

AdventuriQ

www.adventuriq.com

Manual de Usuario del Gamifier





¿Qué es AdventuriQ?

Es una **plataforma tecnológica de Gamificación** donde se crean **Aventuras** usando mecánicas y componentes de juego, y se juega desde un navegador web en los **móviles, tablets y ordenadores** de los participantes / jugadores.

Servidor



JUGADORES (TUS CLIENTES)

webapp.adventuriq.com



CREADOR DE LA AVENTURA

gamifier.adventuriq.com





WARNINGS

Es importante tener en cuenta que:

- Siempre hay que “guardar” las modificaciones.
- Todas las imágenes tienen que tener nombres de archivo diferentes.
- Los audios han de ser .mp3.
- Las imágenes han de ser JPEG / PNG / GIF. y no deben de pesar más de 100 KB cada una
- Los passwords no pueden contener caracteres extraños (tanto en Gamifier como en WebAPP)
- Las coordenadas LAT/LONG se recomienda copiar y pegar desde Google Maps.
- En el Gamifier (Gestor de contenidos), el orden de los retos dentro de una Misión responde a si están resueltos o no (igual que en la Web App).
- Es de vital importancia dar los permisos a los navegadores sobre el acceso a la Cámara, Gps, etc.





WARNINGS (NO CONTINGUT FINAL)

Es importante tener en cuenta que:

- Los Tokens no se gastan si se juega con usuarios que tengan rol de Game Master o sea el Game Designer de esa Aventura.
- Un jugador gasta un Token, por cada partida que hace a una Aventura (incluso si repite una Aventura que ya había jugado y se han borrado sus estados de juego - Raze).
- Para que la Webapp funcione correctamente y cargue bien los contenidos, hay que asegurarse de que se tiene una conexión a Internet con suficiente calidad. Tanto en Movilidad como en Wifi.
- Estamos jugando en un Navegador. Si el sistema reporta algún error de tipo conectividad, probablemente se solucione moviéndonos unos metros y haciendo un reload de la página en curso.
- CUIDADO, no usar nunca el control “Atrás” del navegador. Es probable que se corrompan los datos de ese jugador o que se visualice información incorrecta.





¿Cómo usar esta Ayuda visual?

- Siempre hay que hacer clic en el botón guardar, para grabar las últimas modificaciones hechas, por cada sección modificada.
- Ten este documento a mano mientras navegas por las diferentes pantallas del Gamifier (Administrador de contenidos).
- Está diseñado para que entiendas las opciones de cada una de las partes y las funcionalidades que te permite AdventuriQ (la relación entre los contenidos, el Gamifier y la Progressive Web App)
- El diseño de tu Aventura es el principal motor para generar el comportamiento deseado en tus jugadores/ras.
- El documento está basado en nuestra Aventura: ¡Piratas! Origen.
- Te recomendamos que juegues a Piratas, mientras vas avanzando (de manera ordenada o no) en la lectura de esta Ayuda visual.

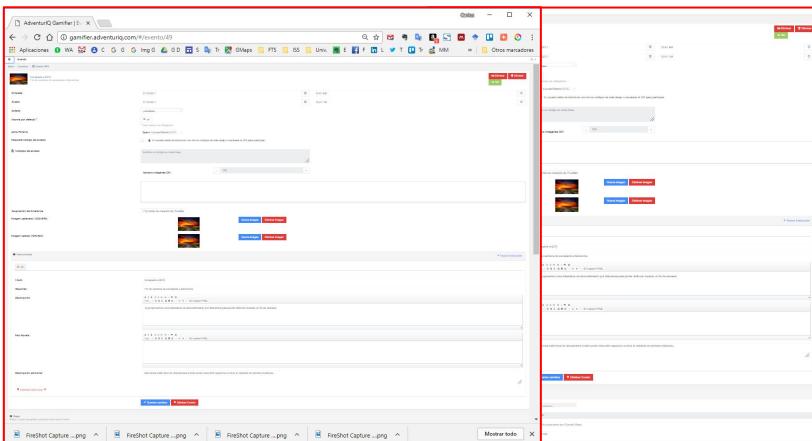


Información Básica

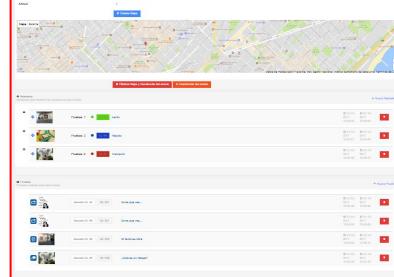


¿Qué dos partes componen AdventuriQ?

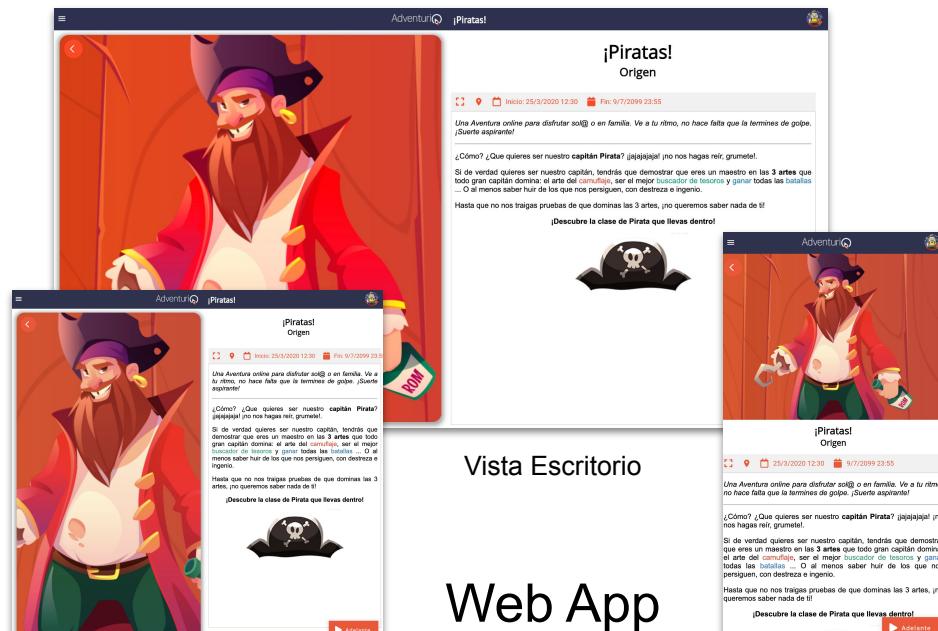
gamifier.adventuriq.com



Administrador
de contenidos



webapp.adventuriq.com



Vista Escritorio

Vista Tablet

Web App
donde jugar

Vista Móvil



Aventuras, Misiones y Retos, ¿Qué son?

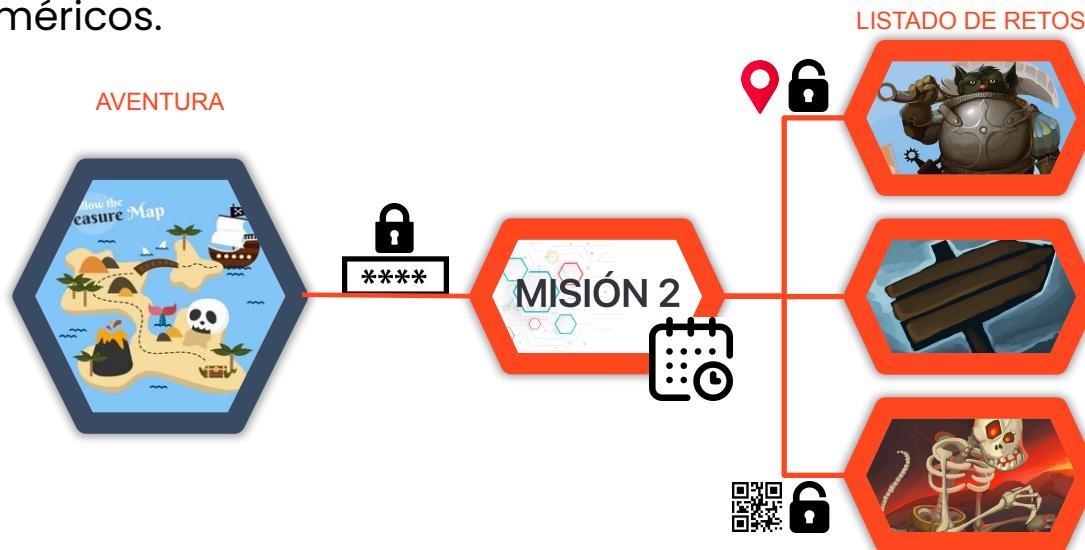
- Las **Aventuras** se organizan en **Misiones** que contienen **Retos** a superar.
- Un **Reto** puede otorgar **Puntos** y entregar (de manera condicional) **Objetos**.





Sobre las Misiones y los Retos

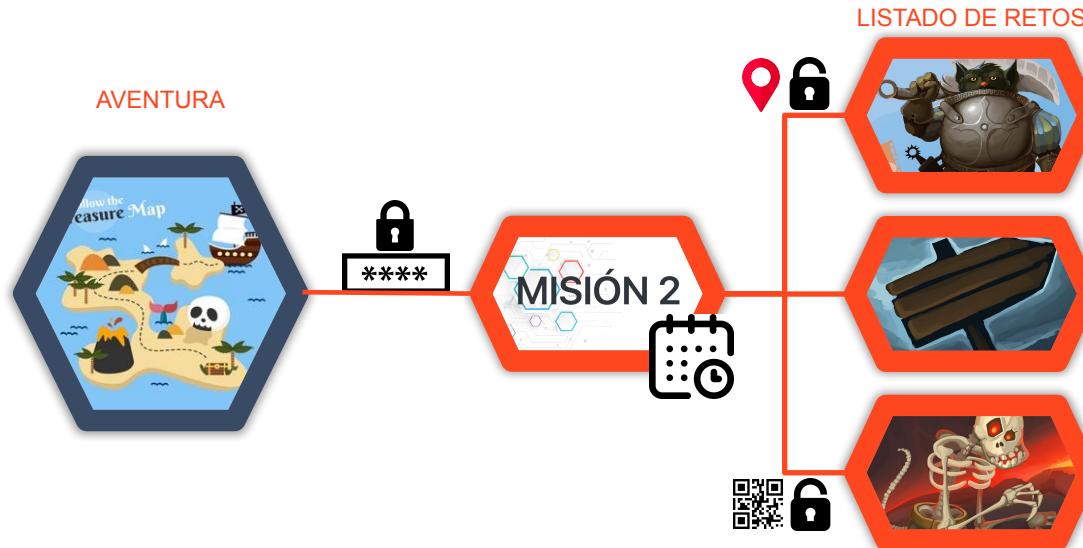
- Las **Misiones** se pueden **activar/desactivar** automáticamente en una ventana temporal (**Fecha/Hora**) concreta.
- Las **Misiones** y los **Retos**, se pueden **bloquear** con códigos QR y códigos alfanuméricicos.





Los Retos se pueden bloquear

- Los **Retos** se pueden bloquear con códigos QR y códigos alfanuméricos, y **Geoposicionar** en un Google Maps, donde bloquearlos por distancia mínima a su posición (Latitud / Longitud).





Contenido mínimo de una Aventura

- **Importante:** la **unidad mínima** de elementos que hay que crear en AdventuriQ es: Una **Aventura** que contiene una **Misión** que contiene al menos un **Reto** de cualquier tipo.





Configuración de una Aventura

Según el diseño de nuestra experiencia, configuraremos la Aventura para que permita jugar diferentes dinámicas:

- Aventura Competitiva entre jugadores/as, con Puntos y Ranking visibles y con feedback de la obtención de Puntos.
- Aventura Auto Competitiva, con Puntos pero sin Ranking visible y con feedback de obtención de Puntos.
- Aventura sin puntos visibles, con entrega de Objetos y con Baúl (contenedor de objetos) visible.
- Aventuras de otro tipo, con diferentes combinaciones de Mecánicas de juego.





Componentes de una Aventura

Misiones: Se puede usar más de una Misión por Aventura. Comparten las posiciones en el mapa y la tabla de clasificación (“ranking”) de los usuarios jugadores.

Retos: Cada Aventura puede contener una larga lista de Retos, con su descripción y características, su ubicación y mecánica concreta.

Objetos: Son elementos entregables durante el juego, como consecuencia de un final de Misión o del resultado de un Reto: recompensa, premio, pista, código de descuento, etc.





Algún detalle sobre las Misiones

Usamos las **Misiones** para organizar cómo presentamos los Retos a las personas que juegan en la Aventura.

Su visibilidad es configurable por fecha y hora.

Se puede establecer una ventana temporal de jugabilidad de la Misión en donde la Misión es visible pero no jugable hasta que se cumple la fecha inicial definida por el Game Designer.





Algún detalle sobre las Misiones

Se pueden bloquear por códigos QR, códigos alfanuméricos y por distancia mínima a una posición geográfica (Latitud / Longitud)

Permiten la entrega de **Objetos** cuando se finalizan.





Algun detalle sobre los Retos

Los retos permiten representar Mecánicas básicas de juego. Es donde los jugadores y jugadoras interaccionan con la Aventura.

No existe un límite de retos ni dentro de una Aventura, ni dentro de una Misión.

Se pueden bloquear por códigos QR, códigos alfanuméricos y por distancia mínima a una posición geográfica (Latitud / Longitud)

Los 5 tipos de Retos disponibles son: Pregunta/Repuestas, Preguntas Encadenadas, Repuesta Libre, Llamada a la Acción y Compartir Foto.





Algun detalle de los Objetos

Los Objetos son elementos que adquieren significado según el diseño de una Aventura.

Pueden representar una Recompensa, una Pista, una Felicitación, un Código de desbloqueo de una Misión u otro Reto, etc.

Su consecución se puede configurar a nivel de Misión (entrega directa siempre que se termine la Misión) y a nivel de Reto (se puede configurar su entrega según unas condiciones vinculadas con el Reto que lo entrega).

A nivel de Misión, una recompensa se puede asociar a una simulación de llamada telefónica.



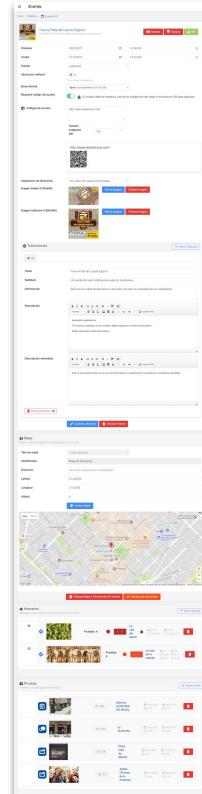


¿Cómo introducir los contenidos de una Aventura?

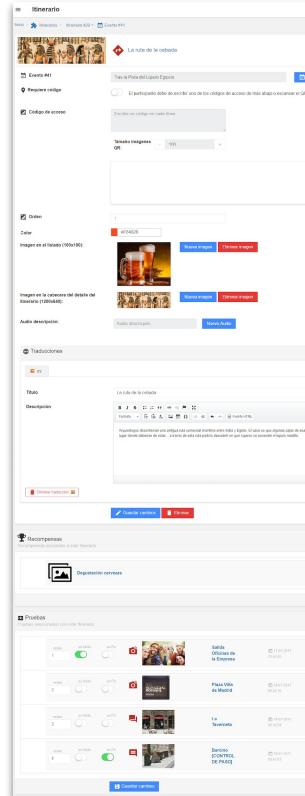
Básicamente, existen cuatro zonas donde introducir los contenidos de una Aventura:

- **Configurador de Aventura:** organización del tipo de juego y visibilidad.
- **Misiones:** organización de los Retos y visibilidad.
- **Retos:** Mecánicas de juego.
- **Objetos:** Están vinculados a una Misión o a un Reto.

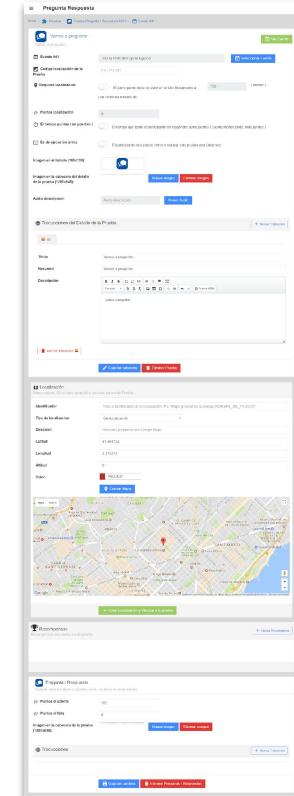
Aventura



Misiones



Retos





¿Donde puedes ver todas tus Aventuras?

Al acceder al *gamifier*, nos aparece el listado de nuestras Aventuras

Aventuras

Inicio > Aventuras

Total Aventuras: 194

+ Nueva Aventura

#ID	AVENTURA	GAME PIN	ESTADO	PRIVACIDAD	EMPIEZA	ACABA	JUGABLE	JUGADORES	ACCIONES
122	iPiratas! Origin (Creador: Mike Hammer) #1	999000999	PUBLISHED	🔒	25-03-2020 12:30:00	10-07-2099 00:55:00	JUGABLE	231	
126	Wasoski Labs Prod (Creador: Mike Hammer) #1	190404005	PUBLISHED	🔒	22-07-2021 11:24:00	13-12-2051 23:24:00	JUGABLE	1	
80	How To AdventuriQ! (Creador: David Tugués) #311	999999999	PUBLISHED	🔒	25-09-2018 16:43:00	31-12-2099 16:43:00	JUGABLE	376	



Edición de una Aventura



Configuración de una Aventura (1 de 13)

Aventura

Inicio > Aventuras > Aventura #122

Borrado de todos los jugadores y sus estados de juego.
¡Piratas! Origen

Borrado de los estados de juego y de los Objetos del Game Designer actual.

Acceso al Manual

Acceso a las métricas de la Aventura, como listado de jugadores/as.

Acceso al Perfil de usuario Administrador

Mejores 10 jugadores/as en formato HTML.

Acceso a las métricas de la Aventura, como listado de jugadores/as.

Acceso al Ranking HTML

Raze

Eliminar mis jugadas

Eliminar mis recompensas

Clasificación

Game Board

Ranking HTML

Adelante

286 100,00% Han añadido la Aventura

260 90,91% Han iniciado Aventura (Tokens)

35 13,46% Han finalizado la Aventura

231 80,77% Con Ranking

29 11,15% Sin Ranking

Usuarios/as que se han añadido la Aventura con el Game Pin.

Usuarios/as que han accedido a la Aventura haciendo clic/tap en el botón "Adelante".

Usuarios/as que han finalizado la Aventura (según las condiciones de finalización de la Aventura).

Usuarios/as que han resuelto, como mínimo, un Reto, y aún no han finalizado la Aventura.

Usuarios/as que han accedido a la Aventura, pero aún no han resuelto ningún Reto.





Configuración de una Aventura (2 de 13)

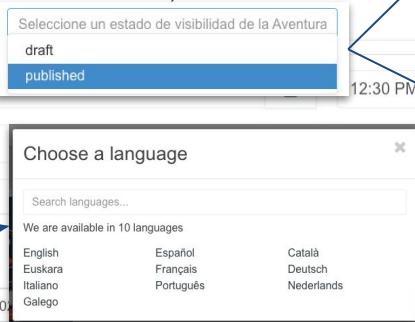
Automatización de las fechas de juego. Los jugadores/as solo podrán acceder al juego dentro de este intervalo de tiempo.

Configure the start and end dates for the adventure. The start date is set to 25/03/2020 and the end date is set to 09/07/2099. The visibility state is set to 'published'.

Estado Publicado (Jugadores/as pueden jugar, siempre que esté dentro del rango de fechas), o Borrador (solo jugable por los/as Administradores/as).

Información sobre la Licencia de la Aventura y número de Tokens restantes para todas las Aventuras.

Estado Publicado (Jugadores/as pueden jugar, siempre que esté dentro del rango de fechas), o Borrador (solo jugable por los/as Administradores/as).



Idioma Principal de la Aventura. Es el que aparece por defecto. Se pueden incorporar hasta 9 traducciones más, a una Aventura.

Estado "Draft" (Borrador). Idiomas disponibles (Available languages). Estado "Published" (Published).

Botón para asignar una licencia a una Aventura nueva, o a una Aventura a la que le ha caducado la licencia. Acceso directo a la tienda para comprar Licencias, Tokens, etc.



Configuración de una Aventura (3 de 13)

Game PIN: 999000999

El Game Pin es el número que se genera automáticamente una vez se crea la Aventura, para que los/las jugadores/as puedan cargar la Aventura.

Bloqueo por código de acceso

Códigos de bloqueo de acceso

Pirata

Parche

Barco

El usuario debe de introducir uno de los códigos de más abajo o escanear el QR para participar.

El sistema nos genera automáticamente los Códigos QR a partir de los Códigos alfanuméricos que introducimos. Para generar más de un QR, hay que introducir un nuevo Código, en una línea a parte.

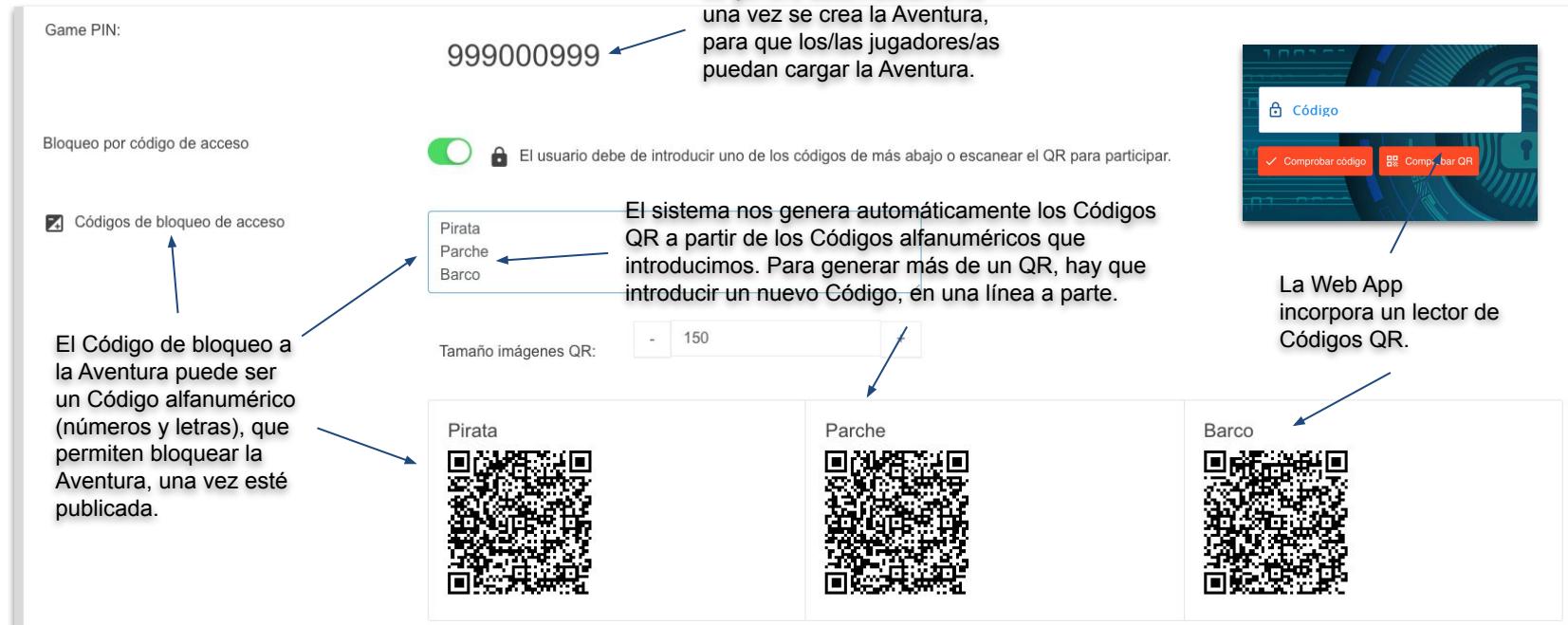
Tamaño imágenes QR: 150

Pirata

Parche

Barco

La Web App incorpora un lector de Códigos QR.





Configuración de una Aventura (4 de 13)

Controles de diferentes configuraciones de respuesta, de una Aventura.



Visualizar Posición y Ranking

Si se desactiva, el/la jugador/a no verá feedback de

Progressive Web App (PWA).

Visualizar Baúl

Si se desactiva, el/la jugador/a no verá información

(PWA).

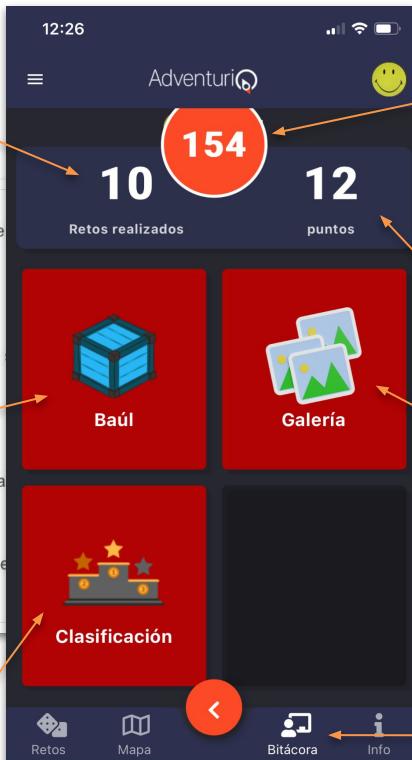
Visualizar Galería de imágenes

Si se desactiva, el/la jugador/a no verá el Baúl en la

Bitácora de la Progressive Web App (PWA).

Cada control auto-explica su funcionalidad.

RETOS realizados hasta el momento



CLASIFICACIÓN (Ranking)

POSICIÓN, respecto al resto de jugadores/as

puntos obtenidos en la sección Bitácora de la

PUNTOS actuales

la sección Bitácora de la Progressive Web App

GALERÍA de fotos

podrá acceder a las Recompensas.

Bitácora de la Progressive Web App (PWA).

Accesible desde el Menú Bitácora de la Web App





Configuración de una Aventura (5 de 13)

Imágenes que se muestran en el listado de Aventuras (lista visual de Aventuras, que un jugador/a tiene cargadas en su perfil de usuario/a).

Imagen listado (725x490):

Los formatos gráficos permitidos son .JPEG .PNG y .GIF

Imagen cabecera (1200x640):

Los tamaños de las imágenes son recomendados.

Logo del Patrocinador (400x125):

Dependiendo del dispositivo donde se juegue, las imágenes pueden aparecer cortadas



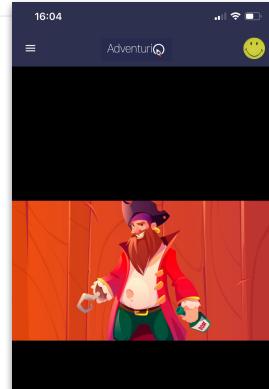
Nueva imagen

Nueva imagen

Nueva imagen



Haciendo TAP encima de la imagen, tenemos una visibilidad del 100% de la misma.



Y en la cabecera de la Aventura, junto con las fechas de inicio y final automáticos.





Configuración de una Aventura (6 de 13)

Estos Iconos identifican los contenidos mostrados en la Web App, una vez el jugador selecciona el idioma con el que quiere jugar (siempre que la Aventura tenga el contenido traducido)

Traducciones

es

Título

Resumen

Información

Traducciones

es

en

¡Piratas!

Origen

La aventura familiar

¡Piratas!

Origen

La aventura familiar

ES

Jugando

AdventuriQ

Vista del contenido que aparece en el Listado de Aventuras, en la Web App.

Los campos donde podemos introducir texto tienen longitudes variables en cuanto a la cantidad de caracteres.

Siempre se ha de validar en la Web App como quedan los contenidos, ya que según el dispositivo donde se visualiza, pueden quedar cortados.

Menú “Perfil” de un usuario, donde seleccionar el idioma al que se quiere jugar, si está disponible.

16:21

AdventuriQ

PERFIL

English (en)

Spanish (es)

Catalan (ca)

Basque (eu)

French (fr)

German (de)

Italian (it)

Portuguese (pt)

Dutch (nl)

Galician (gl)

Swahili (sw)

La App

Español

de la

configura

existe t

se pone

Ingles,

interfaz

idioma

Si no

efecto

App version: 1.4.0 build: 1

Idioma de Aventuras:

Spanish (es)

Idioma interfaz App:

La App solo está traducida al Inglés, Español y Catalán. El idioma del interfaz de la App depende del idioma configurado en tu dispositivo. Si no existe traducción de la App, por defecto se pone en Inglés.

CONTINUAR

language: es

App version: 1.4.0 build: 1

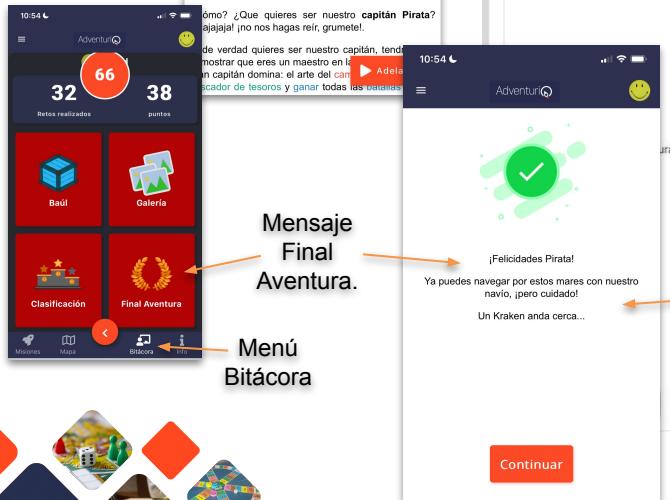
26



Configuración de una Aventura (7 de 13)

Título Aventura

Resumen Aventura

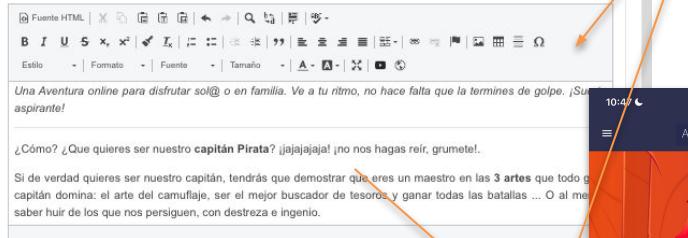


Mensaje Final Aventura.
Menú Bitácora

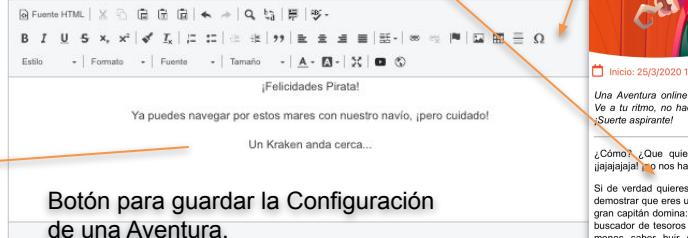
Descripción visible en la Web App.
Descripción extendida de la Aventura



A diferencia de las imágenes, que no tienen opciones por idiomas, podemos incorporar hasta 10 idiomas diferentes, en el contenido HTML. Enriquecido (con opciones de configuración tipo Negritas, Subrallado, Colores, iFrames, etc.)



Fechas / Horas
Inicio / Fin
automático de la Aventura.



Botón para Eliminar una Aventura.

Botón para guardar la Configuración de una Aventura.



Descripción Extendida, visible en la Web App.



Configuración de una Aventura (8 de 13)

Si no se selecciona ninguna condición concreta, la Aventura finaliza una vez se finalizan todas las Misiones que componen la Aventura.

Condiciones de Finalización de la Aventura

¿Bajo qué condiciones finalizará esta Aventura? Si no se especifica ninguna, por defecto se aplica: Si ha finalizado todas las Misiones

Selección de una condición para añadir:

Valor a introducir, según la condición de finalización seleccionada.

Botón para añadir una nueva condición, a las condiciones anteriores.

La Aventura finaliza automáticamente, según seis tipos de condiciones posibles.

Botón para borrar una Condición ya programada.

Botón para guardar todas las modificaciones sobre las Condiciones de Finalización de la Aventura.

A la que se cumpla una de las condiciones programadas, la Aventura Finaliza automáticamente.

Se puede programar más de una condición para que una Aventura finalice automáticamente.

#ID	DESCRIPCIÓN	VALOR CONDICIÓN
1	Si ha finalizado todas las Misiones	
2	Si ha finalizado las siguientes Misiones	285, 286
4	Si han transcurrido el siguiente número de segundos	3600



Configuración de una Aventura (9 de 13)

Mapa
Mapa o lugar geográfico principal para esta Aventura

Tipo de mapa
Identificador
Mapa de imagen: (1200x1950):

Se pueden usar Recursos Gráficos que no sean Mapa, si el juego no requiere Mapas.

Mapa



Eliminar Mapa



Botón para eliminar el Mapa.

Un Mapa puede ser un Recurso Gráfico o un Mapa Google Maps.

Los Recursos Gráficos en la zona del Componente Mapa pueden ser elementos del juego, como Pistas, Enigmas, etc.

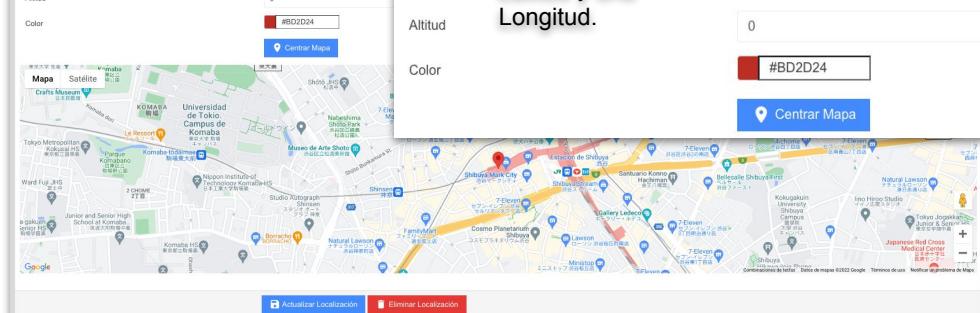
A nivel Aventura y Misión los Mapas no se pueden bloquear por Códigos Alfanuméricos ni Códigos QR

Identificador
Tipo de localización
Dirección
Latitud
Longitud
Altitud
Color

Geolocalización
Dirección propuesta por Google Maps
35.65812799111108
139.698269000000010
#BD2D24
Centrar Mapa

Los Mapas Geoposicionados requieren de una Latitud y una Longitud.

35.65812799111108
139.698269000000010
#BD2D24
Centrar Mapa

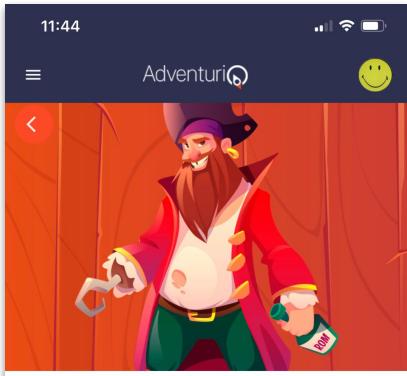


A nivel Aventura, Misión y Reto, se tiene que crear el Recurso Mapa, aunque no se use como un Mapa.





Configuración de una Aventura (10 de 13)



¡Piratas! Origen

Una Aventura online para disfrutar sol@ o en familia. Ve a tu ritmo, no hace falta que la termines de golpe. ¡Suerte aspirante!

¿Cómo? ¿Qué quieres ser nuestro capitán Pirata? ¡jajajajaja! ¡no nos hagas reír, grumete!

Si de verdad quieras ser nuestro capitán, tendrás que demostrar que eres un maestro en la **campana** o gran capitán domina: el arte del **campanero** o buscador de tesoros y **ganar** todas las **batallas** ... O al

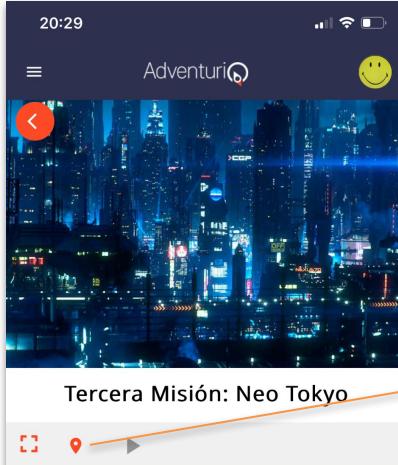
Vista a Nivel Aventura, y su Mapa



Al seleccionar el Icôno del Mapa, la Web App nos muestra la versión de Mapa que hemos creado en el Gamifier (Imagen o Mapa Geoposicionado)



Los detalles del componente Mapa a Nivel Misión y Reto, se explican más adelante.



Tercera Misión: Neo Tokyo

Neo Tokyo. Estás en el futuro. Apareces en una encrucijada de calles abarrotada de personas.

Escuchas... ¡Es el babel de idiomas!.

Los neones bañan de cybercolores tus pasos, mientras te diriges a tu objetivo.

Será un intercambio de datos suficientemente valiosos como para hacerlo abiertamente en la red.

El artefacto y tú ya sois uno. Fluye ► Adelante de manera natural.

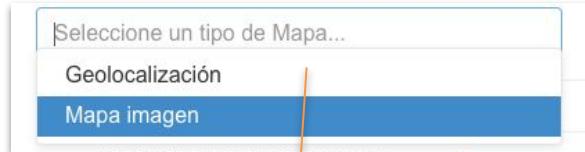
Vista a Nivel Misión, y su Mapa



En los Mapas Geoposicionados, las posiciones Latitud / Longitud de los Retos, se muestran sobre un Mapa Google Maps en forma de lágrima invertida.



Configuración de una Aventura (11 de 13)



Los componentes Mapa a Nivel Aventura y Misión que tengan Retos Geoposicionados, pueden heredar los puntos Geoposicionados y pintarlos en el Mapa de la Web App.

Mapa
Mapa o lugar geográfico principal para esta Aventura

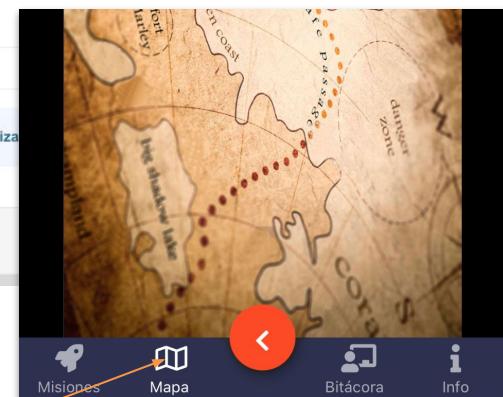
Tipo de mapa: Un Componente Mapa siempre necesita un título.

Identificador: Título o identificador del mapa

Si no se asigna ningún Mapa, por defecto se generará uno a partir de los puntos geolocalizados de los Retos. Es necesario que **todos los Retos** tengan una Localización del tipo Geolocalización.

+ Crear Mapa y Vincular a la Aventura

Botón para crear el Mapa de una Aventura



El Componente Mapa a Nivel Aventura, también es accesible desde el Menú de la Aventura, una vez hemos empezado a jugar.





Configuración de una Aventura (12 de 13)

Las Aventuras pueden ser jugadas de dos maneras diferentes, Individual o Por Equipos.

Modo de Juego
Modo en el que se jugará esta Aventura: individual o en equipo.

Modo de Juego: Individual

Guarda Modo de Juego

Modo de Juego
Modo en el que se jugará esta Aventura: individual o en equipo.

Modo de Juego: En equipo

HERETICS 2 (ID: 1)
Sabre Team Yeah (ID: 2)

Vista del listado de Equipos, en el Gamifier.

Equipo

Jugador/a

6:22 AdventuriQ

Clasificación

Ranking	Clan/Equipo	Puntuación
1	Davids Clan	38.80%
2	Rogue Team	28.31%
3	Sabre Team Yeah	26.16%
4	HERETICS 2	24.76%
5	Mikes Clan 3	8.89%

Clasificación Global por Equipos

La diferencia es, que en el juego Por Equipos, la Puntuación Individual de un/a jugador/a, se suma a la Puntuación del Equipo, y que en la vista Clasificación aparecen dos nuevos Elementos, la Clasificación dentro del Equipo y la Clasificación por Equipos.





Configuración de una Aventura (13 de 13)

Nombre del Equipo (Clan)

HERETICS 2

Clan #1

Descripción del Clan

La Descripción del Equipo (Clan) no se visualiza en ninguna parte de la Web App, sirve para propósitos de Storytelling y versiones Customizadas de la Web App.

Imagen del Logo (500x500):

Icono del Equipo (Clan)

Nueva imagen Eliminar

Guardar Clan Eliminar Clan

Miembros

Total Miembros:

Solo se pueden añadir a este Clan aquellos usuarios que hayan añadido esta Aventura en su App mediante su Game PIN.

User ID.	Acciones...	Av. v.	Nickname	E-Mail
3296			nikita	[REDACTED]
4313			Mepollo	[REDACTED]
4326			pikajosa21	[REDACTED]
6932			dcl1505	[REDACTED]
6950			julie111	[REDACTED]

Botón para desvincular un miembro del Equipo (Clan)

Botón para añadir un nuevo miembro al Equipo (Clan)

Anadir Miembro

Filtros: Utilice el asterisco (*) como comodín en los filtros. P.e.: *ete*.

11:44

AdventureQuest

¡Piratas!

Origen

25/3/2020 12:30 9/7/2099 23:55

Una Aventura online para disfrutar sol@ o en familia. Ve a tu ritmo, no hace falta que la termines de golpe. ¡Suerte aspirante!

¿Cómo? ¿Quéquieres ser nuestro capitán Pirata? ¡ajajajaja! ¡No nos hagas reir, grumete!

Si de verdad quieres ser nuestro capitán, tendrás que demostrar que eres un maestro en la mar. ¡El gran capitán domina: el arte del combate! o el buscador de tesoros y ganar todas las batallas... o al

Adelante

Para poder añadir un jugador/a al Clan, este jugador/a debe haber empezado a jugar la Aventura.

33

Edición de una Misión



Configuración de una Misión (1 de 10)

Las Misiones tienen como función organizar los Retos de una Aventura.

Usar bloqueos para acceder a una Misión, nos permite controlar los "Tempos" de juego, permitiéndonos controlar cuándo queremos que un jugador/a pueda acceder a una Misión, y a su contenido.

El/la Game Designer usa las Misiones según el diseño de su juego, decidiendo si el acceso a la Misión está bloqueada, si es visible inicialmente, qué Retos componen la Misión, y si entrega Objetos al final de la misma.

Las Misiones son vitales para la organización narrativa de una Aventura. Las podemos usar como Capítulos, Etapas, Temporada, Fases, Niveles, etc.

El Componente Mapa de una Misión, puede ser una Imagen, un Mapa Google Maps con una posición Latitud/Longitud, o un conjunto de posiciones Latitud/Longitud, heredadas de los Retos que componen la Misión.

Número de Retos que componen cada Misión	ID de la Misión. Importante para las Condiciones de Final de Aventura.	Nombre de la Misión y acceso a su edición.	Fecha de creación y última modificación.	Botón para crear una nueva Misión.
Retos: 11	ID: 285	Misión 1: El camuflaje	25-03-2020 16:42:19 - 06-09-2022 15:58:54	
Retos: 11	ID: 286	Misión 2: El tesoro	25-03-2020 16:47:58 - 06-05-2020 19:03:19	
Retos: 10	ID: 287	Misión 3: La huida	25-03-2020 16:48:57 - 19-07-2021 16:50:01	

Podemos ordenar la visualización de las Misiones en la Web App

Botón para eliminar una Misión. No Elimina los Retos que contiene. Solo los desenlaza de esa Misión.





Configuración de una Misión (2 de 10)

Las Misiones, como las Aventuras, tienen una página única donde se configura su comportamiento y sus contenidos.

Difieren de la configuración de una Aventura en que se puede programar su visibilidad, y se pueden otorgar Objetos (al finalizar la Misión)

Botón para volver a la configuración de la Aventura.

Misión 1: El camuflaje

Con este control, activamos el bloqueo de una Misión, por Código Alfanumérico o Código QR.

Ver Aventura

Aventura #122

Requiere código

Código de acceso

El Código de bloqueo a la Misión puede ser un Código alfanumérico (números y letras) o un Código QR.

Los ordenar la visualización de las misiones en la Web App

Orden

Color

¡Piratas!

Ron

Tamaño imágenes QR: 150

Ron

Puedes insertar emojis haciendo clic en la carita, o copiando y pegando el icono directamente desde aquí:
Lista de emojis

Para descargar el QR en formato PNG, solo hay que seleccionar un tamaño y hacer clic encima del QR.

El sistema nos genera automáticamente los Códigos QR a partir de los Códigos alfanuméricos que introducimos. Para generar más de un QR, hay que introducir un nuevo Código, en una línea a parte.

Podemos seleccionar un color para cada Misión. Será visible en los Puntos en el Mapa, si usamos Mapas Geoposicionados.

#2D324F





Configuración de una Misión (3 de 10)

Por defecto, las Misiones siempre son Visibles y Jugables.

La Misión es visible

La Misión es jugable

Imagen en el listado (100x100):

Imagen visible en el Listado de Misiones (100x100 pixels).

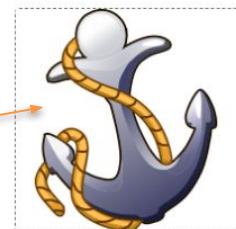


Imagen en la cabecera del detalle de la Misión

(1200x640):

Imagen visible en la cabecera de la Misión (1200x640 pixels).

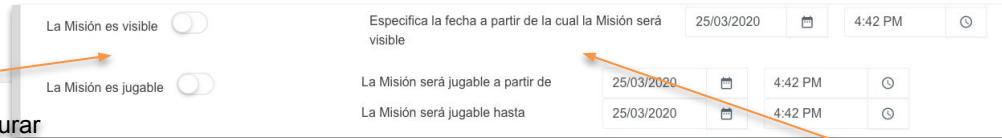


Audio descripción:

Audio descripción

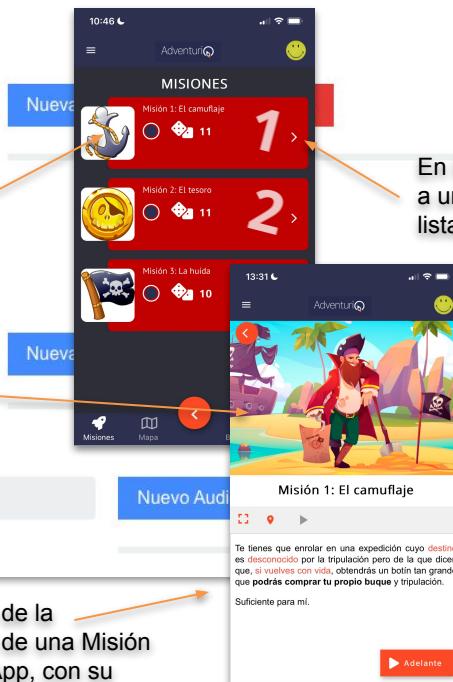
Audio, en formato MP3, reproducible a nivel Misión.

Contenidos de la descripción de una Misión en la Web App, con su texto y su imagen.



Es importante probar las diferentes opciones para validar la que más nos encaje en el diseño de nuestro juego.

En la Web App, se accede a una Misión desde el listado de Misiones.



Vista Descripción de una Misión.



Vista Retos de una Misión.

Con el Botón Adelante, accedemos a la Lista de Retos de esa Misión.





Configuración de una Misión (4 de 10)

La Descripción de una Misión funciona de una manera muy parecida a la Descripción de una Aventura

The screenshot displays the AdventuriQ app interface. At the top, there's a navigation bar with a globe icon, the text 'Traducciones', and a blue button '+ Nueva Traducción'. Below this, a language selector shows 'es' (Spanish) with a red 'Delete' button. The main area is titled 'Misión 1: El camuflaje'. It contains a rich text editor toolbar, a text area with placeholder text, and two buttons at the bottom: 'Guardar cabecera' (Save header) and 'Eliminar Misión' (Delete mission). To the right, a preview window shows a pirate character on a beach with the same mission title and text. Arrows from the text 'Con este Botón, eliminamos la traducción seleccionada.' point to the 'Delete' button in the language selector and the 'Eliminar Misión' button.

Traducciones

+ Nueva Traducción

es

Título

Misión 1: El camuflaje

Descripción

Con este Botón, eliminamos la traducción seleccionada.

Eliminar Traducción

Guarda cabecera

Eliminar Misión

Misión 1: El camuflaje

13:31

AdventuriQ

Misión 1: El camuflaje

Te tienes que enrolar en una expedición cuyo destino es desconocido por la tripulación pero de la que dicen que podrás comprar tu propio buque y tripulación.

Suficiente para mí.

► Adelante





Configuración de una Misión (5 de 10)

Mapa
Mapa o lugar geográfico principal para esta Aventura

Tipo de mapa
Identificador
Mapa de imagen: (1200x1950):

Mapa

Mapa imagen

Se pueden usar Recursos Gráficos que no sean Mapa, si el juego no requiere Mapas.

Mapa

Mapa imagen

Nueva imagen



A nivel Aventura y Misión los Mapas no se pueden bloquear por Códigos Alfanuméricos ni Códigos QR

Eliminar Mapa

Botón para eliminar el Mapa.

Un Mapa puede ser un Recurso Gráfico o un Mapa Google Maps.

Identificador
Tipo de localización
Dirección
Latitud
Longitud
Altitud
Color

Geolocalización
Dirección propuesta por Google Maps
35.65812799111108
139.698269000000010
#BD2D24
Centrar Mapa

Los Mapas Geoposicionados requieren de una Latitud y una Longitud.

Latitude
Longitude
Altitude
Color
Center Map

Actualizar Localización
Eliminar Localización

A nivel Aventura, Misión y Reto, se tiene que crear el Recurso Mapa, aunque no se use como un Mapa.





Configuración de una Misión (6 de 10)

Las Recompensas (en breve se actualizará el nombre por "Objetos") son un Componente de juego, entregable al/la jugador/a, según ciertas circunstancias.

A nivel Misión, una Recompensa se entrega siempre. La única condición es terminar la Misión (hacer todos los Retos que están enlazados a esa Misión)

En las Recompensas a Nivel Misión existe otro Componente llamado "Llamada". Simula una llamada telefónica, usando el audio subido.

The screenshot shows the 'Rewards' configuration screen for a mission. On the left, a list of rewards for the mission is shown, with one reward ('Mapa del Tesoro') being edited. A tooltip indicates that clicking on a reward name allows editing. In the center, a detailed view of the 'Mapa del Tesoro' reward is shown, including its icon and name. On the right, a large button for creating a new reward is highlighted, and a trash icon for deleting rewards is also shown.

Recompensas
Recompensas asociadas a esta Misión

Misión 1 completada

Podemos crear más de una Recompensa, para que sean entregadas al final de la Misión.

Recompensas
Recompensas asociadas a este reto

Mapa del Tesoro

CAMUFLAJE

+ Nueva Recompensa

Botón para crear una nueva Recompensa.

Botón para eliminar una nueva Recompensa.

Para editar una Recompensa ya creada, hacer clic sobre el nombre de la Recompensa.





Configuración de una Misión (7 de 10)

Misión 1 completada

Itinerario #285

Genera código único

Misión 1: El camuflaje

Se asignará un código único cuando el participante consiga esta recompensa

Tipo de Recompensa

Traducciones de la Recompensa

es

Seleccione un tipo de Recompensa...

- Video
- Audio
- Imagen

+ Nueva Traducción

JPG / PNG / GIF

MPG4

MP3

En una Recompensa a Nivel de Misión, podemos generar un Código Único, por si el juego precisa controlar unidades entregadas (a nivel analógico).

Una Recompensa se puede configurar con contenido "Imagen", "Vídeo" o "Audio".

A nivel Traducciones, funciona igual que cualquier caja de contenido.





Configuración de una Misión (8 de 10)

The screenshot shows the 'Misión 1 completada' (Mission 1 completed) screen. It includes a title, description, and an image of a pirate reward. Below the image are buttons for saving changes and deleting the reward. A red arrow points from the 'Guardar cambios' button to the text 'Botón para guardar la Configuración de una Recompensa.' A second red arrow points from the 'Eliminar' button to the text 'Botón para Eliminar una Recompensa.' A third red arrow points from the 'Atrás' button to the text 'El Botón Atrás, en una Recompensa, nos devuelve al listado de Recompensas.'

Titulo

Misión 1 completada

¡Felicitaciones pirata!

Acabas de completar tu primera Misión.

Imagen (300x300)

Nueva imagen Eliminar imagen

Eliminar traducción

Guardar cambios Eliminar

10:51 9:41 100% 1- Sin identidad 3 puntos

Misión 1 completada

¡Felicitaciones pirata!

Acabas de completar tu primera Misión.

Ahora continúa completando los Retos de la Misión 2. Solo tienes que hacer tap en el símbolo naranja < que encontrarás arriba a la izquierda, una vez cierres esta ventana.

Atrás

Botón para guardar la Configuración de una Recompensa.

Botón para Eliminar una Recompensa.

El Botón Atrás, en una Recompensa, nos devuelve al listado de Recompensas.





Configuración de una Misión (9 de 10)

La “Llamada” es un componente opcional en un Objeto a Nivel Misión (no existe este componente en los Objetos a Nivel de Reto).

Se entrega después del Objeto asociado a la “Llamada”.

The configuration screen shows the following fields:

- Tipo de Notificación:** Llamada
- Traducciones de la Llamada:** **es** (Spanish translation)
- Nombre del personaje o autor:** Pirata
- Imagen:** Nombre “Ficticio” que aparece en la pantalla de la “Llamada”. (Fake name that appears on the call screen)
- Imagen que aparece en la pantalla de la “Llamada”:** (Image that appears on the call screen)
- Nombre:** Pirata
- Imagen:** +34 6279977XX
- Audio:** Mensaje que se escuchará al “aceptar la llamada”. (Message that will be heard when accepting the call)
- Audio descripción:** 00:00
- Buttons:** Subir imagen, Cambiar, Eliminar, Nuevo Audio, Eliminar, Guardar cambios, Eliminar

The two screenshots of the incoming call screen show the following interface:

- Pantalla de “Llamada” entrante:** (Incoming call screen) Shows the contact information (Pirata, +34 6279977XX) and a green phone icon.
- Pantalla de “Llamada” en curso:** (Call in progress screen) Shows the contact information (Pirata, +34 6279977XX) and a red phone icon.

Pantalla de “Llamada” en curso (reproduciendo el audio asociado).





Configuración de una Misión (10 de 10)

Listado de Retos Enlazados a esta Misión.

Normalmente los Retos se crean a Nivel Aventura, y se enlazan a Nivel Misión.

Atajo para crear nuevos Retos.

Botón para Enlazar Retos a esta Misión.

The screenshot shows the AdventurQ software interface for mission configuration. The main panel displays a list of tasks (Retos) for a mission. The tasks are arranged in a grid with columns for Order, Start/End markers, a speech bubble icon, and a thumbnail image. Each task has a red 'Edit' button to its right. The mobile device screen shows a list of tasks for 'Misión 1: El camuflaje' with numbered buttons 1 through 4 next to each task. The bottom of the interface has a navigation bar with icons for Retos, Mapa, Bitácora, and Info.

Retos

Retos creados para esta Aventura

Orden Es Inicio Es Fin

1

2

3

9

10

11

Es Inicio Es Fin

Sin identidad

Falta de personal

Tierra a la vista

El pergamo

Pañuelo Pirata

Guarda relaciones y orden

+ Nuevo Reto

Enlazar Reto

25-03-2020 17:57:09 06-05-2020 19:18:13

06-05-2020 17:48 14-10-2022

13:42 AdventurQ

RETOS de : Misión 1: El camuflaje

1 >

2 >

3 >

4 >

Retos Mapa Bitácora Info

En línea

Podemos ordenar como se visualizan los Retos dentro de una Misión.

Es Inicio y Es Fin, muestran unas banderitas sobre los Mapas Geolocalizados.

Botón para Guardar Relaciones y Orden.

Vista de Retos ordenados, en una Misión.

Botón para Desenlazar un Reto de una Misión.

Edición de una Aventura II



Configuración de una Aventura (11 de 13)

Listado de Retos creados para esta Aventura.

Para que un Reto sea jugable, debe Enlazarse dentro de una Misión.

Aunque un Reto está enlazado a más de una Misión, solo se ejecutará una vez.

Botón para crear nuevos Retos en esta Aventura.

Retos

Retos creados para esta Aventura

+ Nuevo Reto

		ID: 1981	Falta de personal	06-05-2020 19:43:59	14-10-2022 14:37:48	
		ID: 2056	Sable pirata	12-05-2020 17:18:13	12-05-2020 17:20:27	
		ID: 2055	Pañuelo Pirata	12-05-2020 16:59:22	12-05-2020 17:13:41	

Las Misiones tienen como función organizar los Retos de una Aventura.

Para editar un Reto ya creado, hacer clic sobre el nombre del Reto.

Pañuelo Pirata

		ID: 2004	El mecanismo	
		ID: 2003	Sin Misión	MS2-P06-PR8

Un Reto sin Misión Asociada, nos informará de esta situación con este icono.

No es ningún problema. Esta zona se usa como una gran bolsa de Retos, usados y sin usar.

Esto significa que el Reto no será jugable, ya que no se podrá tener acceso a él.

Es el/la diseñador/a de una Aventura quien decidirá qué retos usar, de los que haya creado.





Configuración de una Aventura (12 de 13)

Existen 5 tipos de Restos, completamente configurables, para usar en una Aventura, tantas veces como sea necesario.

Preguntas Encadenadas

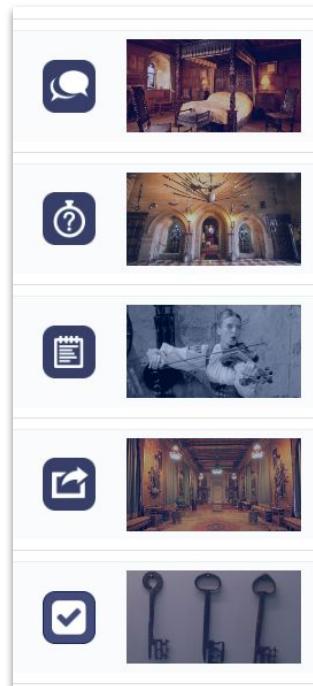
Lista de "n" pruebas de tipo Pregunta/Respuesta, en la que se enuncian preguntas, y el participante debe de seleccionar una o varias respuestas correctas posibles.



Respuesta Libre

Se enuncia una pregunta y el jugador debe de contestar dentro de una caja de texto. Se puede dar puntos simplemente por contestar, pero se debe de contrastar a posteriori la respuesta. Se envía un mail al jugador, con un código único generado por la plataforma, y el texto de su respuesta.





Pregunta / Respuesta

Reto en el que se enuncia una pregunta, y el participante debe de seleccionar la/s respuesta/s correcta/s de entre un conjunto de respuestas posibles.



Compartir Foto

El participante debe de tomar una foto (Selfie, pruebas pintar caras, ponerse un disfraz, ponerse un traje de seguridad, hacer una pirámide humana, etc) y se comparte automáticamente en la Galería de fotos de la propia Aventura. La Galería de fotos es accesible por tod@s l@s players.



Llamada a la Acción

Se enuncia una propuesta de acción que NO se valida automáticamente. Permite automatizar la propuesta de acción hacia el jugador o jugadora (dirígete a la salida Norte y consigue un globo de color rojo, pregunta el nombre a algún miembro de otro equipo, etc).







Configuración de una Aventura (13 de 13)

Un POI o Punto de Interés (Point of Interest) es información de interés que aparece en un Mapa Geolocalizado, pero sin interacción con el/la Jugador/a.

Comparte con el resto de elementos de una Aventura la opción de customizar un Título, una Descripción, una Imagen y un Mapa Geolocalizado.

POIs
Puntos de interés creados para esta Aventura + Nuevo POI:

ID	Imagen	Título	Fecha	Última modificación	Opciones
95		Punto de Interés	18-10-2022 17:31:22	18-10-2022 17:31:51	

Para editar un POI ya creado, hacer clic sobre el nombre del la POI.

Punto de Interés

Imagen en el Estado (100x100):
Imagen en el Estado (120x640):

Título: Punto de Interés **Descripción:** Punto de Interés en un recorrido con Mapa.

Traducciones del Detalle del POI:

Localización:

Mapa:

Edición de un Reto



Configuración de un Reto (1 de 12)

Existen 5 tipos de Restos, completamente configurables, para usar en una Aventura, tantas veces como sea necesario.

Preguntas Encadenadas

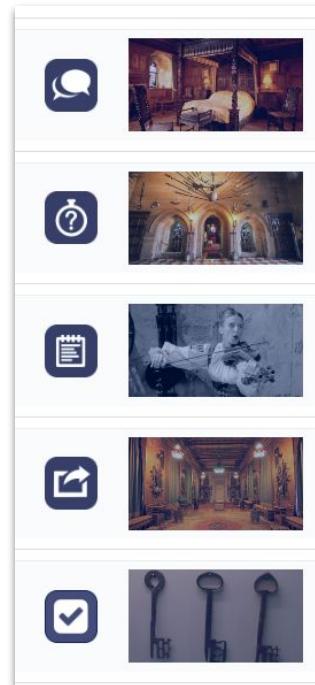
Lista de "n" pruebas de tipo Pregunta/Respuesta, en la que se enuncian preguntas, y el participante debe de seleccionar una o varias respuestas correctas posibles.

[+ Crear](#)

Respuesta Libre

Se enuncia una pregunta y el jugador debe de contestar dentro de una caja de texto. Se puede dar puntos simplemente por contestar, pero se debe de contrastar a posteriori la respuesta. Se envía un mail al jugador, con un código único generado por la plataforma, y el texto de su respuesta.

[+ Crear](#)



Pregunta / Respuesta

Retó en el que se enuncia una pregunta, y el participante debe de seleccionar la/s respuesta/s correcta/s de entre un conjunto de respuestas posibles.

[+ Crear](#)

Compartir Foto

El participante debe de tomar una foto (Selfie, pruebas pintar caras, ponerse un disfraz, ponerse un traje de seguridad, hacer una pirámide humana, etc) y se comparte automáticamente en la Galería de fotos de la propia Aventura. La Galería de fotos es accesible por tod@s l@s players.

[+ Crear](#)

Llamada a la Acción

Se enuncia una propuesta de acción que NO se valida automáticamente. Permite automatizar la propuesta de acción hacia el jugador o jugadora (dirígete a la salida Norte y consigue un globo de color rojo, pregunta el nombre a algún miembro de otro equipo, etc).

[+ Crear](#)



Configuración de un Reto (2 de 12)

Los Retos són las Mecánicas de juego que AdventuriQ pone a disposición para construir la Dinámica de un juego (a parte de los espacios para contenido Narrativo, de las Recompensas y de los sistemas de bloqueo).

Los Retos, como el resto de componentes principales (como la Configuración de la Aventura, de una Misión, o de una Recompensa), tienen unas estructuras muy definidas. Cabecera (común a todos los Retos), Mapa, Recompensas (opcional), y la zona de configuración de la Mecánica específica de cada Reto.

Són los momentos de juego donde el sistema puede otorgar puntos (tanto visibles para la jugadora, como solo visible a nivel de Métricas, para juegos no puntuables o no competitivos), y entregar Recompensas (Objetos que se pueden usar para un sin fin de posibilidades)

The screenshot displays the AdventuriQ interface for challenge configuration. It is a multi-step process:

- Apartado de Título y Descripción, hasta en 10 Idiomas.** (Top left): Shows the 'Título' and 'Descripción' fields, with a note that descriptions are available in 10 languages. An arrow points from this text to the 'Title' and 'Description' sections in the interface.
- Cabecera de la Mecánica del Reto, opciones de Feedback al/la Jugador/a, Puntuación (común a los 5 tipos de Reto).** (Bottom left): Shows the challenge header, feedback options, and a common scoring section for all 5 challenge types. An arrow points from this text to the 'Challenge Mechanic Header' section in the interface.
- Mecánica específica de cada Reto.** (Bottom center): Shows the specific mechanics for each challenge type, including reward options and feedback. An arrow points from this text to the 'Challenge Specific Mechanics' section in the interface.
- Apartado de configuración del Reto, Imágenes y Audio.** (Top right): Shows the configuration section for the challenge, including image and audio settings. An arrow points from this text to the 'Challenge Configuration' section in the interface.
- Apartado del Mapa (Imagen o Google Maps).** (Middle right): Shows the map configuration section. An arrow points from this text to the 'Map' section in the interface.
- Apartado de Recompensas (opcional)** (Bottom right): Shows the optional reward configuration section. An arrow points from this text to the 'Rewards' section in the interface.





Configuración de un Reto (3 de 12)

Los Retos, como las Misiones y las Aventuras, tienen una página única donde se configura su comportamiento y sus contenidos.

Esta zona es común a todos los Retos, excepto para la Mecánica de Pregunta / Respuesta, que nos permite crear un Límite de Tiempo.

Botón para volver a la configuración de la Aventura.

The screenshot shows the configuration interface for a challenge. At the top, there's a header with a pirate-themed icon and the text "Deambulando por cubierta". Below the header, there are several configuration options:

- Aventura #122**
- Código interno de localización del Reto**
- Requiere localización** (with a toggle switch)
- Cuenta atrás (en segundos)** (with a field containing "-1")
- Imagen listado (100x100):** A placeholder for a 100x100 pixel image, with "Nueva imagen" and "Eliminar imagen" buttons.
- Imagen en la cabecera (Detalle) (1200x640):** A placeholder for a 1200x640 pixel image, with "Nueva imagen" and "Eliminar imagen" buttons.
- Imagen en la cabecera (1200x640):** A placeholder for a 1200x640 pixel image, with "Nueva imagen" and "Eliminar imagen" buttons.
- Audio descripción:** A field with the text "Seleciona tu respuesta 23" and the question "¿Cómo se llama el artígulo comúnmente usado por los piratas para ocultar uno de sus ojos?". It includes a checkbox for "Parche".
- Audio descripción:** A field with the text "Nuevo Audio".
- Código para controlar la creación de Retos (solo sirve a nivel de codificación para los/las diseñadores/as).** A text area containing the code: "Debe de empezar con letra, P.e.: PR-001".
- El participante debe de estar en el sitio físicamente a una distancia mínima de 100** (with a slider and a value of 100).
- Si el componente Mapa se crea con las opciones de Geoposición, este control nos permite configurar a la distancia que tiene que estar un jugador/a para que se desbloquee el Reto.**
- Imagen visible en el Listado de Retos (100x100 pixels).** A placeholder for a 100x100 pixel image, with "Nueva imagen" and "Eliminar imagen" buttons.
- Imagen visible en la cabecera del Reto (1200x640 pixels).** A placeholder for a 1200x640 pixel image, with "Nueva imagen" and "Eliminar imagen" buttons.
- Audio, en formato MP3, reproducible a nivel Reto.**

On the right side of the interface, there are two mobile device screenshots showing the challenge in the game:

- Top Device:** Shows a list of challenges with the challenge "Deambulando por cubierta" highlighted. It has a rating of 7 and a "LOCK" icon.
- Bottom Device:** Shows the challenge details for "Deambulando por cubierta", including the challenge image, a description, and a "Adelante" button.



Configuración de un Reto (3 de 12)

Mismo componente narrativo que en la configuración de la Aventura y de las Misiones.

Permite hasta 10 idiomas simultáneos (traducciones que incorpora el/la diseñadora al juego, no son automáticas)

Todas las cajas de Descripción permiten su configuración en HTML y la incrustación de iFrames (como Youtube).

Traducciones + Nueva Traducción

es

Título **Título del Reto.** Deambulando por cubierta

Descripción **Descripción del Reto.**

Hacia **días** que no veíamos al capitán aparecer por cubierta, pero lleva ya un par de ellos que deambula a la vista, **ansioso**, de un lado al otro.
¿Estaremos por fin **llegando** a alguna parte?

Eliminar traducción

Guardar cabecera Eliminar Reto



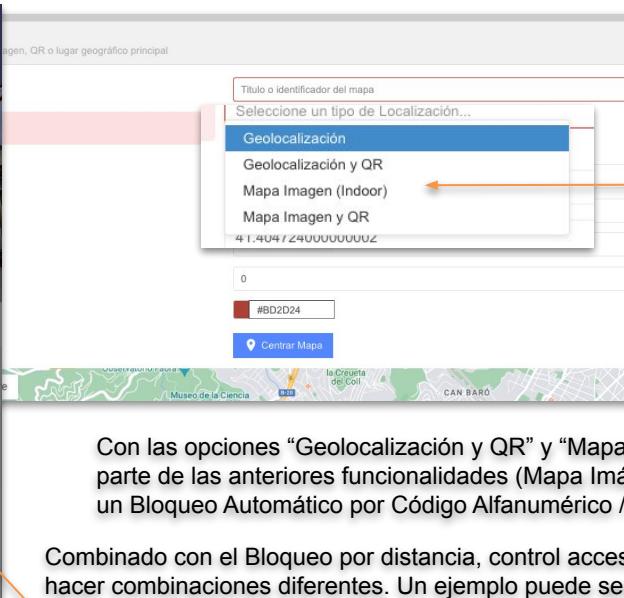


Configuración de un Reto (4 de 12)

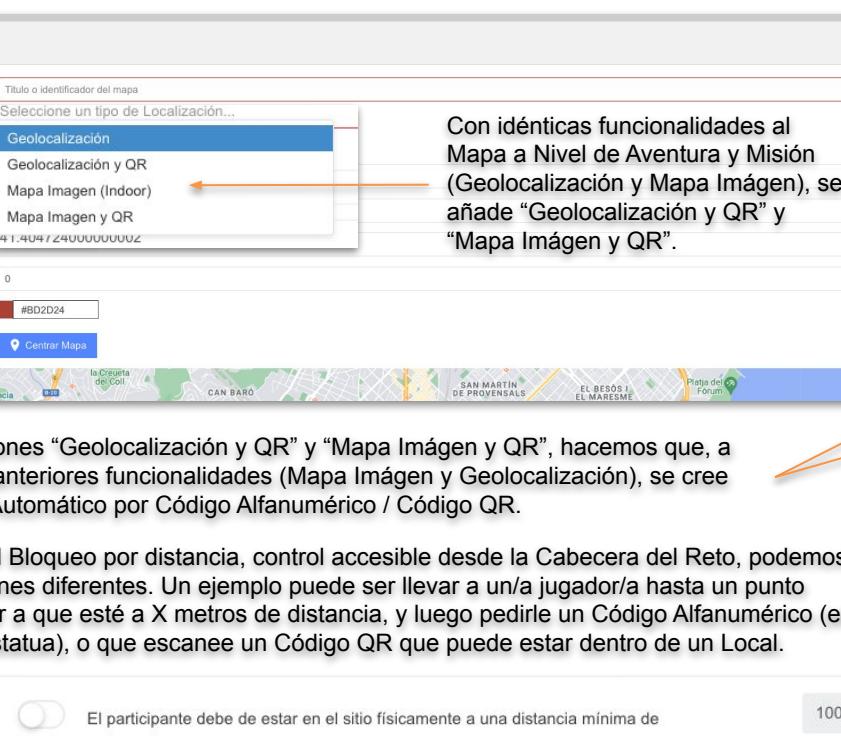
En los Retos, las opciones de Bloqueo aumentan. Los bloqueos son siempre opcionales.



Podemos bloquear el acceso al Reto por un Código Alfanumérico o un Código QR, como en el acceso a las Misiones.



Y añadimos el Bloqueo por distancia a un punto geográfico concreto, usando el GPS de los dispositivos móviles.



En los Retos, la funcionalidad de Bloqueo se gestiona usando el componente Mapa.



Con idénticas funcionalidades al Mapa a Nivel de Aventura y Misión (Geolocalización y Mapa Imagen), se añade "Geolocalización y QR" y "Mapa Imagen y QR".

Con las opciones "Geolocalización y QR" y "Mapa Imagen y QR", hacemos que, a parte de las anteriores funcionalidades (Mapa Imagen y Geolocalización), se cree un Bloqueo Automático por Código Alfanumérico / Código QR.

Combinado con el Bloqueo por distancia, control accesible desde la Cabecera del Reto, podemos hacer combinaciones diferentes. Un ejemplo puede ser llevar a un/a jugador/a hasta un punto geográfico, obligar a que esté a X metros de distancia, y luego pedirle un Código Alfanumérico (el nombre de una estatua), o que escanee un Código QR que puede estar dentro de un Local.



Configuración de un Reto (5 de 12)

Las Recompensas a Nivel de Reto se diferencian a las de Nivel Misión en que son configurables (condiciones de entrega de la Recompensa) y no tienen la opción de "Llamada".

Se configuran igual que una Recompensa a Nivel de Misión.

Igual que las Condiciones de final de Aventura, solo que se cumpla una opción, ya se entrega la Recompensa.

The screenshot shows the 'Misión 1: El camuflaje' configuration screen. On the left, there's a sidebar with 'PISTA J' selected. The main area shows a table for 'Condiciones de Obtención de la Recompensa' (Reward Acquisition Conditions). The table has columns for '#ID', 'DESCRIPCIÓN' (Description), 'VALOR CONDICIÓN' (Condition Value), and 'ACCIONES' (Actions). A modal window is open, showing a list of conditions:

- Siempre (Always) - highlighted in blue
- Si ha acertado (If correct)
- Si no ha acertado (If incorrect)
- Si el #id de la respuesta es (If the response ID is)
- Si puntos obtenidos son = (If points obtained are =)
- Si puntos obtenidos son < (If points obtained are <)
- Si puntos obtenidos son <= (If points obtained are <=)
- Si puntos obtenidos son > (If points obtained are >)
- Si puntos obtenidos son >= (If points obtained are >=)
- Si tiempo que ha transcurrido >= (en segundos) (If time elapsed is >= (in seconds))
- Si tiempo transcurrido <= (en segundos) (If time elapsed is <= (in seconds))
- Nunca (Never)
- Dar hasta un máximo de "n" (especificar la cantidad) (Give up to a maximum of "n" (specify the quantity))

Annotations on the interface:

- An arrow points from the 'Siempre' condition in the modal to the text: "La opción 'Siempre' es la que está activa por defecto."
- An arrow points from the 'Guardar condiciones' button in the modal to the text: "En AdventuriQ, siempre hay que guardar las modificaciones de manera manual."
- An arrow points from the 'Nuevo' button in the main table to the text: "Botón para añadir una nueva Condición, a las Condiciones anteriores."
- An arrow points from the 'Valor a introducir, según la Condición de entrega seleccionada' text to the 'Valor de la condición, si aplica' input field.
- An arrow points from the 'Nuevo' button to the text: "La opción 'Nunca' nos sirve para desactivar Recompensas, pero no borrarlas del sistema."
- An arrow points from the 'Dar hasta un máximo de "n"' condition in the modal to the text: "La opción 'Dar un máximo de n' nos permite entregar Recompensas accionables en el mundo real (Solo entregar 10 camisetas, para entregar en el punto de información)."



Configuración de un Reto (6 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Pregunta / Respuesta.

Reto tipo Pregunta / Respuesta(s)

 **Pregunta / Respuesta**
Cumplimente los datos concretos de la mecánica de este Reto.

Puntos si acierta **Los Puntos otorgados pueden ser negativos, tanto si se acierta como si se falla.** 3  Puntos otorgados si se acierta.

Puntos si falla 0  Puntos otorgados si se falla.

Mostrar la respuesta correcta si se falla

Es Multirespuesta: se deben de marcar TODAS las respuesta correctas para considerar que ha acertado

Mostrar las respuestas en orden aleatorio

Mostrar Correcto! o Incorrecto! en la pantalla de feedback.

Imagen en la cabecera (1200x640):

Imagen visible en la Mecánica del Reto (1200x640 pixels). Puede ser diferente a la Imagen de la Cabecera del Reto.

Se usa en las Aventuras de base narrativa, siempre que las opciones que responda un/a jugado/a sean correctas.



<input checked="" type="checkbox"/> Es correcta	Garfio
<input type="checkbox"/> Es correcta	Alcachofa
<input checked="" type="checkbox"/> Es correcta	Parche
<input type="checkbox"/> Es correcta	Pata de palo

Se usa en proyectos Educativos, donde es importante que el/la jugadora “se lleve” la respuesta correcta.

Un Reto Pregunta / Respuesta puede tener varias respuestas válidas. Podemos decidir como diseñadores/as que con solo seleccionar una hay suficiente. Pero si queremos que seleccionen “Todas” las correctas, tenemos que activar el control “Es Multirespuesta”





Configuración de un Reto (7 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Pregunta / Respuesta.

Reto tipo Pregunta / Respuesta(s)

Como el resto de contenidos textuales, pueden tener contenidos hasta en 10 idiomas diferentes.

Traducciones

es

Nueva Traducción

Enunciado pregunta

¿Cómo se llama el artificio comúnmente usado por los piratas para ocultar uno de sus ojos?

Aquí introducimos el enunciado de la pregunta, en el idioma seleccionado.

Respuestas:

+ Añadir Respuesta

Podemos añadir tantas respuestas como queramos.

Selecciónamos las respuestas correctas, que pueden ser una, más de una, incluso todas.

Es correcta Garfio

Es correcta Alcachofa

Es correcta Parche

Es correcta Pata de palo

Estos identificadores se usan en las Métricas de la Aventura, para controlar qué respuestas seleccionan nuestros/as jugadores/as, y para entregar recompensas basadas en IDs de Respuestas.

#id: 5329

#id: 5330

#id: 5331

#id: 5332

Botón para eliminar una Respuesta.

Eliminar traducción

Guardar cambios

Eliminar mecánica Pregunta / Respuesta

En AdventuriQ, siempre hay que guardar las modificaciones de manera manual.

Eliminar Mecánicas las Elimina definitivamente del sistema (incluidas las vinculadas a una Misión).

isbelsam 2020-05-14 18:57:44 2020-05-14 19:00:13 1: 5935 2: 5943 3: 5947 4: 5955





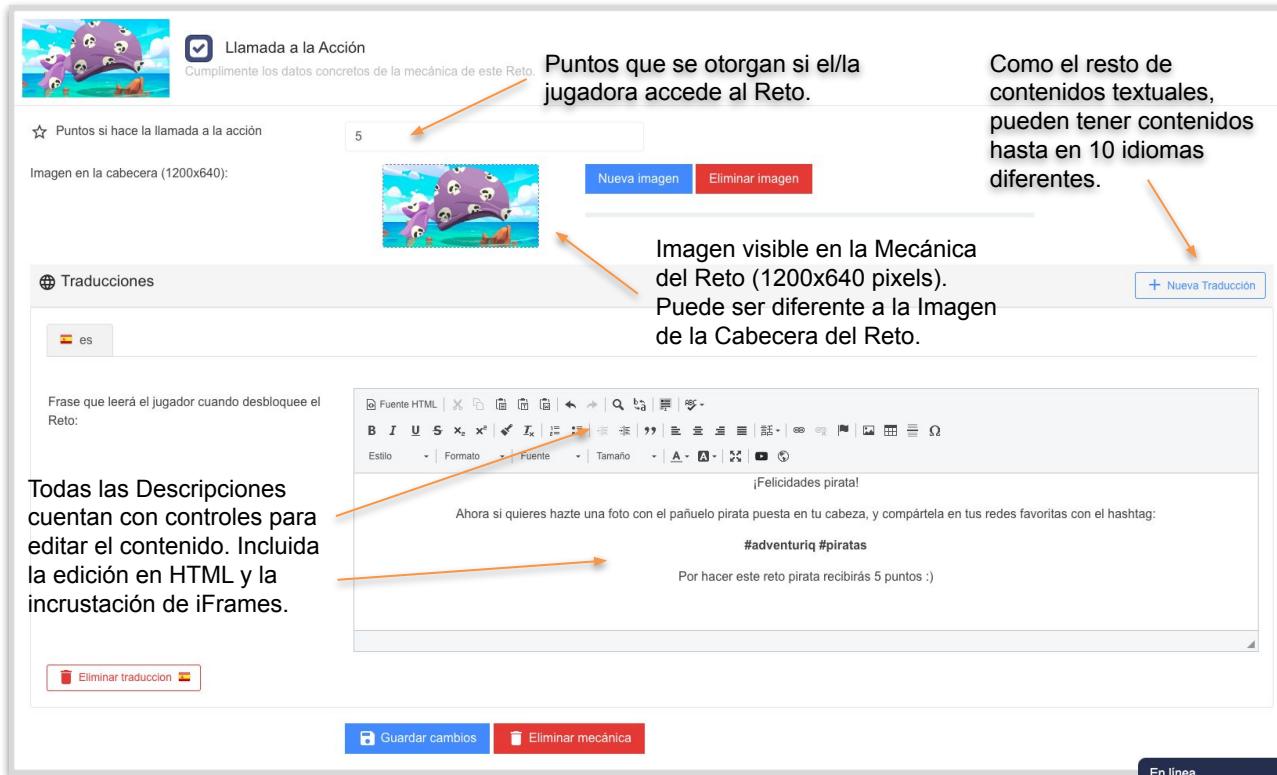
Configuración de un Reto (8 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Llamada a la Acción.

El Reto Llamada a la Acción es muy fácil de configurar, pero muy poderoso en su cometido.

Nos permite dar instrucciones al/la jugador/a para que haga algo fuera de AdventuriQ, permitiendo llevar la Aventura al mundo analógico.

Reto tipo Llamada a la Acción

A screenshot of the AdventuriQ challenge configuration interface. The interface shows a challenge titled 'Llamada a la Acción' with a checked checkbox. It includes a placeholder image for the challenge header, a text input for points (set to 5), and a rich text editor for the challenge description. The description text is in Spanish and encourages players to wear a pirate bandana and post a photo on social media with the hashtags #adventuriq and #piratas. It also mentions that players will receive 5 points for doing so. The interface includes tabs for 'Traducciones' (Translations) and buttons for saving changes and deleting the challenge.

Puntos que se otorgan si el/la jugadora accede al Reto.

Como el resto de contenidos textuales, pueden tener contenidos hasta en 10 idiomas diferentes.

Imagen visible en la Mecánica del Reto (1200x640 pixels). Puede ser diferente a la Imagen de la Cabecera del Reto.

Imagen en la cabecera (1200x640):

Traducciones

Frase que leerá el jugador cuando desbloquee el Reto:

Todas las Descripciones cuentan con controles para editar el contenido. Incluida la edición en HTML y la incrustación de iFrames.

Guarda cambios

Eliminar mecánica

En línea





Configuración de un Reto (9 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Respuesta Libre.

El Reto Respuesta Libre nos permite llamar a la creatividad escrita al/la jugador/a. Se formula un texto, si hace falta en forma de pregunta, y el/la jugador/a puede escribir su respuesta libremente.

Luego, en la vista Game Board de las Métricas de la Aventura, podemos recuperar lo que han escrito (según las necesidades de nuestro juego)

El sistema envía una copia al correo del/la jugadora, para que pueda recuperar lo que escribió.

Reto tipo Respuesta Libre

 **Respuesta Libre**
Cumplimente los datos concretos de la mecánica de respuesta libre.

★ Puntos si responde 4 1

★ Puntos si no responde

Imagen en la cabecera (1200x640):  Nueva imagen Eliminar imagen

Traducciones es en + Nueva Traducción

Enunciado pregunta: **¿En qué consiste la potencia de la prueba RESPUESTA LIBRE?**

Vista del Game Board con respuestas a esta Respuesta Libre.

Guardar cambios Eliminar mecánica Respuesta Libre

Acción Puntuación

Respuesta: En que la gente puede expresarse sin limitaciones.	4,00
Respuesta: vamos	4,00
Respuesta: No lo seeees	4,00
Respuesta: En escribir lo que te de la gana	4,00
Respuesta: Puede dar mucha información anonimamente	4,00





Configuración de un Reto (10 de 12)

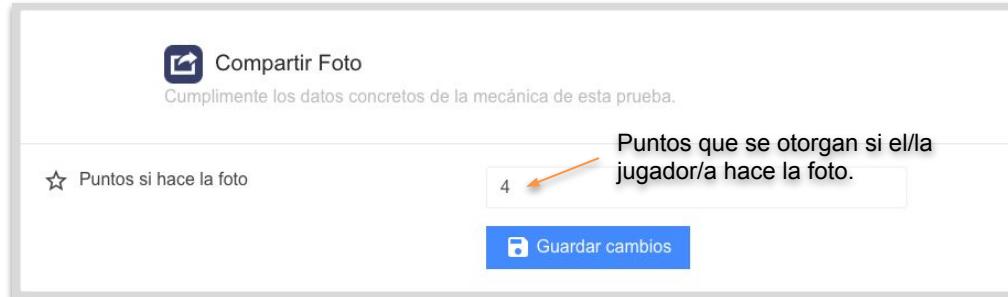
Esta es la Mecánica particular de los Retos Compartir Foto.

Reto tipo Compartir Foto

El Reto Compartir foto permite a el/la jugador/a tomar una foto o cargarla des del dispositivo donde esté jugando, y Compartirla en la Galería de Fotos de la Aventura.

Són fotos que solo los/las jugadores/as de la Aventura podrán ver.

Nos permite trabajar la creatividad y poder compartirla.



El proceso de compartir la imagen es completamente guiado, en 3 fases.



Dependiendo del dispositivo donde se juegue, nos dará más opciones de como conseguir la imagen a compartir.



Configuración de un Reto (11 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Preguntas Encadenadas.

Los Retos Preguntas Encadenadas son los únicos que pueden otorgar puntos Extra por ir rápido en el momento de responder las Preguntas.

Reto tipo Preguntas Encadenadas

Los Retos Preguntas Encadenadas solo pueden encadenar Retos de tipo Pregunta / Respuesta.

Porcentaje de puntos extra a sumar (solo si acierta) en función del tiempo que tarde

Porcentaje del total de Puntos a sumar si acierta cada Pregunta/Respuesta según el Tiempo que tarda el usuario en contestar. Si responde rapidísimo se le dará el total del porcentaje de Puntos aquí asignado.

Porcentaje de puntos a sumar (si acierta): 25%

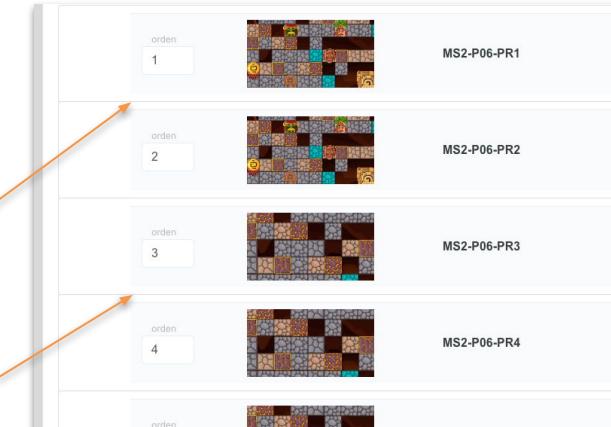
Este control desplazable indica el % extra de puntos que se otorga, sobre la puntuación conseguida respondiendo los Retos Pregunta / Respuesta asociados.

Guarda porcentaje

0 25 100

Los Retos Preguntas Encadenadas se pueden entender como un "Saco" de Retos Pregunta / Respuesta, entregados al/la jugadora de manera continua (sin feedback intermedio), y con una puntuación final única, basada en los puntos obtenidos por cada Pregunta, más un % configurable, sobre el tiempo total invertido en responder todas las Preguntas.

Podemos ordenar la entrega de las Preguntas en el Reto Preguntas Encadenadas..



Podemos incluir tantos Retos Pregunta / Respuesta como queramos.

Solo se usará la Mecánica del Reto Pregunta Respuesta. La información de la cabecera del Reto no se usará.

No tiene sentido usar Recompensas en Retos Pregunta / Respuesta que usaremos en Retos tipo Preguntas Encadenadas.





Configuración de un Reto (12 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Preguntas Encadenadas.

Reto tipo Preguntas Encadenadas

Retos Relacionados

Retos de tipo Pregunta/Respuesta relacionados con este.

Preguntas a mostrar 0 Si el valor es 0, se incluirán TODAS las Preguntas enlazadas.

Orden de las preguntas Mostrar ordenadas. Si se desmarca, las preguntas saldrán a cada jugador en orden ALEATORIO.

orden	Imagen	Título	Fecha	Fecha	Acciones
1		MS2-P06-PR1	08-05-2020 10:52:16	08-05-2020 10:52:42	
2		MS2-P06-PR2	08-05-2020 10:57:29	08-05-2020 10:58:00	
3		MS2-P06-PR3	08-05-2020 11:00:10	08-05-2020 11:00:35	
4		MS2-P06-PR4	08-05-2020 11:03:28	08-05-2020 11:03:58	
5		MS2-P06-PR5			

Podemos aleatorizar el número de Preguntas presentadas (por ejemplo, si ponemos 3 como valor, entonces del "saco" de 6 posibles Preguntas, el/la jugador/a sólo respondería a 3 preguntas en total)

Listado de Retos Pregunta / Respuesta ya enlazados a este Reto Preguntas Encadenadas.

Si se presentan al/la jugador/a menos preguntas de las que el Reto dispone, los/las jugadoras responderán a Preguntas diferentes.

Los Retos Preguntas Encadenadas solo pueden encadenar Retos de tipo Pregunta / Respuesta.

Botón para Añadir/Enlazar Retos Pregunta / Respuesta a un Reto Preguntas Encadenadas..

★ Selecciona Reto

Id	Itinerario	Título	Descripción
1783	285	Sin identidad	Nadie en el puerto debe verme , me interesa estudiar las Bien, de momento el contramaestre me ha contratado, Por fin llegamos a puerto, ¡sanos y salvos!
1981	285	Falta de personal	Conseguimos que el pulpo gigante suelte nuestro barco. De repente nuestra fragata empieza a subir olas de casi 20 El otro navío no se hunde... ¡parece indestructible!
2030	287	En el puerto	El otro buque ya nos pisa los talones.
2029	287	Por los pelos	¿Qué es esa sombra que diviso a lo lejos?
2028	287	El tentáculo	¡Din, dong! ¡Din, dong! Mary Read toca la campana de ¡A beber Grog! –manda el capitán–.
2027	287	A cañonazos (ellos)	
2022	287	A cañonazos (nosotros)	
2011	287	Nos atacan	
2012	287	Alerta	
2010	287	Celebración a bordo	

1 - 10 of 29 items

Items per page: 10

Seleccionar Cancelar

Al seleccionar el Botón para Añadir/Enlazar Retos Pregunta / Respuesta nos aparece un listado con los posibles Retos a usar, y si ya están o no usándose en otra Misión (Itinerario).



Edición de una Recompensa



Configuración de una Recompensa (1 de 4)

Las Recompensas (en breve se actualizará el nombre por "Objetos") son un Componente de juego, entregable al/la jugador/a, según ciertas circunstancias.

A nivel Misión, una Recompensa se entrega siempre. La única condición es terminar la Misión (hacer todos los Retos que están enlazados a esa Misión)

En las Recompensas a Nivel Misión existe otro Componente llamado "Llamada". Simula una llamada telefónica, usando el audio subido.

Recompensas

Recompensas asociadas a esta Misión

Misión 1 completada

Podemos crear más de una Recompensa, para que sean entregadas al final de la Misión.

Recompensas

Recompensas asociadas a este reto

Mapa del Tesoro

CAMUFLAJE

+ Nueva Recompensa

Botón para crear una nueva Recompensa.

Botón para eliminar una nueva Recompensa.

Para editar una Recompensa ya creada, hacer clic sobre el nombre de la Recompensa.





Configuración de una Recompensa (2de4)

Misión 1 completada

Itinerario #285

Genera código único

Misión 1: El camuflaje

Se asignará un código único cuando el participante consiga esta recompensa

Tipo de Recompensa

Traducciones de la Recompensa

es

Seleccione un tipo de Recompensa...

- Video
- Audio
- Imagen

+ Nueva Traducción

JPG / PNG / GIF

MPG4

MP3

En una Recompensa de Nivel de Misión, podemos generar un Código Único, por si el juego precisa controlar unidades entregadas (a nivel analógico).

Una Recompensa se puede configurar con contenido "Imagen", "Vídeo" o "Audio".

A nivel Traducciones, funciona igual que cualquier caja de contenido.





Configuración de una Recompensa (3de4)

The screenshot shows the reward configuration screen in the AdventureQuest mobile app. The reward is titled 'Misión 1 completada' (Mission 1 completed) with the description '¡Felicitaciones pirata!' (Pirate congratulations!). It states 'Acabas de completar tu primera Misión.' (You just completed your first mission.) and 'Ahora continua completando los Retos de la Misión 2. Solo tienes que hacer tap en el símbolo naranja < que encontrarás arriba a la izquierda, una vez cierres esta ventana.' (Now continue completing the challenges of Mission 2. Just tap on the orange < symbol you will find at the top left once you close this window.) Below the text is a preview image of the reward, which is a screenshot of the game showing a pirate icon and the text '¡Piratas! 1- Sin identidad 3 puntos'. There are buttons for 'Nueva imagen' (New image) and 'Eliminar imagen' (Delete image). At the bottom are buttons for 'Guardar cambios' (Save changes) and 'Eliminar' (Delete). The right side of the screen shows the reward details again, with an orange arrow pointing to the 'Atrás' (Back) button at the bottom.

Botón para guardar la Configuración de una Recompensa.

Botón para Eliminar una Recompensa.

El Botón Atrás, en una Recompensa, nos devuelve al listado de Recompensas.





Configuración de una Recompensa (4de4)

Las Recompensas a Nivel de Reto se diferencian a las de Nivel Misión en que són configurables (condiciones de entrega de la Recompensa) y no tienen la opción de “Llamada”.

Se configuran igual que una Recompensa a Nivel de Misión.

Igual que las Condiciones de final de Aventura, solo que se cumpla una opción, ya se entrega la Recompensa.

PISTA J

Misión 1: El camuflaje

Sin identidad

Imagen

Condiciones de Obtención de la Recompensa

Si no se atiende ninguna, la Recompensa se obtendrá siempre. Si se pone una o más de una condición, se tendrá que cumplir al menos una de ellas.

Selecciona una condición para añadir:

VALOR CONDICIÓN

Guarda condiciones

En AdventuriQ, siempre hay que guardar las modificaciones de manera manual.

ACCIONES

Siempre

Si ha acertado

Si no ha acertado

Si el #id de la respuesta es

Si puntos obtenidos son =

Si puntos obtenidos son <

Si puntos obtenidos son <=

Si puntos obtenidos son >

Si puntos obtenidos son >=

Si tiempo que ha transcurrido >= (en segundos)

Si tiempo transcurrido <= (en segundos)

Nunca

Dar hasta un máximo de "n" (especificar la cantidad)

Selecciona una condición para añadir:

Imagen (300x300)

Eliminar traducción

Guardar cambios

Las opciones disponibles para la configuración de la entrega de una Recompensa son múltiples.

La opción “Siempre” es la que está activa por defecto.

La opción “Nunca” nos sirve para desactivar Recompensas, pero no borrarlas del sistema.

La opción “Dar un máximo de "n" nos permite entregar Recompensas accionables en el mundo real (Solo entregar 10 camisetas, para entregar en el punto de información).

Métricas de una Aventura



Métricas de una Aventura (1 de 2)



¡Piratas!

Origen

El Botón Raze nos permite eliminar todos los estados de juego. CUIDADO, no hay vuelta atrás! Es recomendable descargar las Métricas de la Aventura, si hay datos de juego real. Es una herramienta interesante cuando se hace se quiere hacer un Reset del Juego, o cuando se está testeando.

Los Botones Eliminar mis jugadas y Eliminar mis recompensas sirven para poder rejugar la Aventura por parte del Game Master y Game Designer de la Aventura.

El Botón Clasificación, nos da una vista basada en los/las jugadores/as. Un listado ordenado de las Métricas por jugador/a.

Es información en tiempo real, solo hay que refrescar la página para tener la última actualización.

Información descargable en formato tabulado.

Desde la Configuración de una Aventura, podemos acceder a las dos vistas sobre las Métricas del juego.

Nos permite publicar una URL con el Ranking Top Ten del juego, ya en marcha.

El Botón Game Board, nos da una vista basada en los Retos que componen la Aventura. Nos permite un acceso rápido a cada Reto, y poder ver cómo se comportan los/las jugadores/as hasta ese momento.

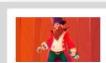
Es información en tiempo real, solo hay que refrescar la página para tener la última actualización.

Información descargable en formato tabulado.





Métricas de una Aventura (2 de 2)



¡Piratas!
Origen

Clasificación

Total jugadores: 231

Solo Players

+ Han añadido la Aventura

👤 No han jugado aún

User Id.	Acciones	Pos.	Av.	Nicknam...	Nombre ..	E-Mail	Fecha Ult. Jugada	Pruebas Realiz...	Puntos Prue...	Puntos Ti...
9802		1		Irina2013	Irina Garc...	irina.gado.2013@gmail.com	2022-01-05 20:47:11		32	
10850		2		xavih	hernande...	xabiquereda@gmail.com	2022-05-03 18:07:03		32	
6097		3		Ranaway	Ander Ola...	ander_olalla@yahoo.es	2020-11-09 14:59:01		32	
10021		4		carlos ism...	Medina S...	carlos.ismael.medina.sanchez...	2022-03-28 19:05:42		32	
1138		5		evaj76	Eva Jorqu...	evaj76@gmail.com	2020-05-31 19:37:09		32	
6635		6		VOV	VOV	vicomelastimoparasentirmeviv...	2021-01-15 16:19:25		32	
4785		7		Marerel	Maribel B...	arienmaribel@hotmail.com	2020-08-31 21:42:34		32	
9793		8		Irina i Alexia	Conxi Pe...	conxipenya@inspineda.com	2022-01-05 20:47:14		32	
7754		9		MrsMojo	Noa de Pr...	noa.dph@gmail.com	2021-06-17 15:17:41		32	

Vista Clasificación.

Sincronizar Clasificación

Limpiar todos los filtros

Exportar todo como XLSX

Exportar todo como XLSB

Columnas:

✓ User Id

✓ Acciones

✓ Pos

✓ Avatar

✓ Nickname

✓ Nombre

✓ E-Mail

✓ Fecha Ult. Jugada

Botones para descargar
formatos tabulados de las
Métricas de una Aventura.

Exportar a EXCEL

Jugadores

231
Jugadores

Jugadores participando

97,40

Participación

Jugadores participando

Participación en este Relo

Vista Game Board.



Fin