

Manual Galeria Onashaga

Descripción General de la Experiencia	2
Configuración Inicial de la Experiencia	4
Inicio de la Aplicación	5
Recomendación	5
GUIA PARA EL PERSONAL DE ASISTENCIA	6
CONTROLES:	6
Movimiento	6
Objetos	6
Pulsera	7
Herramientas	7
Cámara	7
GPS	7
Preparar al Usuario	8
Antes de colocar el dispositivo	8
Durante la actividad	8

Descripción General de la Experiencia

Galería Onashaga es un serious game que tiene como objetivo lograr que sus jugadores conecten con el ecosistema submarino que existe debajo del canal Onashaga (Beagle), esto a través de la simulación de la experiencia de un buzo en realidad virtual.

En la galería virtual el jugador se encontrará con las exposiciones vistas en el mundo real, al interactuar con ellas se le transportará a una actividad relacionada a su portal.

Las actividades tendrán como protagonistas a diferentes elementos del museo y tendrán un carácter interactivo y divulgativo. En total son 5 actividades que los usuarios podrán resolver: Escondidas, Limpieza, Baile de los lobos marinos, Pescando con cormoranes y Arqueología submarina.

Actividades Resumen

Escondidas:

El jugador comenzará en el centro del mapa, su objetivo será encontrar un “torito de los canales”, un “pulpo colorado” y un “ermitaño común” y conseguir una foto de ellos.

En el mapa habrá 3 ejemplares de torito y ermitaño y 2 pulpos colorados, además de otras especies que decorarán la actividad (peces, algas y esponjas genéricas).

Para obtener las fotos el jugador utilizará la herramienta “cámara” accesible a través de la pulsera en su mano izquierda.

Limpieza

El jugador comenzará cerca de la caja de residuos. El mapa estará decorado con algas, esponjas y especies que nadarán por la zona, pero no serán interactivos.

El jugador tendrá como objetivo encontrar y llevar 8 residuos a la caja de extracción: tres botellas, cuatro tablas de madera y una rueda.

Para conseguirlo el jugador podrá tomar los objetos al acercar su mano y presionar el gatillo inferior (R3/L3), con esto podrá nadar hasta la caja de residuos con la basura en sus manos.

Baile de los Lobos Marinos

El jugador comenzará en una esquina del mapa, su objetivo será encontrar unos lobos marinos que están nadando en el bosque de algas.

Una vez llegue a la zona indicada podrá ver a dos lobos nadando por la zona, cada uno tendrá una ruta que a veces conectará. En estas rutas el jugador podrá tomar las fotos que solicita la actividad.

Para obtener una foto el jugador utilizará la herramienta “cámara” accesible a través de la pulsera en su mano izquierda.

Pescando con Cormoranes

El jugador comenzará en el centro del mapa, su objetivo será tomar tres (3) fotos donde aparezca un cormorán pescando. Los cormoranes bucean cerca la superficie y se lanzarán velozmente cuando se acerque un pez. Cuando un pez sea objetivo el jugador recibirá una alerta para que se prepare.

Para obtener una foto el jugador utilizará la herramienta “cámara” accesible a través de la pulsera en su mano izquierda.

Arqueología Submarina

El jugador comenzará en el centro del escenario, su objetivo será encontrar y marcar la ubicación de 5 objetos arqueológicos dejados por los naufragios de la profundidad del Onashaga.

Los objetos arqueológicos no podrán ser tomados, el jugador deberá obtener la ubicación desde una distancia segura.

Para lograr marcar la ubicación se utilizará la pulsera. Desde la pantalla de herramientas el jugador deberá instanciar un “marcador de ubicación” para resolver un minijuego.

El minijuego consiste en un círculo en medio de la pantalla. Desde los extremos de la pantalla aparece un círculo que comienza a cerrarse, el jugador debe presionar el botón “A” en el momento que ambos círculos son iguales para conseguir puntos y marcar la ubicación.

Los jugadores deberán encontrar y registrar la ubicación de: Dos cajas de madera, dos platos, una taza y una jarra.

Configuración Inicial de la Experiencia

Requisitos técnicos.

Para garantizar el correcto desarrollo de la experiencia, se requiere un espacio que permita la operación simultánea de dos dispositivos **Oculus Meta Quest 2**. Es recomendable disponer de un área designada para cargar los dispositivos cuando no estén en uso, asegurando que siempre estén listos para los visitantes.

El Oculus **Meta Quest 2** incluye dos controles que funcionan con baterías AA. Por ello, es importante realizar un seguimiento regular del nivel de energía de estas baterías y reemplazarlas oportunamente para evitar interrupciones en la experiencia.

Configuración del dispositivo.

Una vez iniciado el dispositivo, es fundamental verificar la configuración de los límites de juego. Recomendamos utilizar el **modo predeterminado** para los límites del Oculus Meta Quest 2, ya que este facilita identificar cuando un usuario está por exceder el área segura designada.

Esto ayuda a garantizar una experiencia segura y fluida, evitando posibles accidentes o interrupciones durante la actividad.

Inicio de la Aplicación

Para iniciar correctamente la aplicación **Galería Onashaga** en los dispositivos **Oculus Meta Quest 2**, sigue estos pasos:

1. **Preparación del dispositivo**

- Coloca los Oculus Meta Quest 2 y asegúrate de estar dentro de los límites configurados del dispositivo.

2. **Acceso a la aplicación**

- Usando los controles, apunta a la opción **Configuración** y presiona el botón correspondiente.
- Navega a la sección **Aplicaciones Externas** y selecciona esta opción.
- Localiza **Galería Onashaga.apk** en la lista de aplicaciones y selecciónala con el botón del controlador.

3. **Inicio de la experiencia**

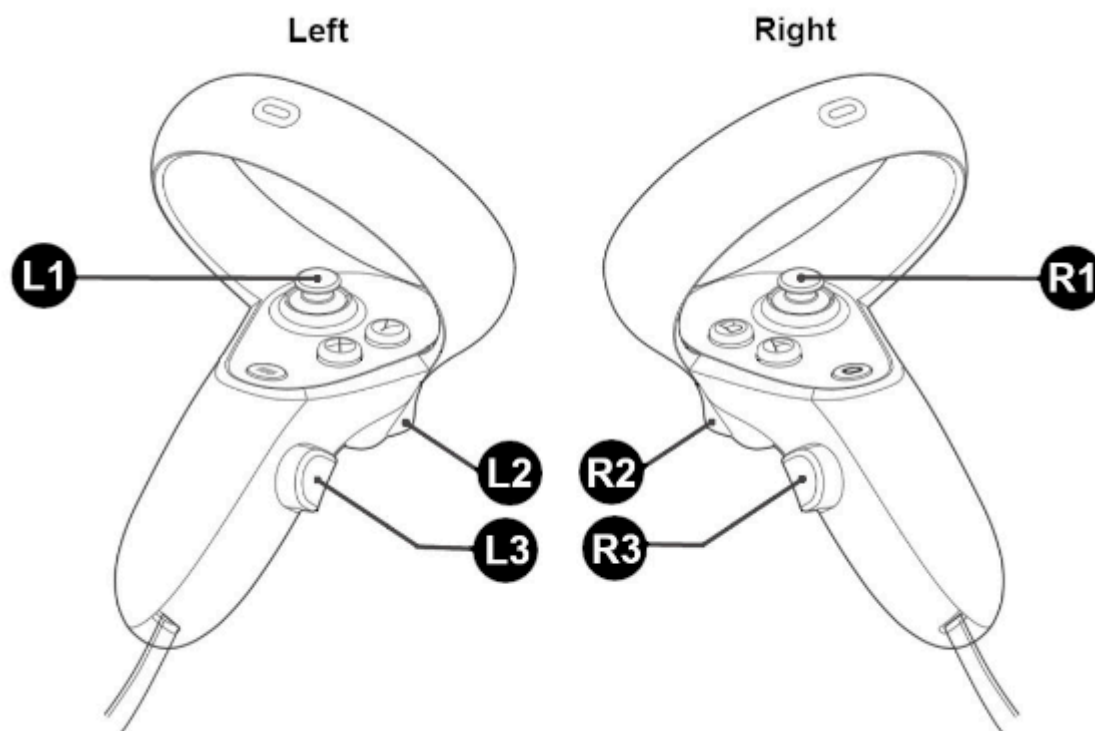
- La aplicación se ejecutará y te llevará directamente a la escena del **Lobby**, donde los usuarios podrán elegir la actividad que desean realizar.

Recomendación

Para mayor comodidad, recomendamos iniciar la aplicación y dejar los Oculus Meta Quest 2 listos con la escena de **Lobby** activa. De esta manera, los visitantes podrán colocarse los dispositivos y comenzar la experiencia sin necesidad de intervención adicional del personal.

GUIA PARA EL PERSONAL DE ASISTENCIA

CONTROLES:



Movimiento

Para desplazarse, el jugador debe presionar simultáneamente los gatillos **L2** y **R2**, moviendo los controles en la dirección opuesta a la que desea avanzar. Por ejemplo, para moverse hacia arriba, los controles deben moverse hacia abajo.

Objetos

Algunos elementos de la galería pueden ser tomados por el jugador. Para hacerlo, el usuario debe acercar su mano virtual (control) al objeto y mantener presionado el gatillo correspondiente:

- **R3**: Si utiliza la mano derecha.
- **L3**: Si utiliza la mano izquierda.

Pulsera

La **pulsera** puede activarse o desactivarse presionando el botón **X** en el control izquierdo. Una vez activada, el jugador puede navegar por sus funciones utilizando los siguientes comandos:

- **L1**: Navegar dentro de la pantalla.
 - Movimiento hacia la derecha o izquierda para cambiar entre pantallas.
 - Movimiento hacia arriba o abajo para desplazarse dentro de una pantalla específica.

Herramientas

Para utilizar las herramientas disponibles en la pulsera, el jugador debe:

1. Acercar la mano derecha a la burbuja de la herramienta seleccionada.
2. Presionar el botón **R3** para instanciarla.

Una vez instanciadas, las herramientas se comportan como objetos, pero pueden activar funciones especiales al cumplir ciertas condiciones específicas.

Cámara

Para activar el **modo foto** de la cámara, el jugador debe sujetar ambos lados de esta manteniendo presionados los gatillos **L3** y **R3**. Durante este modo:

- Utiliza el botón **B** (control derecho) para tomar una fotografía.
- Ajusta el zoom moviendo **L1** hacia arriba o abajo para incrementar o disminuir el nivel de acercamiento.

GPS

El **GPS** permite marcar la ubicación de piezas arqueológicas. Para hacerlo:

1. Sostén el dispositivo con una mano y apúntalo hacia la pieza de arqueología.
2. Comenzará a expandirse un círculo desde el centro del GPS
3. Marca la ubicación presionando **B** (Si el dispositivo está en la mano derecha) u **Y** (Si está en la mano izquierda) en el momento en el que el ambos círculos coinciden.

Guiar al Usuario

Antes de colocar el dispositivo

Antes de entregar los **Oculus Meta Quest 2** al usuario, es recomendable realizar una breve introducción sobre el uso de los controles. Explica las acciones principales que deberán realizar dentro del juego, como:

- Moverse.
- Activar la pulsera.
- Tomar objetos.

Además, asegúrate de entregar primero los controles al usuario y colocar correctamente las correas de seguridad en sus muñecas. Esto garantizará un uso más seguro y cómodo del dispositivo.

Durante la actividad

Aunque no es necesario para la experiencia, los usuarios pueden moverse algunos pasos durante la misma, lo que podría llevarlos fuera del espacio designado. Si bien el propio dispositivo emitirá una advertencia al detectar esto, se recomienda que el personal supervise la actividad para prevenir cualquier accidente. Si el usuario parece desorientado, es útil recordarle que puede consultar la pulsera para verificar los objetivos de la actividad y la ubicación de los mismos en el mapa.