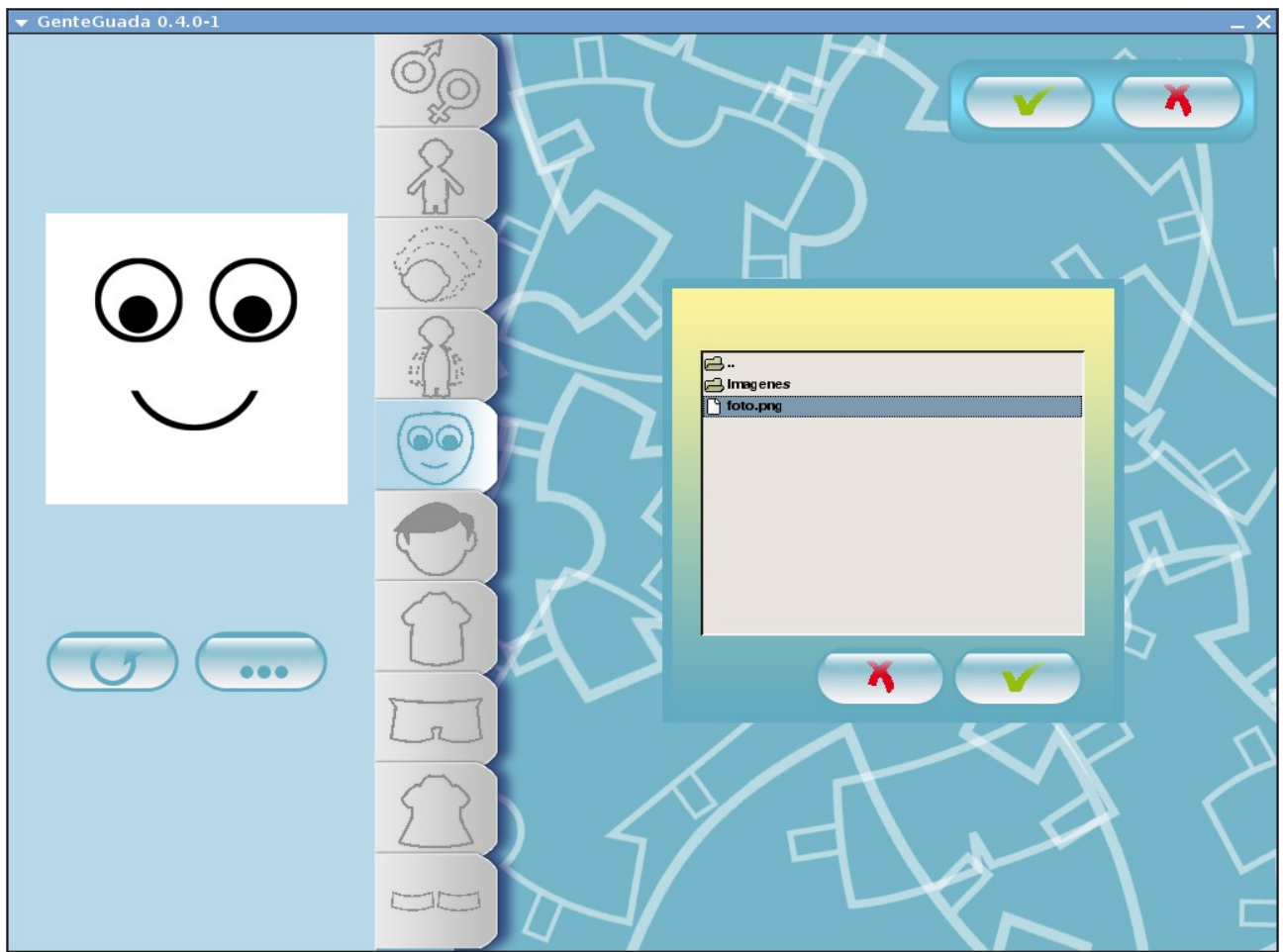


En este panel podemos ver 3 zonas diferenciadas:

- *Vista previa del avatar:* localizado en la derecha de la pantalla, permite ver el aspecto del avatar con los cambios que introduzca el usuario.
- *Pestañas:* Columna central, selecciona el elemento que se desea modificar en el avatar (color de pelo, largo de pantalón, fotografía de careta, etc).
- *Configuración:* en la zona izquierda de la pantalla, muestra las opciones de configuración del elemento seleccionado en las pestañas.

Para modificar el avatar por defecto, seleccionamos una de las pestañas de la columna central. Cada una de ellas controla uno de los elementos del avatar, y al seleccionarla mostrará en la zona izquierda los controles de configuración de ese elemento. De esta forma podemos modificar parámetros como el color de camiseta, largo de pantalones, estilo de pelo, tamaño de cuerpo y cabeza, etc.

Una de las principales opciones de la modificación de avatares es la de cambiar la imagen que usaremos como careta de nuestro avatar. Modificando esta imagen, podemos crear un avatar con nuestra propia cara y usarlo dentro del juego. Para cambiar esta imagen, seleccionamos la pestaña con careta, y pulsamos el botón *Abrir...* .



Al hacerlo aparecerá una ventana con la que podremos navegar en el árbol de archivos y seleccionar una imagen. Cuando esté seleccionada, pulsamos en el botón *Aceptar* y GenteGuada cambiará automáticamente la imagen de la careta de nuestro avatar.

Una vez adaptado el avatar a nuestros gustos, pulsamos en el botón *Aceptar* para volver al juego. Podremos seguir con el juego, y GenteGuada pondrá el nuevo avatar en cuanto esté listo.

- **Intercambio de objetos**

Durante el juego, podremos intercambiar algunos objetos con otros usuarios. Para ello, en primer lugar seleccionamos a otro jugador, y dentro de sus opciones pulsamos el botón *Intercambio*. Al hacerlo se mostrará la ventana de intercambio:



Tras esto, podremos seleccionar objetos que queramos darle al otro usuario. La forma de hacerlo es seleccionando un objeto de nuestro inventario y añadirlo a la ventana pulsando el botón *Sacar del inventario*. Esta operación puede repetirse cuantas veces se quiera.

Una vez que tengamos todos los objetos a intercambiar en la ventana de intercambio (aunque también es posible realizar la operación sin dar ningún objeto), pulsamos el botón *Aceptar*. En ese momento, al otro

usuario le aparecerá la misma ventana de intercambio, pero con los objetos que hayamos depositado. El otro usuario podrá añadir objetos a su zona de intercambio de la misma forma, seleccionándolos y pulsando el botón *Sacar del inventario*.

Una vez que el segundo jugador haya incluido todos los objetos a intercambiar, deberá pulsar el botón *Aceptar* para confirmar el intercambio.

- **Uso del chat privado**

GenteGuada permite el chat privado entre usuarios sin importar dónde estén, pero solo entre aquellos que previamente hayan intercambiado tarjetas de visita.



Para ello, deberemos seleccionar a otro usuario y pulsar el botón *Dar tarjeta de visita*. GenteGuada nos mostrará un mensaje indicando que está preguntando al otro usuario, y éste verá un diálogo para confirmar o rechazar el intercambio de tarjetas.



Si el usuario ha aceptado el intercambio de tarjetas o tenemos ya tarjetas de otros jugadores, podremos iniciar un chat privado con otros jugadores. Para ello, usamos el botón *Chat privado*, localizado a la derecha de la pantalla. Este nos mostrará la siguiente ventana de *Chat privado*.

En la parte izquierda de la ventana veremos la zona de *Contactos*, donde aparecerán los nombres y fotos de aquellos usuarios con los que hayamos intercambiado tarjetas de visita. En la zona derecha se mostrará el chat con el usuario seleccionado. En la esquina inferior izquierda encontramos el botón *Eliminar contacto*, que nos permitirá eliminar un contacto de nuestra lista, y en la esquina inferior derecha se encuentra el cuadro de texto para introducir nuevos mensajes.

Para iniciar una nueva conversación o retomar una antigua, tan solo es necesario seleccionar al usuario con el que queremos hablar, y comenzar a escribir en el cuadro de texto exitable.

Si un usuario recibe un mensaje sin tener abierta la ventana de chat privado, este aparecerá como un correo que cruza la pantalla hasta el icono de la ventana, que cambiará hasta que el usuario abra.



Además, en la zona de contactos de la ventana aparecerá un marcador “(*)” junto al nombre del usuario que mandó el nuevo mensaje.

