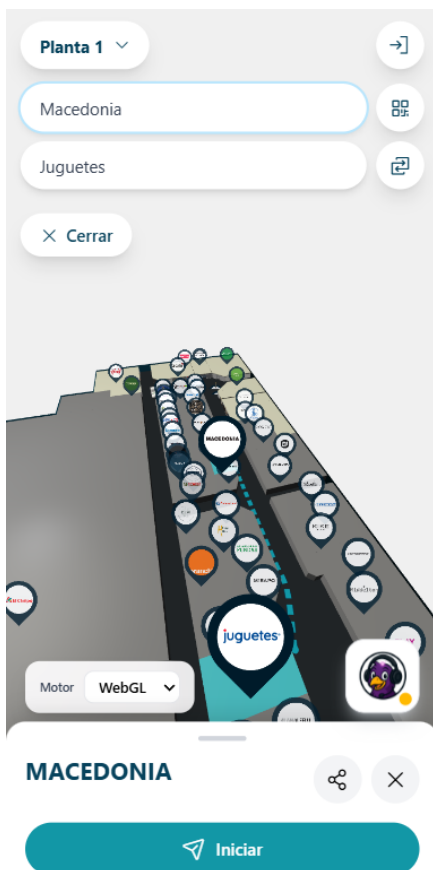


Rutas en primera persona en WebGL: modo inmersivo ya disponible

Publicado el 23 de February de 2026 por darkphoenix

Hoy podemos decirlo claro: **ya hemos implementado las rutas en primera persona en MallPath**, de momento **solo dentro del motor gráfico de WebGL**. La idea era dar el salto de “ver una ruta” a “recorrerla”, y por fin estamos en ese punto: seleccionas origen y destino, inicias la ruta y pasas a un modo inmersivo pensado para seguir el camino como si estuvieras caminando por el centro.



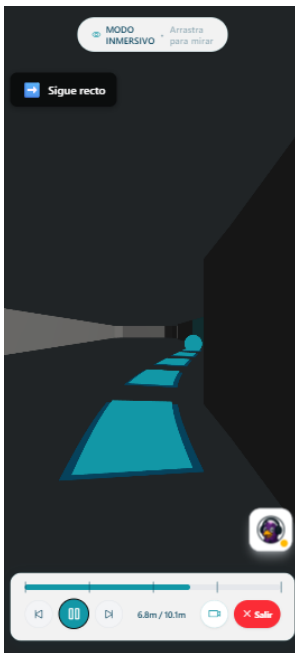
Selección de origen y destino antes de empezar

Antes de iniciar el recorrido, el usuario elige la tienda de origen y la de destino desde la interfaz. En

esta vista general se puede comprobar el trayecto completo y tener una idea clara del camino antes de entrar en el modo inmersivo, lo que ayuda a que la navegación sea más cómoda.

Del mapa a la experiencia: un cambio de enfoque

Este paso es importante porque no todo el mundo navega igual: hay quien prefiere ver el recorrido completo desde fuera y quien prefiere seguirlo paso a paso. Por eso, esta vista sirve como “previo” para entender la ruta global, y luego ya dar el salto al recorrido en primera persona.

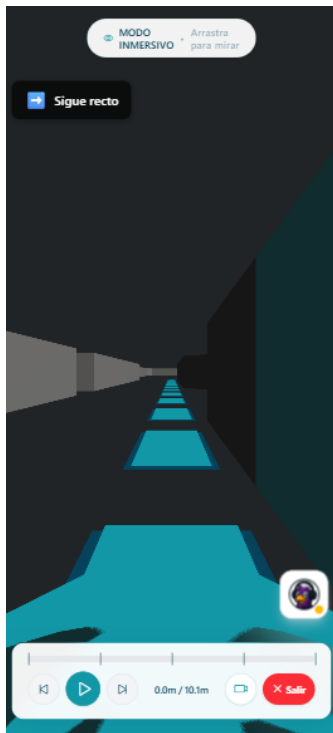


Modo inmersivo: rutas en primera persona

Una vez pulsas “iniciar”, el sistema cambia automáticamente al **modo inmersivo**, es decir, la **ruta en primera persona**. A partir de ahí, el objetivo es que el usuario solo tenga que seguir el camino de forma intuitiva, sin comerse la cabeza interpretando un mapa desde arriba.

Preparando el cambio entre modos

Más adelante, añadiremos la opción de alternar manualmente entre el modo inmersivo y la vista general de la ruta. Así, si en algún momento quieres “situarte” viendo el centro desde fuera, podrás hacerlo y volver al recorrido en primera persona cuando te convenga.



Rutas entre plantas casi completas

Otro avance importante es que ya tenemos las **rutas funcionando entre varias plantas** prácticamente al completo. Esto era una parte crítica del sistema, porque implica conectar trayectos y transiciones de forma coherente, sin que el usuario sienta que “se rompe” la navegación cuando cambia de nivel.

Cómo probarlo y ver el estado actual

Si quieres ver cómo va el proyecto y probar el estado actual de [MallPath](https://mallpath.ovh), puedes acceder aquí: <https://mallpath.ovh/app>

Dark Phoenix

Fuente: <https://mallpath.ovh/darkphoenix/en/rutas-primera-persona-webgl/>