

Título de la aplicación:

Camino de Santiago

Instrucciones de instalación:

- Ejecute el programa instalador *Santiago_setup.exe*
- Seleccione el idioma de instalación y haga clic en **OK**.
- Seleccione el directorio de instalación y haga clic en **Instalar**.
- La instalación concluirá en breves instantes. Haga clic en **Aceptar** para cerrar la ventana de aviso y luego en **Cerrar** para acabar la instalación.
- Si tiene el programa instalador pequeño (82,9 MB) y quiere tener música durante el juego, descomprima el archivo *Santiago_music.zip* en el directorio de instalación del juego. Si no tiene este archivo, tendrá que descargarlo por separado.

Instrucciones de inicio:

- Asegúrese de que el escritorio de Windows está trabajando a una resolución de 1024x768 (recomendada) o superior.
- Haga doble clic en el acceso directo *Camino de Santiago* creado en el escritorio. O bien:
- En el menú **Inicio**, seleccione *Programas>Camino de Santiago>Camino de Santiago*

La primera vez que se inicie el programa aparecerá una ventana de configuración (se puede volver a esta ventana ejecutando, en el menú **Inicio**, *Programas>Camino de Santiago>Configuración*).

- Si la resolución de Windows no es de 1024x768, será necesario chequear la casilla **Ejecutar en ventana**.
- Si no desea que esta ventana vuelva a aparecer, chequee la casilla **No volver a mostrar esta ventana**.
- Haga clic en **OK** para salvar la configuración y comenzar el juego.

Instrucciones de desinstalación:

- En el menú **Inicio**, ejecute *Programas>Camino de Santiago>Desinstalar*
- Haga clic en **Sí** para iniciar la desinstalación y luego en **Aceptar** para acabar.
- Si durante la instalación cambió el directorio de instalación por defecto, es posible que queden elementos sin desinstalar completamente; deberá entonces eliminarlos manualmente.

Sobre la aplicación:

La aplicación informática desarrollada es un juego de ordenador, enmarcado en el género llamado Aventura Gráfica, y desarrollado con el entorno de programación Wintermute Engine Development Kit 1.8.6.

La aplicación narra una historia de ficción ambientada en el Camino de Santiago, y el usuario controlará al protagonista, al que deberá guiar durante el juego.

El género de la aventura gráfica se adapta adecuadamente a las necesidades de los sistemas de seguimiento de mirada, ya que no precisa de interacciones rápidas o de complejas combinaciones de teclas.

Sin embargo, el control de la mayoría de las aventuras gráficas involucra al menos una diferenciación entre el clic izquierdo y el clic derecho del ratón, algo que sería engorroso, e incluso a veces irrealizable, con la mayoría de sistemas de seguimiento de mirada. De modo que una aventura gráfica orientada a su uso con un sistema de seguimiento de mirada resulta algo novedoso.

La aplicación implementa en sí misma el “dwell-time”, pudiendo utilizarse con cualquier sistema de seguimiento de mirada, sin necesidad de que éste tenga implementada la emulación de clics.

La aplicación también permite ser manejada con un uso normal del ratón, con el uso habitual del clic izquierdo. Además, responde a las teclas de “Intro” y “Barra espaciadora” como si fueran un click izquierdo del ratón, lo que permite un control híbrido (mover el cursor con un sistema de eye tracking e interactuar con una tecla o pulsador).

La resolución de pantalla del programa es de 1024x768. En caso de que el escritorio de Windows esté configurado con una resolución mayor, el programa deberá ejecutarse en ventana, que mantendrá el tamaño de 1024x768. De otra forma, puede que la aplicación no funcione correctamente con el sistema de seguimiento de mirada.

El usuario puede elegir desde el programa la duración del “dwell-time”, así como otras opciones de accesibilidad, como la activación de una ayuda visual en algunos puzzles que involucran sonidos, para usuarios con problemas auditivos.

El programa permite guardar partidas para retomarlas en otro momento.

La aplicación está destinada a un público amplio, de cualquier edad y con poca o nula experiencia previa en este tipo de juegos, de modo que la dificultad de los enigmas no será muy elevada y durante el juego se podrán conseguir pistas adicionales en algunos de ellos.

La aplicación está estructurada en etapas correspondientes a las del propio Camino de Santiago. Cada etapa consta de varias localizaciones en las que se deberán resolver uno o varios enigmas, acertijos o puzzles para poder avanzar a la siguiente localización.

En pantalla se tendrán iconos que permitirán el acceso a menús y otras funciones del programa.

La aplicación viene con su programa instalador, creado con el programa Nullsoft Scriptable Install System 2.23, que permite su instalación en castellano o inglés, e incluye la documentación necesaria (manual de usuario).

Sobre el manejo:

- Menú Principal.

Lo primero que se encuentra el usuario es el menú principal. Incluye las siguientes opciones:

- **Nuevo juego:** Inicia una nueva partida.
- **Cargar juego:** Accede al menú *Cargar juego*.
- **Opciones:** Accede al menú *Opciones*.
- **Salir:** Accede a la ventana *Salir del juego*, que permite abandonar el juego.

-Menú de Juego.

Cuando se accede al menú desde una partida iniciada, aparecen las siguientes opciones:

- **Continuar:** Continúa la partida actual.
- **Salvar juego:** Accede al menú *Guardar juego*
- **Cargar juego:** Accede al menú *Cargar juego*.
- **Opciones:** Accede al menú *Opciones*.
- **Salir:** Accede a la ventana *Salir del juego*, que permite abandonar el juego.

- Menú Guardar juego.

Permite guardar la partida actual. Para ello:

- Seleccione una ranura de la lista, haciendo clic en ella (si hace clic en una ranura ya ocupada, sobrescribirá la partida existente).
- Haga clic en el botón *Guardar*.

- Menú Cargar juego.

Permite acceder a una partida guardada con anterioridad. Para ello:

- Seleccione una ranura de la lista que corresponda con una partida guardada, haciendo clic en ella.
- Haga clic en el botón *Cargar*.

-Menú Opciones.

Permite personalizar algunos aspectos del juego:

- **Activar subtítulos:** Permite activar o desactivar los subtítulos del juego.
 - **Nota:** Las voces serán distribuidas en un futuro en un archivo aparte que podrá ser añadido al juego ya instalado. Si el juego no detecta este

archivo, los subtítulos aparecerán activados por defecto, no pudiendo modificar esta opción.

- **Activar Mirada Libre automática:** Activa o desactiva la función Mirada Libre automática. Con esta función activada, el juego vuelve automáticamente al modo Mirada Libre después de cada acción del usuario. (Ver modo *Mirada Libre* más adelante para más información)
- **Activar ayudas visuales:** Algunos de los puzzles del juego contienen información en forma de sonidos. Los usuarios con problemas auditivos pueden activar esta opción para sustituir las pistas sonoras por otras visuales que les ayuden a continuar.
- **Tiempo de espera:** Permite configurar el tiempo de espera, *dwell-time*.
- **Aceptar los cambios:** Sale del menú aceptando los cambios.

- Salir del juego.

Abandona el juego. Es recomendable guardar antes la partida para no perder los progresos realizados.

- Durante el juego.

Aparecen en la pantalla varios iconos.

- **Menú:** Los engranajes de la parte inferior izquierda. Permite acceder al menú de Juego.



- **Mochila:** En la parte superior derecha. Permite acceder al inventario, donde se guardan los objetos que se han recogido durante la aventura. Para cerrar el inventario, basta con apuntar el cursor a la mitad inferior de la pantalla.



- **Mirada Libre:** Icono con forma de ojo o de mano, en la parte superior izquierda. Permite activar o desactivar el modo Mirada Libre.



- Cuando el modo Mirada Libre está activo, el icono tiene forma de ojo, y el usuario puede examinar tranquilamente la pantalla sin miedo a que, al demorarse varios segundos en una zona concreta, se ejecute un clic accidental.



- Cuando el modo Mirada Libre está desactivado, el icono tiene forma de mano, y permite al usuario interactuar con el escenario, imprescindible para avanzar en el juego.

- Objetos.

En la mochila (inventario) se irán guardando los objetos que el protagonista recoja durante su aventura. Los objetos (en el inventario o en el escenario) pueden usarse de varias formas.

* **Objetos de uso inmediato:** Al actuar sobre algunos objetos, inmediatamente se obtendrá una reacción.

* **Objetos de uso combinado:** Al actuar sobre algunos objetos, especialmente aquellos que están en el inventario, el objeto pasará a formar parte del cursor. En ese momento se podrá usar ese objeto sobre otros objetos, tanto en el inventario como en el escenario.

Se comienza la aventura con varios objetos:

- **Folletos:** Contienen información sobre los lugares visitados. A medida que se avanza en el juego, se consiguen más folletos. Generalmente sólo contienen curiosidades e información adicional que no es necesaria para avanzar, pero en ocasiones pueden contener pistas adicionales o incluso esenciales para el avance del juego.



- **Teléfono:** Al usarlo, el protagonista contacta con una amiga que le dará pistas sobre los siguientes pasos a dar para avanzar en el juego. Es preferible hacerlo como último recurso cuando se esté completamente atascado en una situación y no se sepa cómo avanzar, si bien en contadas ocasiones la información obtenida resultará imprescindible para el avance.



- **Libreta:** Aquí, el protagonista apuntará el acertijo correspondiente a la etapa en curso, para poder recordarlo en cualquier momento durante el juego.



Pruebas iniciales:

Según los primeros usuarios de prueba, habituados a jugar aventuras gráficas y que han usado como control el ratón tradicional, el juego resulta de fácil manejo y de dificultad baja.

Es de esperar que la dificultad relativa aumente cuando el usuario no es jugador habitual de este tipo de juegos.

Posteriores pruebas de la versión Demo usando sistemas de seguimiento de mirada, sin uso de clicks (*gaze-only*) mostraron que sería interesante disponer de un control híbrido como el implementado en la versión final.

Se espera que el control del juego sea cómodo para usuarios que utilicen sistemas de seguimiento de mirada. La mayoría de usuarios en las primeras pruebas realizadas para el concurso de COGAIN así lo afirmaron.

Información de contacto:

Nombre: Javier Hernández Sanchiz.

Universidad Pública de Navarra

E-mail adress: javihdezsanchiz@hotmail.com

Mail adress: C/ Lizarra, 49 – 5ºD – 31200 Estella (Navarra – España)

Phone: +34 948 555 071 / +34 626 75 41 14