

Manual de Scouts & Scythes 2.0

Desde el primer lanzamiento del Manual para Scouts y Scythes, Eyewire ha experimentado varios cambios de interfaz y se han añadido nuevos elementos para aquellos jugadores con nivel de Scout o Scythe. Con ese fin, HQ (Oficina Central u OC) tiene el orgullo de presentar la versión más actualizada de ese manual. (Última actualización: 26 de enero de 2018)

Für Deutschsprachige Scouts: [Hier eine von @susi erstellte Fassung des Handbuchs in Deutsch.](#)
(Danke @susi und @Manni_Mammut!)

Si NO eres un Scout o Scythe pero te gustaría ser uno, puedes pedir en el chat un [sponsor](#). También puedes rellenar este [formulario](#) para las promociones abiertas, sin sponsor, que suelen tener lugar cada dos meses durante nuestras competiciones principales.

Table of Contents

Manual de Scouts & Scythes 2.0

- Definición de Scouts y Scythes

- Resúmenes en video

- Herramientas avanzadas de Eyewire

 - Visión General de Célula (Cell Overview)

 - Panel de herramientas

 - Scouts' Log - Diario de Scout

- Scouting 101

 - Inspect Mode (Modo inspección)

 - ¿Qué cubos he de comprobar?

 - ¿Qué conviene informar por regla general?

 - Más pistas

- Para los Scythes: Ripear

 - Inspect Mode para Scythes

- Para Scythes: Scythe Complete

- Fort Scythe: ¿Cómo hacer un *Reapgrow*?

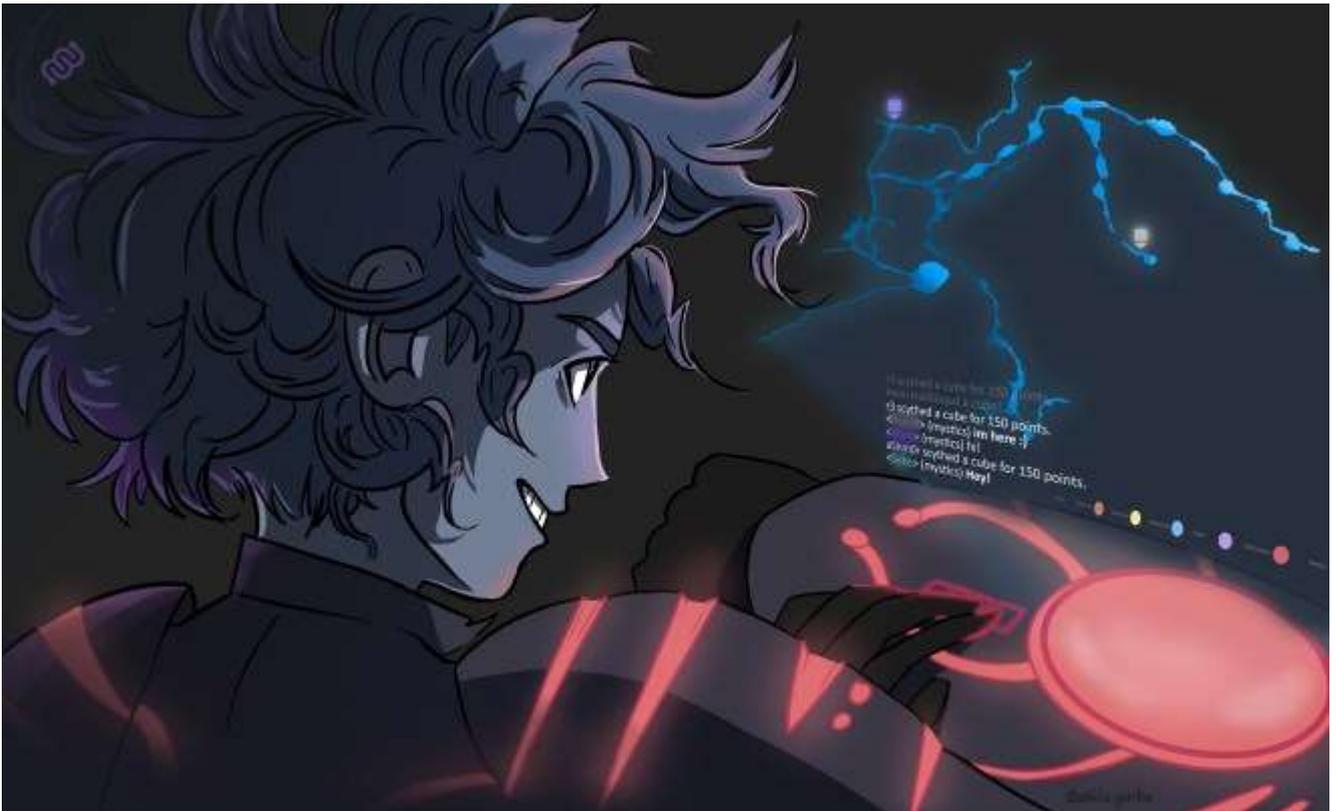
- Profiles - Perfiles

- Scything – Versión abreviada

- Apéndice: Combinaciones de teclas

- Apéndice: Usar Player Scripts como Scout o Scythe

- Apéndice: Misiones especiales



Definición de Scouts y Scythes

¡Bienvenidos y felicidades! Tu misión, en caso de aceptarla, consiste en ayudar a la Gran Scythe (Grim Reaper) a encontrar partes de células que necesitan ser extendidas (*growing*) y fusiones (*mergers*) que deben ser eliminadas.

¿Qué queremos decir con esto?

Si eres un Scout:

- Ahora puedes elegir cualquier cubo en una célula e inspeccionarlo. Si hay un error en el consenso, puedes marcar el cubo. Esto alertará a los Scythes y administradores para que lo comprueben.
- También puedes marcar cubos después de trazarlos desde el *Review Mode* (Modo Revisión).
- Recibes 50 puntos por cada cubo marcado. ¡Pero cuidado con marcar demasiados! No querrás despertar la ira de Grim Reaper (la Gran Parca).
- Tu nuevo color en el chat es turquesa.

Si eres un Scythe:

- También puedes elegir cualquier cubo en una célula e inspeccionarlo en busca de errores.
- Al inspeccionar un cubo, puedes cambiar el consenso, ya sea eliminando *mergers* (fusiones) o añadiendo extensiones. A estos cambios los llamamos "*scything*" (de guadaña, segar) o "*reaping*" (recoger), inspirados en la imagen de un *merger* que, al eliminarlo, parece marchitarse y morir en la pantalla de visión general (*overview*).

- También puedes “cosechar” (*reap*) un cubo después de trazarlo, desde la pantalla de *Review Mode*.
- Puedes marcar los cubos con un consenso final correcto usando la función *Scythe Complete*.
- Recibirás 30 puntos por cada cubo que has cosechado sin realizar ningún cambio. Y recibirás 150 puntos por cada cubo cosechado o ripeado con correcciones.
- Recibirás 2.500 puntos por Scythe Completing (votar como terminado) 50 cubos en una célula una vez que se declare completada. Y si lo haces con 100 cubos recibirás 5.000 puntos.
- Tu nuevo color en el chat es de turquesa brillante.

Resúmenes en video

Disponemos de demostraciones generales de muchas de nuestras nuevas herramientas en los videos que verás más abajo. Algunas herramientas y pasos son anteriores al interfaz actual pero te podría ser de utilidad ver ejemplos del trabajo de Scouts y Scythes en tiempo real.

Scouting 101 <https://youtu.be/-TmKtBGJrdk>

Scything 101 <https://youtu.be/xJhZACCQOd0>

Merger Removal (eliminación de fusiones) https://youtu.be/jl0_j_P1qn0

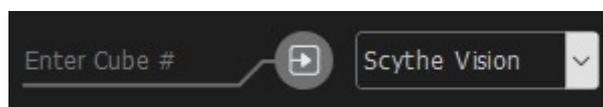
Herramientas avanzadas de Eyewire

Vamos a mirar con más detalle las herramientas que usarás en Eyewire.

Visión General de Célula (Cell Overview)

La visión general de célula (*Overview*) es la imagen de la célula que ves en tu pantalla cuando no has seleccionado un cubo. Cuando estás jugando en modo normal, la visión general no es importante pero ahora es tu punto de partida para todo lo que vas a hacer.

Para empezar puedes ver un elemento nuevo en la parte inferior de tu pantalla:



En la parte izquierda, encontrarás una forma para seleccionar un cubo en particular. Introduce o copia el ID del cubo donde dice “*Enter Cube #*”, presiona *Enter* o el botón que muestra una flecha (el botón “Ir a”) y seleccionarás el cubo indicado.

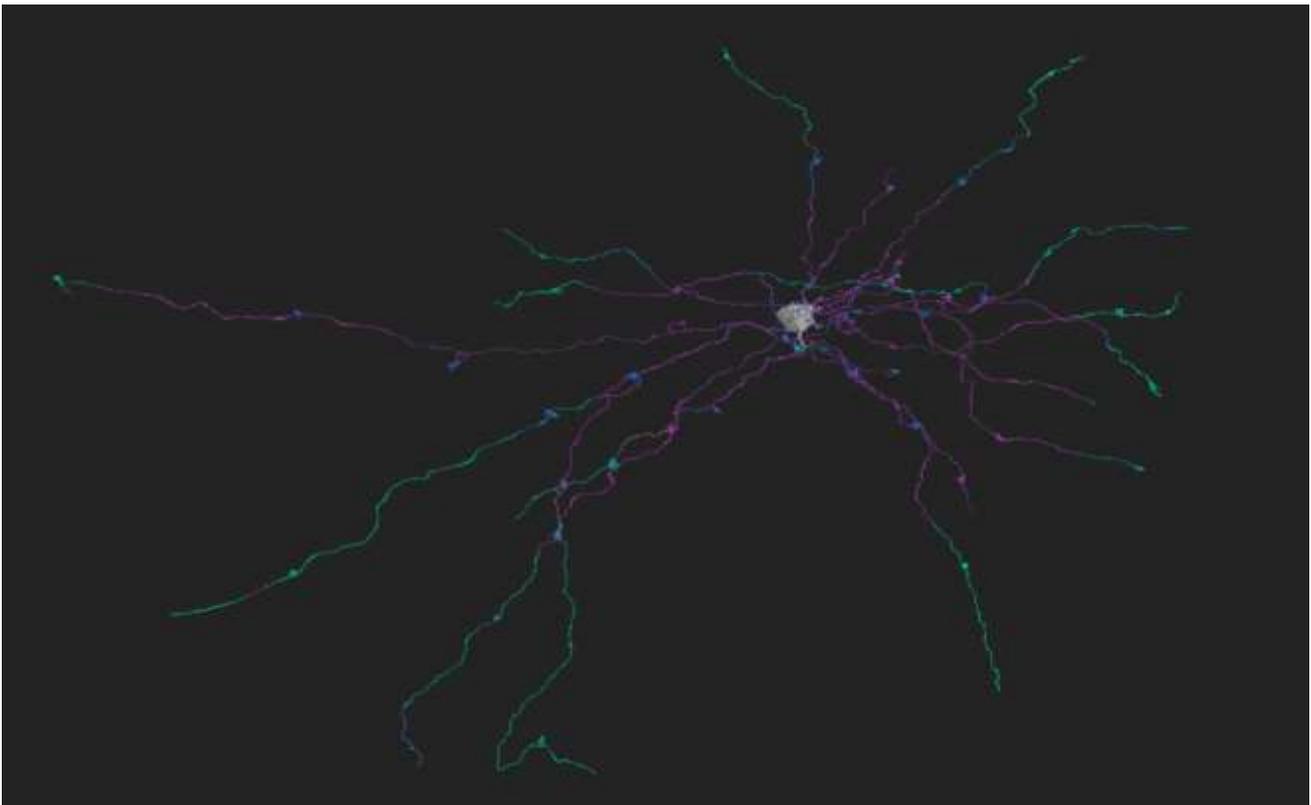
Para elegir un cubo directamente desde la visión general, solo tienes que seleccionarlo con el botón izquierdo del ratón y verás que aparece una caja rodeando esa sección de la célula. Las paredes de este cubo suelen ser completamente transparentes pero si ves que las paredes son verdes y rojas eso quiere decir que el cubo se encuentra en el borde del data set. Ten también en cuenta que cuando seleccionas un cubo, la parte inferior de tu pantalla mostrará algo parecido a esto:

Cube 644946
0.0 Weight 2 : 2 Votes 12 Parents 5 Children

Aquí puedes ver el ID del cubo, su peso, el número de votos de Scythes, los padres y los hijos (es decir, el número de cubos de los que depende el cubo que has seleccionado y el número de cubos que dependen a su vez de él). Esta pantalla también es interactiva. Puedes pinchar en los padres e hijos para que destaquen. El color verde indica que esos cubos están resaltados. En nuestro ejemplo, el cubo 644946, tiene destacados en ese momento a 12 padres. Aprenderás más sobre el peso de un cubo y los votos de *Scythe Complete* más adelante.

A la derecha del botón de *Jump* (Ir a), encontrarás un menú desplegable que puedes usar para activar diferentes mapas de color en la célula.

- *None* (Ninguno): lo que todos vemos en la visión general.
- *Created* (Creado): indica qué ramas se han creado recientemente.
- *Low Weight* (Peso bajo): muestra los cubos menos jugados
- *Scythe Vision* (o Visión de Scythe): señala dónde la gente ha marcado, realizado cambios o marcado si el cubo está terminado.



Scythe Vision. El modelo más usado de mapa de color. (Pulsa para agrandar.)

En la esquina inferior derecha, además de los iconos para las preferencias, ayuda y el sonido, verás que han aparecido otros dos iconos nuevos. Ahí encontrarás la mayoría de las funciones que vas a llevar a cabo como Scout o Scythe.

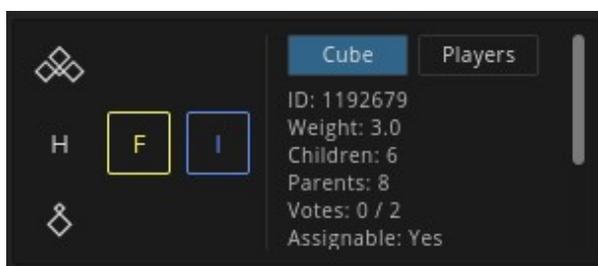


El primero por la izquierda nos abrirá la ventana de Scouts' Log, que veremos un poco más adelante. El segundo, en forma de cono, nos dará acceso al Panel de Herramientas.

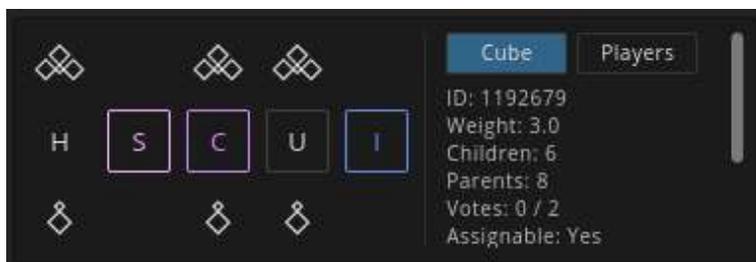
Panel de herramientas

Empecemos con el panel de herramientas. Puedes acceder a él ya sea pulsando la tecla de Mayúsculas (*Shift*) en la visión general o pulsando en el icono en el panel de la esquina inferior derecha de tu pantalla.

Una vez aparezca la caja de herramientas, puedes moverla por tu pantalla usando *Botón Izquierdo+arrastrar*.



Versión del panel para Scouts



Versión para Scythes

¿Para qué sirve cada botón?

Los iconos a la izquierda de la caja realizan acciones específicas en el cubo que has seleccionado. Como Scout, tienes tres iconos:

- **H = Highlight (Resaltar)** – Este botón muestra los padres o hijos del cubo que tienes seleccionado. Los tres rombos en la parte superior del icono representan a los hijos, y los de la parte inferior a los padres.
- **F = Flag (Marcar)** – Este botón cambiará el color del cubo a naranja para indicar a los Scythe que tiene un problema.
- **I = Inspect (Inspeccionar)** – Este botón te llevará dentro del cubo para que puedas examinar el consenso.

Para los Scythes, el icono de "Flag" no aparece. Pero, a cambio, tienes estas opciones:

- **H = Highlight (Resaltar)** – Funciona igual que para los Scouts.

- **S = Show me me (Muéstrame)** – Te resaltará todos los cubos que has marcado como terminados o completos en esa célula. Los cubos aparecerán con un color fucsia brillante.
- **C = Complete (Terminado)** – Marcará el cubo seleccionado como Scythe Complete (Terminado). Si usas los botones hijos/padres encima y debajo, marcarás el cubo seleccionado y, además, TODOS los hijos o padres de ese cubo.
- **U = Uncomplete (Inacabado)** – Marcará como inacabado el cubo. Si lo usas con los botones de hijos/padres, marcarás como inacabados el cubo y TODOS los padres o TODOS los hijos.
- **I = Inspect (Inspeccionar)** – Igual que para los Scouts pero verás que, una vez dentro, dispones de más herramientas.

Si el cubo en el que estás trabajando tú no lo has marcado como Scythe Complete (Terminado), verás que el botón “C” aparece resaltado en rosa. Puedes declarar el cubo como terminado.

Si lo has marcado como terminado, entonces verás resaltado el botón “U” de *Uncomplete* (Inacabado).

¿Y toda esa información al otro lado?

Al otro lado de la caja de herramientas verás un montón de texto. Puedes seleccionar entre ver la información del *Cube* (Cubo) y la información de los “*Players*” (Jugadores). Debajo de “Cube” podrás ver:

- **ID** = El ID del cubo que has seleccionado.
- **Weight** = El **peso** del cubo. Es el peso total de los jugadores con derecho a voto (Peso 1) y de los que no lo tienen (Peso 0,1) que han jugado ese cubo. A ese peso se le añade el que tienen los Scythes (3 por cada modificación) y/o el que puedan añadir los administradores (peso de 1 millón). El derecho a voto sobre un cubo está determinado por la barra de exactitud de los últimos 60 cubos que has jugado. Un jugador con derecho a voto no necesariamente puede influir en el consenso de un cubo tanto como otro jugador por la sencilla razón de que la influencia en el consenso se basa en la exactitud total del jugador y no en los últimos 60 cubos. Tu exactitud en los últimos 60 cubos te da derecho a votar pero tu exactitud total determina el peso que puedes tener en el consenso de un cubo. Sólo debes tener en cuenta el peso del cubo para saber las veces que es necesario jugarlo antes de que crezca o no sea jugable (ver más adelante).
- **Children** = El número de hijos que tiene un cubo.
- **Parents** = Número de padres que tiene un cubo.
- **Votes (Votos)** = Número de jugadores que han declarado ese cubo como Scythe Complete (Terminado) (Si muestra 1.000.000/2 significa que un administrador lo ha declarado terminado.)
- **Status (Estado)** = Indica si el cubo está activo, congelado (frozen, y por tanto, no se puede jugar) o retirado (se ha determinado que no pertenece a esa célula).
- **Assignable (Asignable)** = Indica si un cubo puede ser asignado para jugar. Se declara un cubo como no jugable si tiene un peso de 4.0, dos votos de Scythe Complete (Terminado), congelado o retirado.
- **Traces (Trazados)** = Indica cuántos jugadores han jugado y enviado ese cubo. Este indicador no es lo mismo que el peso.
- **Parent Task (Grupo)** = ID del cubo progenitor del que tienes seleccionado.
- **Child Tasks** = ID(s) del cubo o cubos que ha engendrado el cubo seleccionado.

Mientras, bajo el título "Players" (Jugadores), verás una lista de usuarios. Los colores indican lo que cada jugador ha hecho en el cubo. Están nombrados de manera jerárquica de la siguiente forma:

1. **Morado** = Está declarado como Scythe Complete. Los Administradores y Scythes aparecen con el mismo tono de morado, aunque en la visión general Scythe Complete es distinto.
2. **Oro** = Ripeado (cosechado) por un administrador.
3. **Azul** = Ripeado por un Scythe.
4. **Naranja** = Marcado por un Scout.
5. **Blanco** = Jugado y enviado.

Si un jugador realiza más de un tipo de acción en el cubo, aparecerá listado por cada una de esas acciones en su color correspondiente.

Scouts' Log - Diario de Scout

Con la visión general y el panel de herramientas ya vistos, deberías tener una mejor comprensión de lo que puedes llegar a hacer cuando hagas tus tareas como Scout o Scythe. Pero también es tu responsabilidad asegurarte que todos los Scouts, Scythes y administradores sepan lo que estás haciendo. Y puede que también necesites buscar la ayuda de alguien para solucionar un cubo.

Para conversaciones generales sobre estas actividades, puedes usar el canal de Scouts en el chat (escribe */gm scouts* antes del texto que quieras enviar o pulsa en la pestaña). Sin embargo, cada vez que marcas o ripeas un cubo, deberías dejar constancia en el Diario de los Scouts. Su apariencia actual es gracias al diseño desinteresado de nuestro jugador @eldendaf, que tendrá nuestra gratitud eterna.

Cuando asciendes a Scout recibirás de manera automática acceso al Scouts' Log (Diario de Scouts) y deberías poder ver el nuevo icono en la esquina inferior derecha de tu pantalla. Es un círculo con dos flechas circundantes. Pulsa en el icono y aparecerá un nuevo panel que puedes arrastrar por la pantalla igual que el Panel de Herramientas. Ten en cuenta que para garantizar que puedas ver el Scouts' Log, tendrás que usar Firefox o Chrome. Son los únicos navegadores que Eyewire utiliza oficialmente.



Si te gusta algo más compacto, pincha dos veces en el Scouts' Log y cambiará su orientación a una versión en vertical con los iconos abreviados



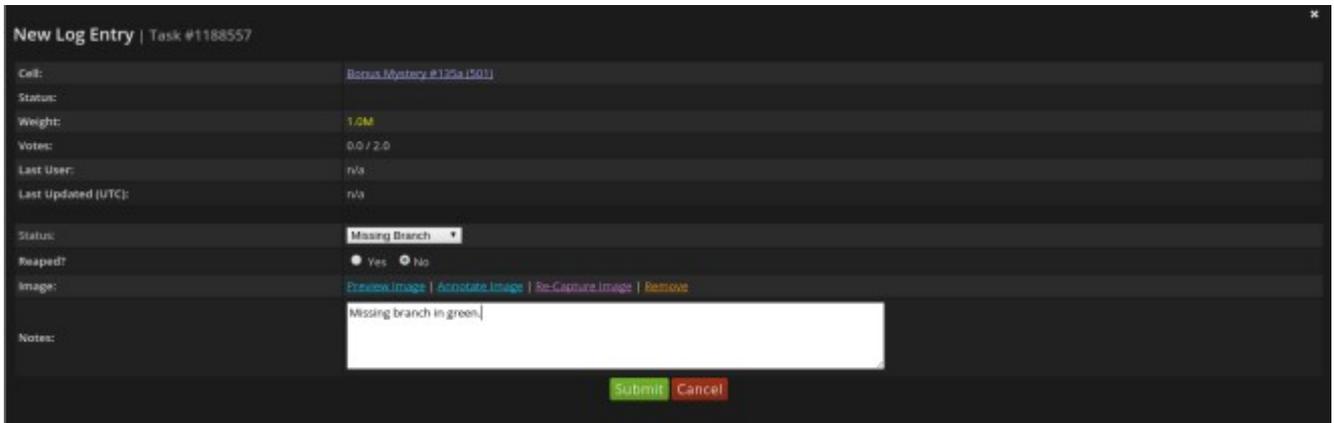
¿Para qué sirven estos botones?

Cada botón lanzará una ventana en Eyewire con los siguientes datos:

- **Cell List (Lista de células)** = Todas las células que tienen entradas en ese momento.
- **Open Tasks (Tareas abiertas)** = Listado con todas las entradas.
- **Need Admin (Necesario administrador)** = Aquellas entradas que requieran la atención de un administrador. Las notificaciones aparecerán sólo cuando existan entradas.
- **Need Scythe (Necesario Scythe)** = Entradas que requieran la actividad de un Scythe. Aparecerá un número indicando el número de incidencias pendientes.
- **Watch (Comprobar)** = Cubos que se deben comprobar para ver si son correctos.
- **History (Historia)** = Muestra todas las tareas que has realizado y la exactitud en cada una de ellas. Este es una manera estupenda para identificar aquellos cubos que pueden necesitar ser “segados” y te ofrece la posibilidad de conseguir información para mejorar tu porcentaje total de exactitud.
- **Cube Details (Detalles del cubo)** = Sólo está activo si tienes seleccionado un cubo. Y muestra... los detalles del cubo (¡oh, sorpresa!)
- **New Entry (Nueva entrada)** = Al seleccionar esta opción se abrirá una ventana para el cubo que tienes seleccionado.

¿Cómo creo una entrada?

Cuando encuentres un problema en un cubo, puedes seleccionar “*New Entry*” (Nueva incidencia) y se abrirá la siguiente ventana.



Haz click para agrandar.

Estados disponibles para crear una incidencia:

- **Missing nub** = Al Cubo le falta un trozo o segmento que termina dentro del cubo.
- **Missing branch** = Falta una rama o segmento que debería tocar una de las paredes del cubo y generar un cubo nuevo.
- **Merger** = El cubo tiene algo que no le corresponde, ya esté tocando una pared o no.
- **Watch** = El cubo parece que está bien pero hay que vigilarlo todo o sólo un área en particular por si empiezan a crecer cosas raras. Usa esta etiqueta cuando estés completamente seguro que el consenso es correcto.
- **Need Scythe** = El cubo tiene varios problemas. Por ejemplo, tal vez a la hora de incluir una rama también se ha añadido una fusión por error, y sea necesario que un Scythe revise el cubo.
- **Need Admin** = El cubo tiene un problema que solo un administrador puede gestionar. Úsalo cuando el cubo ya ha sido cosechado por un administrador ya que sólo ellos podrán modificar el cubo.
- **Scythe Complete** = Un Scythe ya ha votado que ese cubo está terminado y es importante que otro Scythe le dé su voto. (Para más detalle, veremos la sección de Scythe Complete más Adelante)
- **Good** = El cubo tiene ahora todo lo que debería y/o se han eliminado todas las fusiones. Y si necesitaba engendrar más cubos, ya lo ha hecho.
- **Note** = Úsalo cuando solo quieres comentar algo sobre el cubo sin cambiar el consenso existente.

Una vez que has elegido el estado, selecciona si has ripeado el cubo o no (si eres un Scout no podrás hacer esto), y, si lo consideras necesario, añade un comentario explicando qué pasa. Para una incidencia nueva, te recomendamos que dejes un comentario. El Scouts' Log tomará un pantallazo de manera automática de lo que hay en tu pantalla detrás de esa pantalla de incidencias, sin importar si estás en la visión general o inspeccionando un cubo. Así que, **antes** de crear una entrada nueva, asegúrate de que Eyewire ya muestra lo que quieres que se vea. Este pantallazo se guardará junto con la entrada cuando cliques “*Submit*” (enviar). Si quieres dibujar en el pantallazo para indicar una zona en particular, cliques en “*Annotate image*” (Comentar imagen). Por favor, ten en cuenta que para monitores con una resolución muy, muy alta, puede que tengas problemas a la hora de crear una incidencia debido a un bug.

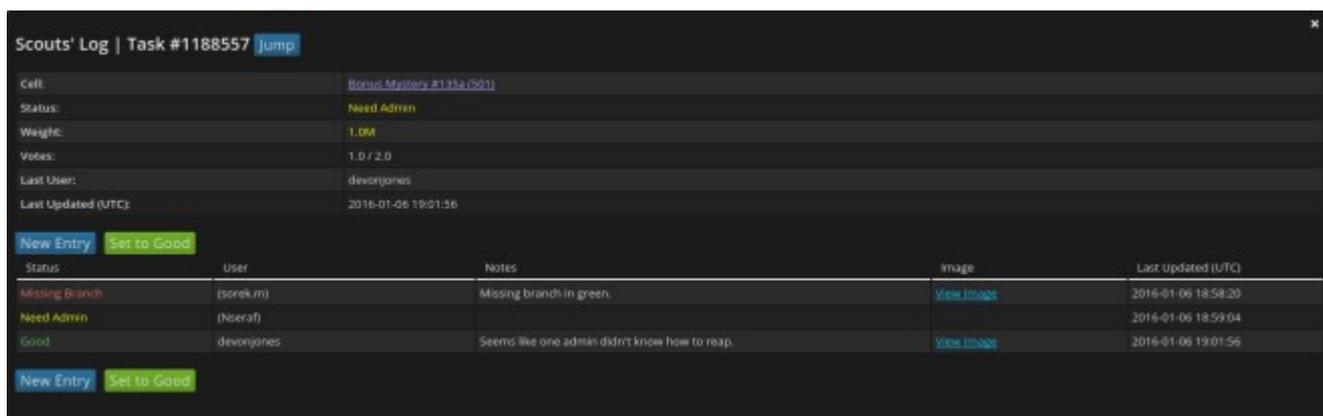
¿Cómo actualizo una tarea abierta?

Antes de nada, selecciona el cubo en el que quieres trabajar. Si ya tienes el listado de *Open Tasks* abierto, clicar en el número del cubo te mostrará los *Cube Details* (Detalles del Cubo). Entonces puedes seleccionar “*Jump*” (Ir a) para que aparezca en la pantalla de *Overview*. También puedes usar la función de *Jump* en la parte inferior de tu pantalla. Así mismo, puede que ya hayas sepas que los cubos que aparecen con el símbolo # en el chat actúan como un vínculo que te llevará a ellos.

Inspecciona el cubo, haz lo que sea que tenías pensado hacer (más sobre esto en *Scouting 101* y en las secciones para *Scythes*). Entonces, abre el *Scouts' Log* y selecciona *New Entry*. Verás lo mismo como si estuvieras documentando un problema nuevo. De esta forma, puedes crear un nuevo estado y añadir un comentario al cubo.

Si crees que el cubo ahora si ya está correcto, sin inspeccionar ni dar más detalles, entonces puedes seleccionar “*Cube Details*” y presionar “*Set to Good*” (Marcar como bueno). Cuando se marca un cubo como correcto, se archiva y desaparece del listado de *Open Tasks*.

Aquí puedes ver un ejemplo del aspecto que puede tener *Cube Details* después de varias actualizaciones:



Pulsa para agrandar.

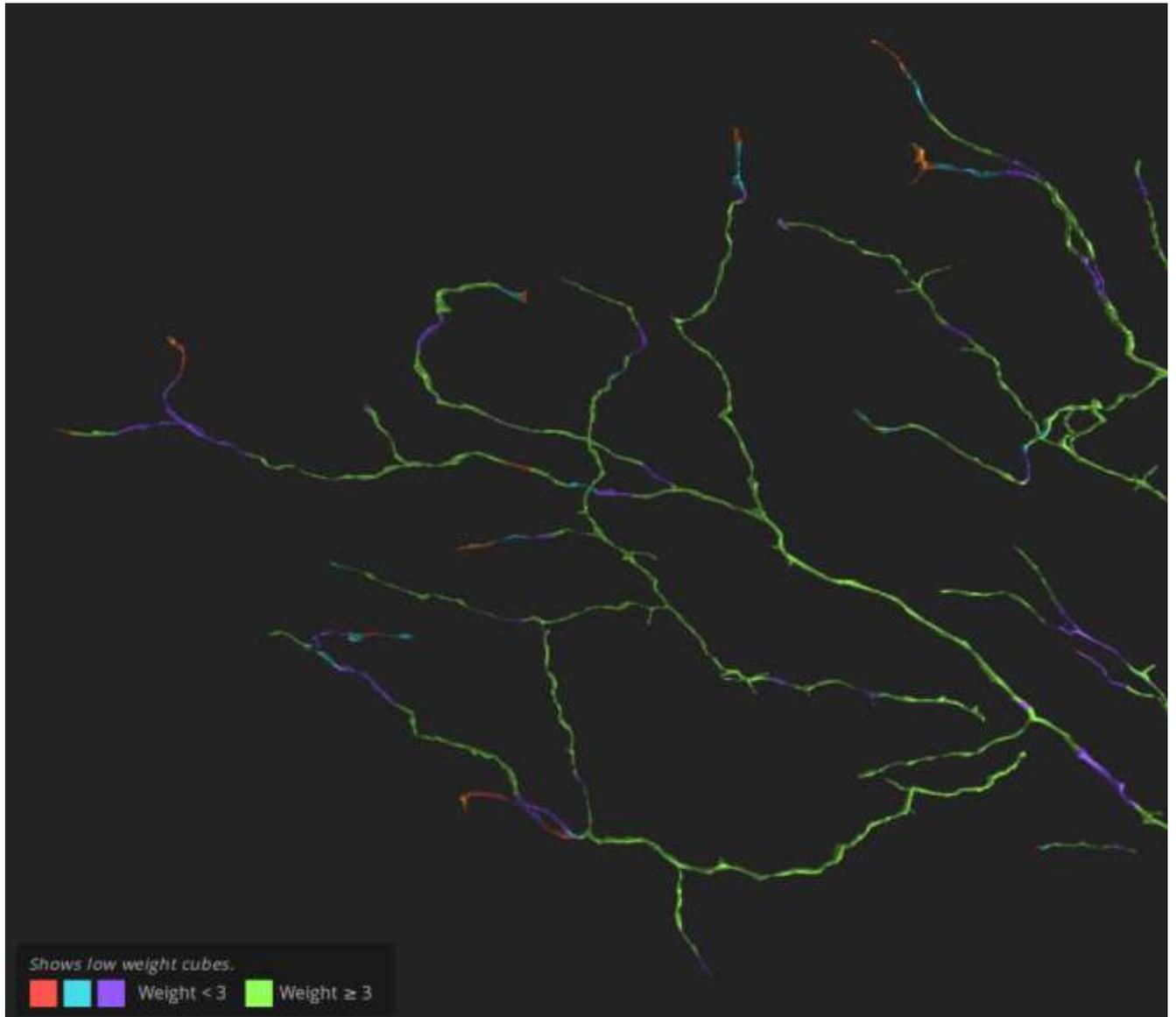
Visto esto, echemos un ojo a cómo usar estas herramientas juntas para comprobar las ramas de una célula e identificar los problemas.

Scouting 101

Si eres un *Scythe*, puedes leer esta sección como recordatorio.

Vamos al asunto: ahora que ya tienes todas estas herramientas, ¿qué hacemos con ellas?

Para empezar a buscar áreas con problemas en una célula, primero has de seleccionar una célula. Para las de Nivel 1, no deberías preocuparte de aquellos cubos que tengan un peso inferior a 3.0, y para las de Nivel 2, no te molestes con aquellos cuyo peso sea inferior a 2.0. Así que usa el mapa de calor *Low Weight* para ver si la célula está lista para trabajar en ella.



Este sería el aspecto de un mapa Low Weight.

- **Weight 0 = Rojo**
- **Weight 1 = Azul claro**
- **Weight 2 = Morado**
- **Weight 3+ = Verde**

También puedes usar la Scythe Vision para comprobar si ya se ha examinado con detalle ese cubo. En cualquier caso, una vez que eliges una célula, sal de Scythe Vision y... ¡adelante! Elige cualquier rama que sea de color morado (normal) para examinarla. Las ramas marcadas en otros colores indican que ya han sido exploradas por otros jugadores.

Usa estos controles para moverte por el *overview*.

- *Botón izquierdo ratón* — selecciona un cubo
- *Botón derecho ratón* — centra tu pantalla donde tu hagas click en la célula.
- *Botón izquierda + arrastrar* — Hace girar la célula

- *Botón derecho + arrastrar* — Desliza la célula por la pantalla en la dirección que indiques
- *Scroll* — Aumenta o aleja la célula.

Inspect Mode (Modo inspección)

Si quieres inspeccionar un cubo, selecciónalo y pulsa *Enter* o haz click en el icono *Inspect* del panel de herramientas. Una vez dentro, estarás viendo el consenso generado por todos los jugadores que han trazado ese cubo. Como Scout, no puedes modificar el consenso pero, aun así, tienes unos cuantos iconos a tu disposición en la parte inferior.



Pulsando en el primer icono por la izquierda, "Show Parent", te renderizará el padre de ese cubo en la pantalla de 3D. Seleccionando "Show Children" hará lo mismo pero con los hijos. A la derecha, encontrarás otros dos iconos: uno deseccionará toda la traza junto con la raíz y el otro sólo la raíz.

Cuando tienes activado ver el padre o los hijos, también puedes saltar directamente a ellos desde *Inspect Mode*. Sólo tienes que clicar en la rama que desees y te llevará ahí.

Pulsar el icono "Flag" (*Marcar*) marcará el cubo con una alerta y te devolverá al *overview*. En cambio, si marcas un cubo cuando lo estabas revisando después de enviarlo, te presentará con otro cubo para jugar. Si estás en el *Review Mode* y no quieres marcar el cubo, lo único que has de hacer es clicar en el icono "Move on". También puedes marcar un cubo en el *overview* usando el panel de herramientas y seleccionando el botón "F":

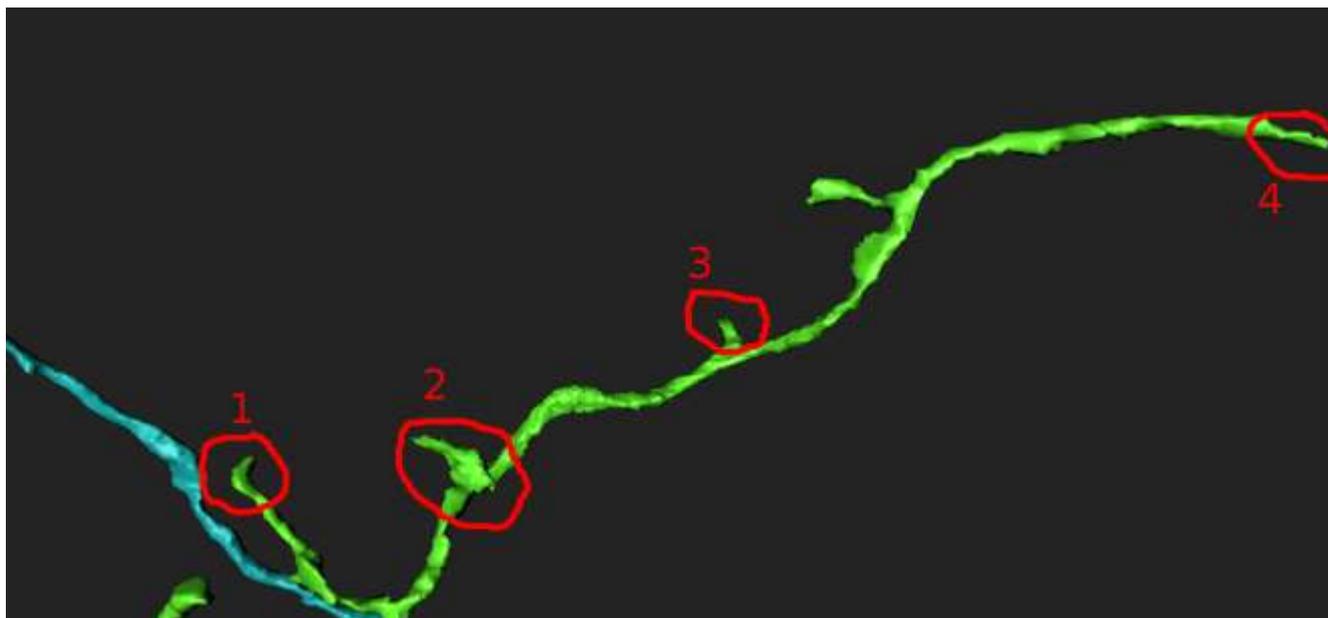
Recuerda que cada vez que marques un cubo, por favor, crea una entrada en el Scouts' Log explicando cuál es el problema. La regla de oro de todo Scout es "Marcar y loggear".

Claro que, si eres un Scythe, puedes hacer bastantes otras cosas con el interfaz *Inspect*. Pero ya llegaremos a ello.

¿Qué cubos he de comprobar?

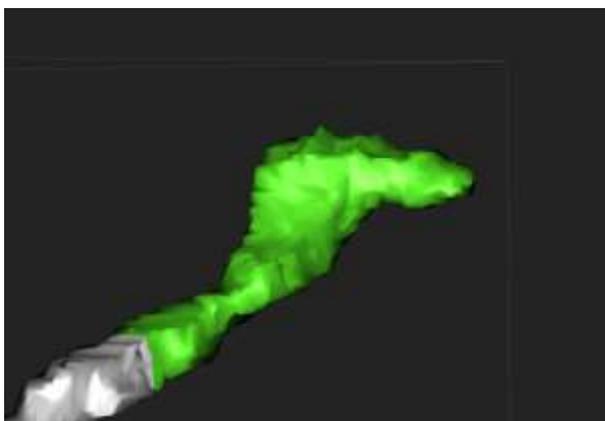
No hace falta que compruebes todos y cada uno de los cubos en cada rama. Cuando eliges una rama, hay ciertos cubos a los que sí hay que prestar atención. Y, recuerda, si tienen un peso bajo, no hace falta prestarles atención... por el momento.

Dejando el tema del peso a un lado, echemos un vistazo a la rama seleccionada de la neurona Spokes.



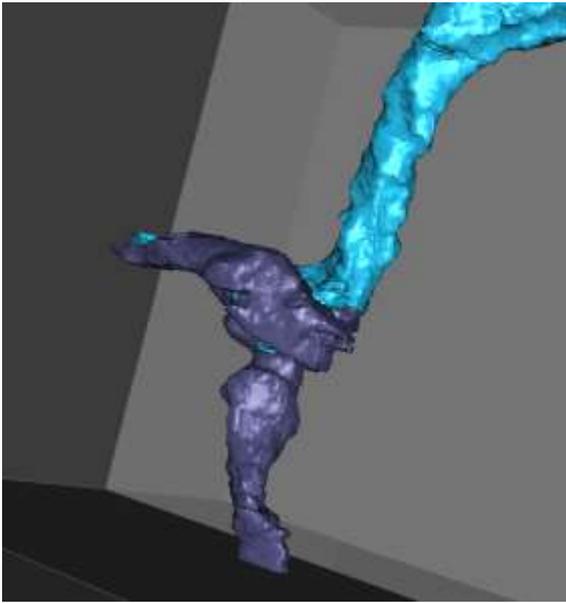
Aquí hay cuatro sitios que merece la pena mirar con detalle. Tienen bordes puntiagudos y dan la sensación de que podrían continuar. Probablemente no hace falta examinar todas las protuberancias que hay entre los puntos 3 y 4 porque tienen formas suaves y redondeadas, terminando de manera limpia.

En cuanto al punto 1.



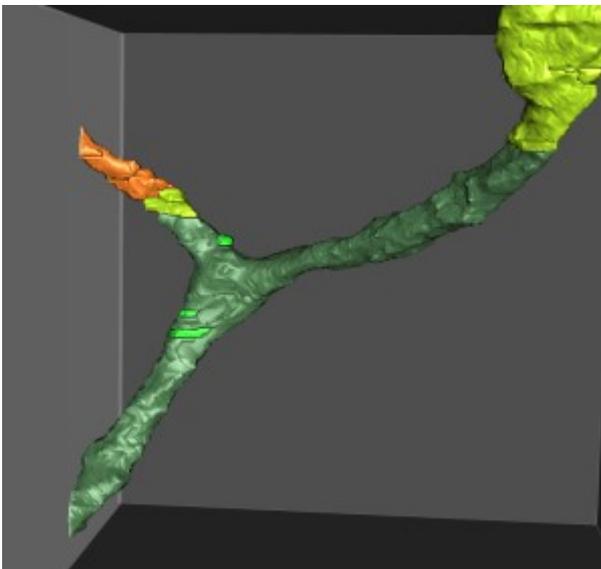
Al mirarlo más de cerca, verás que el final no es puntiagudo o serrado. Si te fijas, termina de una forma redondeada. Nos lo podemos saltar. Si aún así, no estás seguro, una rápida comprobación en el cubo te lo puede confirmar. En este caso, no es necesario crear una entrada.

Punto 2:



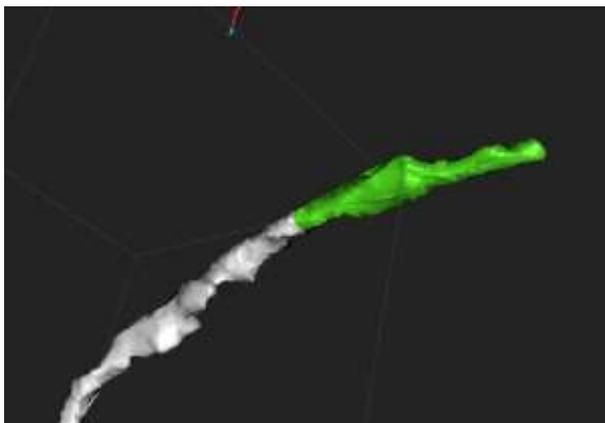
En el *overview*, el área parece serrada y puedes ver que se trata de un *merger* (fusión). En el *Inspect Mode*, verás que el *merger* forma parte de un segmento de la raíz, generada por la IA. Crea una entrada en el Scouts' Log con el aviso de *merger* (*fusion*) y loggea el cubo

Punto 3:



Esta área da la sensación de que le falta una extensión. Tiene un final dentado y parece terminar de manera abrupta. Si inspeccionas el cubo, verás que falta por añadir algo más ahí. Resulta que si buscas ese segmento perdido, encontrarás esa pequeña rama, resaltada en color naranja, que llega hasta la pared. Es una extensión que no había sido localizada. ¡Esto es muy importante! Así que crea una entrada alertando de ello.

Punto 4:



Este punto es el final de la rama. Así que conviene comprobarlo por si hiciera falta que engendrara más cubos. En algunos casos, como el ejemplo de la imagen, la rama termina ahí. De hecho, si entras en *Inspect Mode*, verás que la rama tiene una terminación suave y redondeada. Así que no hay nada de lo que informar.

¿Qué conviene informar por regla general?

La explicación anterior del Scouts' Log te indica sobre qué cosas PUEDES informar pero, evidentemente, no ofrece ninguna guía sobre lo que los demás esperan de ti. Desde HQ, os damos unas indicaciones un poco más claras:

- **Mergers (fusiones)** — Informar siempre. Pero si están contenidas en el cubo, sin tocar las paredes, no nos tendremos que preocupar de que se escapen a nuestro control. Pero los *mergers* que ocupan varios cubos son un gran problema.
- **Missing Branches (Ramas sin trazar)** — Informar siempre pero, a menos que la rama haya brotado por completo antes de que se declare la célula como completa, no hay mucha urgencia.
- **Missing Nubs (Terminaciones sin trazar)** — Informar siempre. Si se añaden ANTES de que la célula sea declarada como completa, no corre tanta prisa. Las ramas sin trazar tienen más prioridad.
- **Missing Dust (Relleno)**— “*Dust*” o relleno es el término que usamos en Eyewire para esas partes pequeñas que faltan en una rama y que redondean su forma. Si bien la rama principal puede parecer que tiene pequeñas hendiduras, no afecta a la estructura general la misma. Por lo tanto, no es necesario informar porque a un cubo le falte algo de relleno. (Los administradores pueden añadirlo y también podrían hacerlo los Scythes. Pero no merece una entrada en el Scouts' Log)

Más pistas

Si crees que has entendido todo hasta ahora, ¡felicidades, estás preparado para empezar tu labor como Scout! Pero si todavía no andas muy seguro, o si quieres aprender un par de trucos más, los consejos que aparecen más abajo han surgido de la experiencia de los jugadores con el Scouts' Log.

- Para los pantallazos que añadirás al Scouts' Log es mejor si los haces situando las pantallas de 3D y 2D justo en el punto donde crees que está el problema.

Intenta mostrar TODO lo que consideres que hay que añadir o eliminar, sobre todo si es un segmento con muchas protuberancias o con fusiones. Si crees que una sola imagen no es suficiente, siempre puedes preguntar a un jugador o admin para que te eche un cable.

- Como cada jugador puede personalizar las preferencias de color, usar o no el modo *Explore* o expresarse de distinta manera, a veces resulta más útil no sólo describir los segmentos por su color sino también por su forma, o dando sus coordenadas en el cubo usando el comando */debug* en el chat. En la parte superior izquierda verás un recuadro que te indicará en qué célula estás, las coordenadas y el ID del cubo.
- Eyewire cuenta con multitud de jugadores que hablan distintos idiomas, además del inglés. Y aunque empleamos principalmente el inglés en el Scouts' Log, no todos tenemos el mismo nivel de vocabulario. Usar palabras sencillas facilita la comunicación
- Más allá de eso, no te preocupes en dar descripciones muy elaboradas. Si has tomado un buen pantallazo, a menudo no hace falta describir nada. ¡Una imagen vale más que mil palabras!

Pero sobre todo, queremos animaros a los Scouts a desarrollar vuestra actividad con seguridad y conversando. Vas a tener que hacer frente a una curva de aprendizaje pero has ascendido a Scout porque has demostrado tu capacidad de atención y tu destreza. Y no cometerás tantos errores como temes y, si lo haces, no pasa nada. **Si te equivocas no vas a romper Eyewire.** Los Admins, Scythes y otros Scouts te ayudarán en lo que necesitas (y sin juzgar).

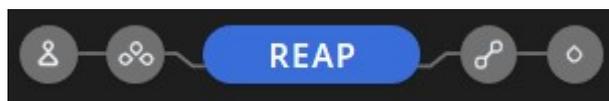
Para los Scythes: Ripear

¡Estupendo! Te has unido a la Orden de las Scythes. Ahora bien, ¿qué puedes ripear (cosechar)? Porque estamos seguros que querrás hacer algo.

Inspect Mode para Scythes

Empecemos de nuevo por lo básico: vamos a ver primero como se ripea un cubo.

Una vez dentro de *Inspect Mode*, verás esto que, en lugar del icono “Flag”, ahora aparece “Reap”.



De la misma manera que cuando eras un Scout, sigues contando con las mismas funciones para ver o saltar a un cubo padre o hijo, y puedes borrar una raíz o un trazado.

Pero ahora puedes modificar el consenso. Añade o quita aquellas partes que consideres. Una vez que has hecho los cambios que creas oportunos, pulsa “Reap”. Esta acción cambiará el consenso del cubo con el trazado que tú has marcado¹. Puede que necesites pedir ayuda a otros Scythes si no estás del todo seguro si tu *reap* ha resuelto el problema, o si otro Scythe decidió que estabas equivocado y lo volvió a ripear.

¹ * Nota: en aquellas células que se lanzaron antes de mediados de 2017, los Scythes tenían que añadir su peso de 3 al consenso en lugar de reescribirlo. Si te surge un problema en una célula antigua, lo más probable es que tengas que pedir ayuda a otros Scouts.

El último *reap* de un Scythe es el consenso final de ese cubo a menos que un Admin decida modificarlo. Si eso sucede, tus modificaciones no tendrán efecto. Y, por la misma razón, cuando un Scythe modifique un cubo, los jugadores normales no podrán cambiar el consenso.

Si tu exactitud a la hora de modificar un cubo supera el 95% de manera estable, puedes ascender a *Mystic*, ¡el nivel más alto del juego! Ahora mismo, sólo los Admins disponen de las herramientas para comprobar cuál es tu porcentaje de exactitud como Scythe pero siempre puedes preguntarnos, ... si realmente te interesa esa promoción.

Para Scythes: Scythe Complete

Las posibles actividades de un Scythe no se limitan a modificar un cubo. Puedes ayudar igual comprobando las ramas para hacer un *Scythe Complete*, es decir, marcar como terminados los cubos. Sólo la combinación de ripear y *Scythe Complete* permite a los administradores declarar las células como terminadas o completas. ¡*Scythe Complete* es cómo los Scythes pueden ayudar en este proceso!

Cuando se marca un cubo como terminado, lo bloquea del juego y no puede ser asignado. En la actualidad, un solo Admin puede bloquear un cubo marcándolo como terminado; sin embargo, hacen falta dos Scythes para bloquear un cubo.

Si quieres SC (*Scythe-complete*, completar) una rama, por favor, empieza por su origen, de padre a hijo, tal y como lo hacías como Scout, desde el CB (*cell body* o cuerpo de la célula) hacia fuera. Añade tu voto a los cubos, uno por uno, o utiliza *complete-parents* para completar desde donde estás. Usa estas funciones de manera repetida mientras vas avanzando. Así, *overview* mostrará un rastro de color morado-rosa en "tu rama" e indicará al resto de Scythes que alguien está trabajando ahí. De esta forma, reducimos la actividad redundante. Por favor, **NO** reclames una rama para completarla usando el icono *complete-children* (completar hijos). El color de SC debería indicar exclusivamente un cubo que ha sido comprobado y está correcto. Utiliza *complete-children* sólo cuando esa rama ya ha crecido por completo, ha sido revisada y corregida y cuando lo único que puede quedar sin completar son los cubos esquina.

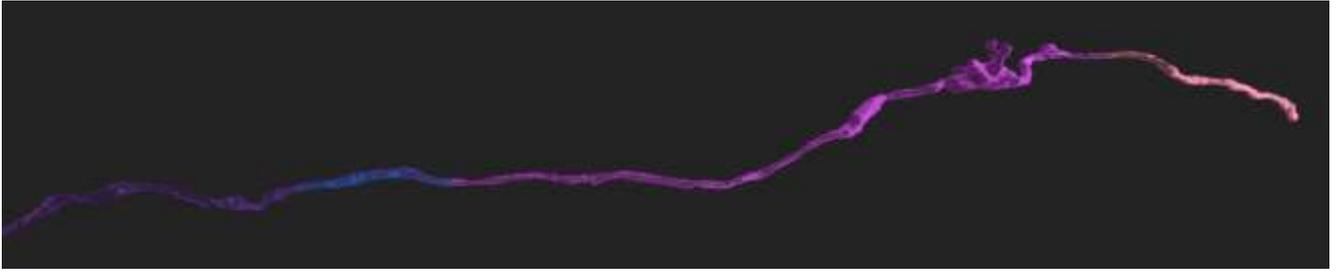


Aquí va un ejemplo de lo que puede suceder al declarar un cubo como Scythe Complete.

1. Scythe #1 declara el cubo **completo**
2. Scythe #2 también declara el cubo **completo**. **El cubo queda fuera del juego.**
3. Scythe #3 ve que el cubo tiene un *weight* (peso) de 1 y que no ha terminado de crecer. Este Scythe decide declararlo como **incompleto**. **El cubo vuelve al juego.**
4. Más adelante, un Admin revisa y ve que el cubo ya ha alcanzado un *weight* (peso) de 3 y está completo. El Admin declara el cubo como **completo**. **El cubo vuelve a salir del juego.**

Un comentario: incluso cuando un cubo sale del juego (los jugadores normales no pueden acceder a él) todavía puede ser marcado por un Scout o revisado por un Scythe.

Veamos otro ejemplo del aspecto de una rama en varios estados de terminación:



Como puedes ver, varios cubos han recibido un voto de un Scythe, otros ya han recibido el voto de dos Scythe y el padre ha sido declarado completo por un Admin.

Ten en cuenta que un cubo no podrá engendrar otro si está bloqueado. Por lo tanto, ten cuidado de no declarar *Scythe Complete* cubos cuyo consenso sea correcto pero que todavía no han crecido, a menos que sepas con absoluta certeza que son el final de esa rama. Si no, la rama aparecerá cortada por accidente antes de tiempo. También es recomendable que evites declarar como *Scythe Complete* cubos cuando no tienen todavía el peso suficiente.

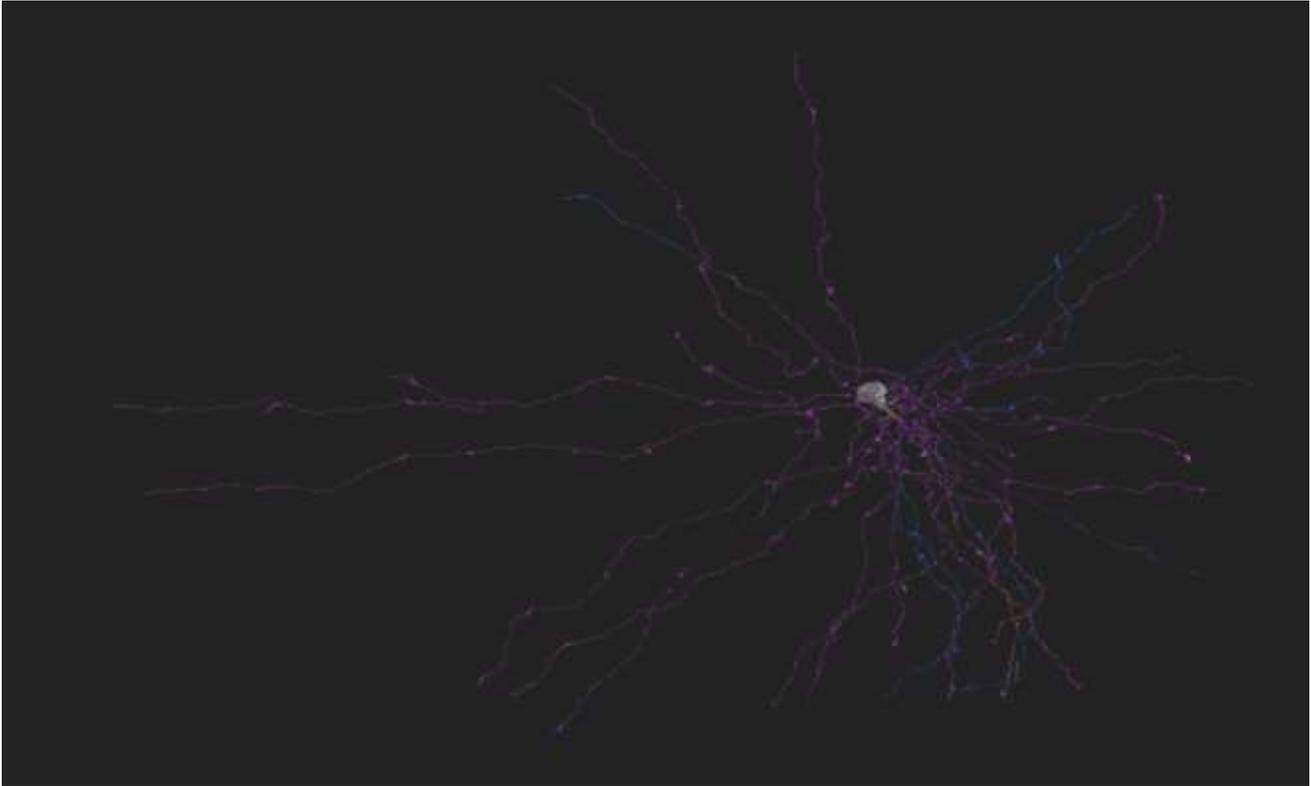
Como recordatorio, no declares un *Scythe Complete* a menos que el cubo esté bien de verdad. Si ya has ripeado un cubo, no merece la pena declararlo como *Scythe Complete* hasta que sepas que el problema ha desaparecido, ya sea cerciorándote en *overview* o en *Inspect* de que no ha surgido un nuevo problema. Pero, también, recuerda que si cometes un error, otro Scythe o Admin verán lo que has hecho y lo corregirán como sea necesario. Pero repetimos, ¡te hemos ascendido por un motivo!

Si realizas una media de 200 *Scythe Complete* al mes, y tu porcentaje de ripeo está entorno al 95% (ya lo mencionamos anteriormente) cumples con los dos factores principales para convertirte en Mystic.

Fort Scythe: ¿Cómo hacer un *Reapgrow*?

Como los Scythe añaden un peso de 3 a cualquier cubo que ripean y como los cubos de peso 3 (o 2 para los de nivel 2) pueden engendrar más cubos, esto implica que si un Scythe inspecciona y ripea un cubo que antes tenía un peso cero hará que el cubo engendre más cubos aun cuando nadie lo haya trazado de manera normal, es decir, jugando. Esta acción es lo que llamamos *reapgrow*. Cuando hacemos un *reapgrow*, recibes tus puntos iniciales por ripear (150 si modificas, 30 si no hay cambios). Más tarde, como sucede con los *trailblaze*, recibirás puntos retro (retroactivamente) que reconocen que has ripeado un cubo desde cero.

Reapgrowing tiene sus más y sus menos. La ventaja es que un solo Scythe puede hacer crecer una rama entera (o una célula) por sí solo, lo cual acelera el proceso para completar la célula en Eyewire, y le da al Scythe un muy merecido orgullo por haberlo hecho. La desventaja es que si los Scythe hacen esto con todos los cubos todo el tiempo, muy pronto los jugadores normales se quedarían sin cubos para jugar. Y como es mucho mejor tener más células completadas que no tener tantas y como Grim confía en sus nobles acólitos, hay células especiales que se pueden jugar exclusivamente haciendo *reapgrowing*. A estas células las llamamos *Fort Scythe*.



A Fort in various stages of completion

Aquí van unas instrucciones básicas para hacer *reapgrowing*:

1. Menciona en el Scouts Chat en qué célula tienes intención de trabajar. Así evitamos actividad redundante. Si quieres trabajar una rama entera, indica el cubo donde empieza. Los detalles ayudan al resto de Scythes.

2. Haz el *reapgrow* de principio a fin, empezando por la parte más cercana al cuerpo de la célula (CB – *cell body*) y en dirección hacia fuera. No uses el botón “*Start Playing*” para encontrar nuevos cubos porque te llevará a ramas donde otros Scythe están haciendo *reapgrow*. Unos instantes después de hacer un *reapgrow* en un cubo, la IA creará la continuación, siguiendo el trazado que tú has marcado y creando otro cubo o cubos. Selecciona el siguiente cubo y entra en *Inspect*. Y repite el proceso hasta completar la rama.

3. Por favor, comprueba el *overview* con regularidad. Al actualizarse en tiempo real, puedes ver si tu rama está creciendo porque alguien más está trabajando en ella. No te quedes en una rama donde alguien ya está haciendo *reapgrow*. Lo ideal es que sea por orden de llegada. Pero puede que no siempre puedas saber quién llegó el primero. Si no lo tienes claro o es que esa rama en la que estás te encanta y te apasiona, por favor, negocia con respeto quién se queda y quién se va.

Un Fort Scythe puede ser de una célula de nivel 1 o 2. Así que la escala de los puntos retro puede variar. En cualquier caso, sólo los Scythes o Scouts pueden ver o elegir estas células en el menú “*Change cell*” (Cambiar célula). Si eres un Scythe, puedes hacer *reapgrow* hasta cansarte. No hay necesidad alguna de trazarlos normalmente (*regular play*) porque entonces estarías dando a cada cubo un peso de 1 y no de 3. Y de lo que se trata en los Fort Scythe es de hacer crecer la célula con rapidez y con exactitud. Si eres un Scout, también puedes marcar cubos y unirse a los Scythes para cercioraros de que no hay errores. Pero por favor, traza cubos en otras células. Aunque

no es el final del mundo si se te olvida y lo haces aquí. Pero no te sorprendas cuando los Scythe te pidan amablemente que cambies de célula.

Todos los Forts, o fuertes, están “vetados” a los administradores hasta que los Scythe decidan que cada célula está preparada para que un Admin le dé el visto bueno. Esto quiere decir que son los Scythe quienes comprueban todas las ramas del Fort, se aseguran de que todas las ramas han crecido lo que debían, se han corregido los errores y se han completado los cubos. No hagas un *Scythe Complete* mientras estás haciendo *reapgrow*. Como en cualquier otra célula, asegúrate de que estás votando sólo cuando estás convencido de que el cubo es correcto. Es decir, lo más probable es que tengas que esperar a que la rama haya crecido por completo para hacerte una idea.

Por favor, sé cortés con otros Scythes y espera a hacer un *Scythe Complete* sobre lo que han hecho ellos a no ser que hayan terminado esa rama. O te coordines directamente con ellos.

Una cosa más. Ten en cuenta que en un Fuerte, tu color morado de SC tapaná el azul de tu Scythe y no al revés. Así, podrás ver qué se ha hecho con un *reapgrow* y lo que, además, se ha verificado.

Profiles - Perfiles

Nuevos Scythes, os habréis dado cuenta que al ser ascendidos, vuestro perfil ha ganado un par de columnas.

	Points	Cubes	Trailblazes	Scythe	Completed
Today	23,182	122	32	49	0
Week	216,003	492	169	669	1,739
Month	694,978	1,838	673	1,809	5,430
Overall	31,007,447	204,437	67,394	53,043	85,553
Accuracy					
Level 1					99.6%
Level 2					99.6%

Este jugador ha conseguido 53.043 puntos Scythe en total y 85.553 puntos por *Scythe Complete*. Consigues estos puntos por el número de cubos. Un ejemplo, si has ripeado 4 cubos y completado (*Scythe Complete*) otros 10, recibirás 4 puntos Scythe y 10 puntos Completed. Esta puntuación va aparte de la que recibes por el juego normal.

Los puntos Scythe se reciben de inmediato. Sin embargo, los puntos de *Completed* los tendrás cuando un administrador confirme que el cubo está completo. Y esto puede suceder de dos maneras. Un Admin puede marcar tu cubo con el color morado oscuro de *Admin Complete*. Entonces, estos puntos subirán a tu marcador al final de cada día (medianoche, según la franja horaria del este de Norteamérica). O también, si ninguno de los Admins declara completos tus cubos, recibirás los puntos *Completed* cuando se declare oficialmente completa la célula y sea retirada del juego.

Si un admin se encuentra con un cubo que no está terminado de verdad, lo reseteará. El cubo perderá su color morado y cualquier punto *Completed* que hubieras obtenido por ello quedará en el olvido.

Una nota para los Scouts. Veréis que tenéis también la columna que dice “Scythe”. Ahí estará vuestra puntuación por todos los cubos que loggeis en el SL.

Scything – Versión abreviada

(Con agradecimiento a @susi, @Nseraf, y @baraitalo por su trabajo que dio lugar a esta sección)

Si acabas de empezar como Scythe y quieres echar un rápido vistazo a lo que vas a ir haciendo—es decir, sin leer toooooo el material otra vez—aquí está lo básico y necesario. ¡Revisa esta sección cuando quieras!

Tu misión:

- Comprobar las ramas de las células y marcar los cubos con consenso correcto con la función Scythe Complete.
- Arregla aquellos cubos con consensos incorrectos utilizando la función *Reap*.

Ripear, completar, y loggear:

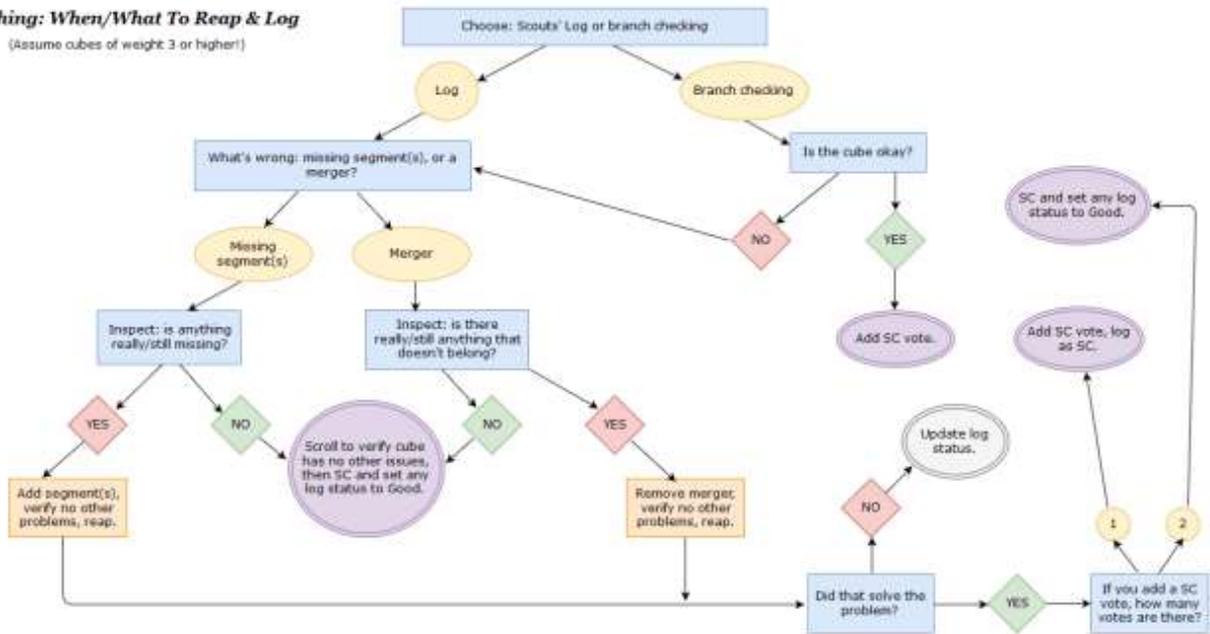
Ya sabes utilizar el Scouts’ Log casi en su totalidad. Si ves cualquier notificación sobre *Open Tasks* (Tareas activas), sobre todo en el apartado “*Need Scythe*”, lánzate a esos cubos y ripea lo que sea necesario cambiar. **Asegúrate de actualizar el Scouts’ Log** con cualquier nuevo estado. Si ves que las modificaciones de 3 Scythes no han resuelto un problema, cambia el estado a “*Need Admin*”.

Si estás de muy buen ripeo-humor, puedes usar tus poderes más allá de lo que otros han marcado. Empieza a verificar los cubos en general, empezando por los más cercanos al cuerpo de la célula hacia fuera, y corrige aquello que veas mal sobre la marcha. Ahora que no tienes que marcar un cubo cuando encuentras algo mal, en el momento en que ves un *merger* o huecos en ramas, puedes inspeccionarlos y verificarlos si hace falta. No te metas en los cubos con peso bajo; vete a los que tienen 3.0 o más para el nivel 1 o 2.0 o más para los cubos de nivel 2. Y, si ves cubos que están bien, dales tu voto de Scythe Complete.

Asegúrate de que crear una entrada en el log *siempre que verifiques algo*, excepto si estás haciendo un *reapgrow*. Incluso si el problema desaparece de inmediato, marcar el cubo como Scythe Complete y loggearlo alertará a otros Scythe para que lo revisen, se aseguren de que el problema no ha vuelto a surgir y le den un segundo voto de Scythe Complete, retirando el cubo del juego. También puede pasar que no estés del todo seguro de lo que has ripeado, y podrías buscar una segunda opinión. Si sólo estás dando un voto de SC, no hace falta que loggees nada.

Para aquellas personas que son más visuales, para comprender el alcance de cómo funcionan los procesos de ripear y Scythe Complete, aquí va un diagrama de flujo.

Scything: When/What To Reap & Log
(Assume cubes of weight 3 or higher!)



Clickea para agrandar (en inglés).

Y recuerda que es más que probable que necesites la ayuda de otros Scythes en células que se lanzaron antes de que saliese la regla del consenso de “gana el último Scythe”.

Puntos Scythe:

- Recibes 30 puntos por cada cubo que se has ripeado sin hacer correcciones. Obtendrás 150 puntos si has corregido algo.
- Recibirás 2.500 puntos por hacer *Scythe Complete* en 50 cubos en una misma célula cuando ésta sea declarada completa. Y 5.000 puntos si haces 100 cubos.

Protocolo en los Fort Scythe:

- No existe el juego normal. Sólo *reapgrowing*.
- Comprueba el chat y el *overview* para ver si alguien más está haciendo *reapgrow*. No quites una rama a otro Scythe si están trabajando ya en ella.
- Anuncia en el chat qué rama (cubo donde se inicia) vas empezar a trabajar.
- Espera a que tus ramas y las de otros hayan crecido antes de hacer *Scythe Complete*.
- Los administradores declararán que una célula está completa cuando haya crecido por completo y los Scythe la hayan terminado, dando votos de *Scythe Complete*.

Apéndice: Combinaciones de teclas

Si nunca tienes suficientes combinaciones de teclas, puedes (sobre todo los Scythe) usar las siguientes combinaciones para las tareas que se detallan en esta tabla.

Eyewire - Combinaciones de teclas - Scout + Scythe

Tecla+tecla	Actoon on cube	Acción en el cubo
Tecla+abajo	Action on parents	Acción en padres
Tecla+arriba	Action on children	Acción en hijos

Universal

H	Highlight	Resaltar
---	-----------	----------

Scouts:

F	Flag	Marcar
---	------	--------

Scythes:

C	Complete	Completar
U	Uncomplete	
M	Show me me / off	Muéstrame / off
D	Jump to duplicate	Saltar a duplicado
ENTER	Inspect	Inspeccionar

Combinaciones mapas calor:

1	Scythe Vision	Visión Scythe
2	Low Weight	Peso bajo
3	Created	Creado
4	Confidence	Confianza
0	None	Ninguno

Apéndice: Usar Player Scripts como Scout o Scythe

Desde enero de 2018, existe una serie de scripts oficiales que puedes usar en Eyewire. ¡Estos scripts han sido creados por unos increíbles desarrolladores! Para un listado detallado de lo que tienes a tu disposición (junto con las instrucciones para habilitarlos), echa un vistazo a [este post](#) (en inglés). Pero aquí te comentamos algunos de los que te pueden resultar más interesantes como Scout o Scythe.

Eyewire DLC (desarrollado por @crazyman4865):

- Los comandos adiciones del chat disponibles con /help son útiles sobre todo para los jugadores ascendidos.
- Ahora que tienes más canales de chat, la función de pestañas del chat mantiene todo organizado entre los distintos canales.
- Ver el borde del cubo puede ser útil cuando estás hacienda *reapgrow* o cuando intentas encontrar el trazado de una extensión con un hueco complicado.

- El Panel de Herramientas permanece en la misma posición en tu tabulador tal y como lo dejaste, incluso aunque reinicies. Además, puedes acceder a los perfiles de los usuarios clicando en su nombre.
- Puedes saltar a células usando su ID, y no solo a un cubo, en el cuadro que aparece en la parte inferior de tu pantalla.
- Si tienes dificultades al usar los mapas de color estándar, puedes personalizarlos con el *Color Picker* (Seleccionador de Color). Pero ten en cuenta que cuando empiezas como Scout y luego como Scythe, os recomendamos encarecidamente que utilices los mapas estándar para que otros Scouts, Scythes y Admins podáis tener un código de color común cuando colaboréis.

Historial del perfil (desarrollado por @KrzysztofKruk): Una vez que te conviertes en Scout o un rango superior, tendrás nuevas estadísticas a tu disposición, en concordancia con otros datos nuevos de tu perfil.

Utilidades (desarrollado por @KrzysztofKruk): Vas a descubrir el “*autorefresh Show me Me*” de lo más útil como Scythe.

Historial de Scythe Complete (desarrollado por @KrzysztofKruk): Pinchando con el botón derecho del ratón sobre tu nombre de usuario en la esquina superior derecha aparecerá un listado con las células donde has realizado Scythe Completes en los últimos 30 días. También puedes ver cuántos cubos has SC en cada una de las células y cuántos cubos más puedes Scythe Complete.

Personalizar *Highlight* (desarrollado por @KrzysztofKruk): Esta herramienta te permite marcar cubos en el *overview* con el color que elijas y que solo tú podrás ver, si quieres resaltar una rama y dejarlo así mientras miras otra. La personalización de color se impondrá a todos los demás colores de un cubo excepto al color de resaltado estándar. Esto te resultará de gran ayuda si eres un Scythe que está preparando una célula Hunt pero hay muchas más aplicaciones.

Apéndice: Misiones especiales

Con los años, nos hemos dado cuenta de que a los Scouts y Scythes os encanta que os enviemos en misiones especiales. Si a ti también te gusta, estate al tanto en el canal Scouts. Los Admins pueden ofrecer oportunidades únicas para mejorar tus estadísticas, ayudar a preparar una célula, o para subir puntos con el Grim Reaper. Este tipo de misiones pueden incluir:

- Hacer crecer parcialmente nuevas células antes de que su lanzamiento oficial para valorar su grado de dificultad.
- Sugerir puntos por dónde dividir células grandes.
- Proyectos en Segundo plano, que a menudo ofrece nuestros neurocientíficos.

Y también podrías ser reclutado más a menudo para testear las nuevas funciones.

¿Suenan divertidos? Esperemos que sí.

¡POR LA CIENCIA!