GAME [LAB]

Mi cuaderno de creador.

Aquí nace tu videojuego. Con lápiz, con tus manos y con tu cabeza.

CARNET DE GAME STUDIO

DIBUJA TU CARA

MI GAMERTAG (el nombre con el que firmo mi juego)

_____

MI NOMBRE DE PILA

_____

MI PAREJA DE JUEGO

_____

MI EDAD

_____

ASÍ ME IMAGINO MI JUEGO (garabato libre)

PARA PAPÁ Y MAMÁ

Imprímanlo en **tamaño carta** y en **blanco y negro**, a **una sola cara** y engrapado. Uno por niño (si son hermanos, uno cada uno). **Tráiganlo los dos sábados**: sábado 21 y sábado 28 de noviembre, a las 9:00 am, en ICAO Buencafé. Sin workbook no hay plano del juego.

Las 3 reglas del Game Lab.

Aquí se vale todo menos esto:

1

No se borra.

Si quedó feo, lo intentas otra vez al lado. Hoy el borrador se queda en la mesa.

2

No se copia.

Nada de personajes famosos. Inspírate en lo que quieras, pero que sea TUYO.

3

Nunca «no sé».

Se dice «todavía no». Si te trancas, levanta la mano.

TU MISIóN EN 2 SÁBADOS

H	V	M	R	S	E
Héroe	Villano	Mundo	Reglas	Sonido	Estilo

LA PROMESA El sábado 28 a las 11:30 tu familia va a jugar en su teléfono un videojuego que hoy no existe. Lo vas a inventar tú, con tu pareja.

¿QUÉ JUEGO TE GUSTA MÁS EN EL MUNDO? DIBUJA ALGO DE ÉL

60 segundos. Y que quede feo.

Cuando suene la alarma, sueltas el lápiz, aunque esté a medias. Prohibido borrar.

RONDA 1 · UN MONSTRUO

RONDA 2 · UN HÉROE QUE NO SEA HUMANO

RONDA 3 · LO QUE MÁS MIEDO TE DA

DATO REAL

Los dibujantes de videojuegos hacen 20 dibujos feos para encontrar 1 bueno. No aciertan más que tú: lo intentan más veces.

¿CUÁL TE SORPRENDIÓ? ¿POR QUÉ?

La forma habla primero.

Si pintas a un personaje de negro, igual lo reconoces. Eso es una buena silueta.



Círculo

tierno, torpe



Cuadrado

fuerte, pesado



Triángulo

rápido, peligroso

AHORA TÚ · EL MISMO HÉROE, 3 VECES · SOLO RELLENO NEGRO

A · HECHO DE CÍRCULOS

B · HECHO DE CUADRADOS

C · HECHO DE TRIÁNGULOS

PRUEBA Enséñaselas a tu pareja sin decir nada. ¿Adivina cuál es la buena? Encierra en un círculo tu favorita: esa es la base de tu héroe.

Mi héroe.

El que vas a mover con tus dedos. Dibújalo de cuerpo entero, de frente.

DIBÚJALO AQUÍ · GRANDE

SE LLAMA

SU SUPERPODER (uno solo)

¿QUÉ ES? (animal, robot, fruta…)

SU DEBILIDAD (sin esto no hay juego)

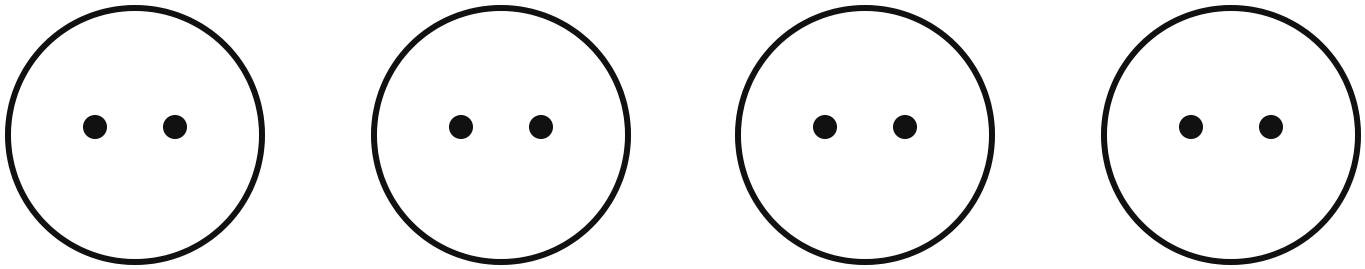
LO QUE DICE CUANDO GANA (lo vas a grabar con tu voz)

OJO Esta página la vamos a fotografiar en el break. Que tu dibujo se vea bien: líneas fuertes, sin rayones de fondo.

Cejas + boca = emoción.

Los ojos casi no importan. Con dos líneas una cara pasa de boba a aterradora.

PRACTICA · DIBUJA SOLO LAS CEJAS Y LA BOCA



BRAVO | ASUSTADO | BURLÓN | TRAMANDO ALGO

AHORA LA CARA DE TU VILLANO · BIEN GRANDE

TRUCO PRO Haz al villano al revés de tu héroe. ¿Tu héroe es redondo? El villano tiene picos. ¿Tu héroe es chiquito? El villano es enorme.

Nuestro villano.

Cada uno dibuja uno. Después eligen el mejor con una ⭐ (o los mezclan).

DIBUJA TU VILLANO · CUERPO ENTERO

SE LLAMA

¿QUÉ DICE CUANDO TE ATRAPA?

¿POR QUÉ ODIA A LOS HÉROES?

⭐ ¿Es el elegido? □ SÍ □ NO

¿CÓMO ATACA? · MARCA UNO (los dos lo mismo)

- □ **PERSIGUE** · va hacia ti
- □ **PATRULLA** · hace su ronda
- □ **REBOTA** · choca contra las paredes
- □ **APARECE** · se esconde y sale

¿RÁPIDO O LENTO? (del 1 al 10)

¿CUÁNTOS VILLANOS? (1 a 3)

CUANDO pasa esto... ENTONCES pasa aquello.

Así se programa un juego, en serio. Completen las reglas de su juego.

EL OBJETO QUE SE RECOGE (dibújalo)

SE LLAMA _____

¿A QUÉ SUENA CUANDO LO AGARRAS? (escríbelo: «ñam», «pling») _____

¿DÓNDE APARECE? _____

CUANDO mi héroe toca _____ **ENTONCES** suma _____ punto(s).

CUANDO el villano me toca **ENTONCES** pierdo _____ vida(s).

GANO CUANDO llego a _____ puntos.

PIERDO CUANDO se me acaban las _____ vidas.

LA REGLA DE ORO Si pones muchos puntos, nadie gana. Si pones muy poquitos, se acaba en 20 segundos. Tres vidas es lo normal; una sola es brutal.

Nuestro mundo.

¿Dónde pasa el juego? Dibujen la pantalla completa, como una foto del juego ya hecho.

LA PANTALLA DE NUESTRO JUEGO

- [ ] Dibujamos a los 2 héroes
- [ ] Dibujamos al villano
- [ ] Dibujamos los objetos
- [ ] Pusimos flechas de movimiento

¿DÓNDE PASA? (la cocina de mi abuela, la luna, un volcán...)

NOMBRE DEL JUEGO

La regla LOCA. Obligatoria.

La que nadie va a olvidar. Elijan UNA de las 8 que la máquina sabe hacer...

- ☐ **1 · MUNDO AL REVÉS**
  Los controles se voltean un ratico.
- ☐ **2 · ¡TE CONGELAS!**
  Si te quedas quieto, te conviertes en algo.
- ☐ **3 · GIGANTE Y MINI**
  Agarrar objetos te cambia el tamaño.
- ☐ **4 · VILLANOS QUE SE MULTIPLICAN**
  Cada 5 puntos sale otro villano.
- ☐ **5 · PISO DE HIELO**
  Tu héroe resbala y no frena.
- ☐ **6 · OBJETO TRAMPA**
  Algunos objetos te quitan puntos.
- ☐ **7 · TURBO LOCO**
  De repente todo va al doble.
- ☐ **8 · APAGÓN**
  Se oscurece y solo ves cerca de ti.

...Y HÁGANLA SUYA

LE PONEMOS DE NOMBRE (ej. «La maldición del queso»)

CUANDO _____

ENTONCES _____

EJEMPLO Regla 2 + nombre propio: «CUANDO te quedas quieto 3 segundos ENTONCES te conviertes en queso y el villano te muerde.»

DIBUJEN CÓMO SE VE SU REGLA LOCA EN LA PANTALLA

Tu héroe va a hablar con tu voz.

Escribe primero, graba después. Frases cortas: de 3 a 6 palabras. ¡Exagera!

1 · CUANDO EMPIEZA (tu saludo) _____

2 · CUANDO AGARRA ALGO (alegría) _____

3 · CUANDO LO GOLPEAN (quejido) _____

4 · CUANDO GANA (de la página 5) _____

★ EL GRITO DE GAME OVER (un sonido, no una palabra: «¡NOOOO!», «bluuurp») _____

EFECTOS DE SONIDO · HECHOS CON TU BOCA O CON LA MESA

EL OBJETO AL RECOGERLO

LA RISA DEL VILLANO

UN EFECTO SORPRESA

¿CÓMO QUIERES QUE SUENE TU VOZ EN EL JUEGO?

- ☐ **Normal, como yo**
- ☐ **Grave de monstruo**
- ☐ **Chillón de ardilla**
- ☐ **Robot**
- ☐ **Con eco de cueva**
- ☐ **Lento y raro**

GRABADO: ☐ Toma 1 ☐ Toma 2 ☐ Toma 3 ☐ ¡ESA ES!

DIBUJA LA CARA DE TU HÉROE CUANDO GRITA «GAME OVER»

La música de su juego.

Duran 10 segundos y no se olvidan nunca. Ustedes escriben la letra; la máquina toca los instrumentos.

1 · MARQUEN EL GÉNERO · SOLO UNO

- ☐ Chiptune 8-bit
- ☐ Épico de película
- ☐ Reggaetón
- ☐ Rock
- ☐ Gaita
- ☐ Salsa
- ☐ Terror
- ☐ Circo loco
- ☐ Lo-fi tranquilo

2 · ¿CÓMO ES?

- ☐ Rápida
- ☐ Lenta
- ☐ Alegre
- ☐ Tensa

3 · EL CORO · 4 LÍNEAS · CON EL NOMBRE DE SU JUEGO O DE UN HÉROE

NO SE TOCA Nadie les va a cambiar una palabra. Si escriben «mi gato come arepas», eso es lo que va a cantar el juego.

DIBUJEN LA PORTADA DEL DISCO DE SU JUEGO

Mi héroe, en limpio.

Esta es la hoja que se convierte en píxeles. Despacio y bonito.

1 · Contorno grueso por fuera	2 · Cuerpo entero, de frente	3 · Sin fondo, sin sombras	4 · Firma abajo

NOMBRE DEL HÉROE

FIRMA (tu gamertag)

Villano y objeto, en limpio.

Lo hace uno de los dos (el otro lo colorea en la página 15). Mismas reglas de tinta.

EL VILLANO · CUERPO ENTERO, DE FRENTE

EL OBJETO QUE SE RECOGE

LO ENTINTÓ _____

LO COLOREÓ _____

OJO Usa marcador negro grueso por fuera y fino por dentro. Pon una hoja debajo para que no traspase.

4 colores. Ni uno más.

Los juegos que se ven bien usan poquitos colores. Píntenlos de verdad, nada de escribir «azul».

1 · EL FONDO	2 · LOS HÉROES	3 · EL VILLANO	4 · EL QUE GRITA ★

★ El color que grita es el más brillante. Solo va en lo importante: los objetos y el peligro.

EL AMBIENTE DEL JUEGO · MÁXIMO 2

- ☐ Chistoso
- ☐ Tenebroso
- ☐ Épico
- ☐ Tierno
- ☐ Caótico
- ☐ Retro pixel
- ☐ Sueño raro
- ☐ Deportivo

EXPLÍCALO EN UNA FRASE

ES UN JUEGO DONDE...

IMPORTANTE Esta frase se la vamos a leer a la máquina tal cual la escribieron. Es su orden.

LA PANTALLA DE TÍTULO DEL JUEGO (con su nombre en letras grandes)

El plano de nuestro juego.

Todo en una página. Si no está aquí, no entra al juego.

NOMBRE DEL JUEGO	
HÉROE 1 · gamertag	
HÉROE 2 · gamertag	
VILLANO · cómo ataca	
OBJETO · cuántos puntos	
PUNTOS PARA GANAR · VIDAS	
REGLA LOCA · # y nombre	
MÚSICA · género	

ANTES DE ENTREGAR · MARQUEN

- ☐ Mi héroe tiene debilidad
- ☐ Elegimos 1 regla loca
- ☐ Escribimos el coro
- ☐ El villano tiene una razón
- ☐ Grabé mis frases
- ☐ Entinté mi hoja buena

ENTREGA DEL CARTUCHO · 60 SEGUNDOS · DI 3 COSAS

1 · «Mi héroe se llama…»

2 · «Nuestra regla loca es…»

3 · «Y cuando gana dice…» (con su voz)

GAME [LAB]

Press Start.

Hoy no dibujas. Hoy mandas. Tú dictas, el programador teclea y el juego obedece.

CAZA DEL ERROR · LA MÁQUINA SE EQUIVOCA · MARCA LO QUE VEAS

- [ ] Le cambió el color
- [ ] Se perdió un detalle
- [ ] Demasiado realista
- [ ] Letras que no se leen
- [ ] Le puso dedos de más
- [ ] Le cambió la cara
- [ ] Se parece a otro personaje
- [ ] Bonito… pero no es el mío

EL ERROR MÁS GRANDE QUE ENCONTRÉ

LAS 3 REGLAS DE ORO · PARA TODA LA VIDA

1

Nunca a ciegas.

Lo que hace una máquina lo revisa una persona.

2

Ni tu cara ni tu nombre.

Ni apellido, ni colegio, ni fotos.

3

Di que la usaste.

Con orgullo, no con pena.

Un número cambia todo el juego.

Juega en la máquina arcade. Después encierra en un círculo el número que quieres.

VELOCIDAD DE MI HÉROE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

🐢 tortuga — cohete 🚀

VELOCIDAD DEL VILLANO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

🐢 tortuga — cohete 🚀

TU TARJETA DE CÓDIGO · ESTO ES LO QUE LE VAS A DICTAR AL PROGRAMADOR

```
heroe.velocidad = [    ] ;
villano.velocidad = [    ] ;
```

PROBÉ

¿QUÉ PASÓ?

PROBÉ

¿QUÉ PASÓ?

SI SE ROMPE, VAS BIEN Vuelves al número de antes y pruebas otra vez. Nadie arregla nada sin romperlo primero.

¿Tu juego es justo... o imposible?

Las reglas que escribiste hace una semana ya están en el código. Ahora les pones los números.

```
vidas = [      ] ;  // 3 es lo normal
puntosPorObjeto = [      ] ;
puntosParaGanar = [      ] ;
cantidadDeVillanos = [      ] ;  // 1 a 3
```

JUÉGALO 3 VECES · ¿CUÁNTAS GANASTE?

- ☐ 0 de 3 · muy difícil: bájale
- ☐ 1 o 2 de 3 · ¡PERFECTO!
- ☐ 3 de 3 · muy fácil: súbele

LA REGLA DE ORO Un buen juego se gana 1 de cada 3 veces. Que casi pierdas y ganes de milagro.

BITÁCORA DEL PROGRAMADOR · LO QUE ROMPÍ, LO QUE ARREGLÉ, LO QUE DESCUBRÍ

La última palabra es tuya.

Estas palabras las va a leer todo el que juegue tu juego. Para siempre.

```
pantallaGameOver = "
_____________________________________________
";
pantallaVictoria = "
_____________________________________________
";
creditos = "Hecho por
_____________________________________________
";  // solo gamertags
```

ABURRIDO ×

«Game Over» · «Perdiste»

TUYO ✓

«Te comieron. Otra vez.»
«Mi abuela lo hace mejor.»

COMPILANDO EN VIVO · CUANDO TE LLAMEN

- ☐ Le dicté mi Misión 01
- ☐ Le dicté mi Misión 02
- ☐ Le dicté mi Misión 03
- ☐ Lo vi cambiar en la pantalla

DIBUJA TU PANTALLA DE GAME OVER

Juega el juego de otro. Sin piedad.

3 minutos jugando y llenas esto. «Está chévere» no ayuda a nadie.

TARJETA DE PLAYTEST

JUEGO DE

1 · LO MÁS DIVERTIDO FUE…

2 · ME PERDÍ CUANDO…

3 · SI FUERA MÍO, LE CAMBIARÍA…

EL ÚLTIMO PARCHE · UN SOLO CAMBIO · ELIGE BIEN

- [ ] Bajar la velocidad del villano
- [ ] Dar una vida más
- [ ] Menos puntos para ganar
- [ ] Otro (escríbelo abajo)

MI CAMBIO ES

PIENSA EN EL OTRO Arregla lo que confundió a tu compañero, aunque a ti te parezca obvio.

DIBUJA LO MEJOR DEL JUEGO QUE PROBASTE

Tú eres el anfitrión.

Tu familia juega en su teléfono. Tú los guías.

1 · Pásale el teléfono. No expliques nada todavía.

2 · Cuéntale de tu villano y de tu regla loca.

3 · Enséñale tu hoja de tinta al lado del juego.

4 · Déjalo perder, para que oiga tu grito de Game Over.

¿QUIÉN HIZO QUÉ?

LO HICE YO

Inventé y dibujé al héroe · el villano · el mundo · escribí las reglas · elegí la regla loca · puse mi voz · escribí el coro · dicté el código · escribí el Game Over

LA MÁQUINA

Pasó mi dibujo a píxeles · tocó los instrumentos · armó el motor

MI MISIÓN DE 7 DÍAS · UN JUEGO QUE NADIE JUEGA NO ES UN JUEGO

SE LO VOY A MANDAR A _____

ANTES DEL DÍA _____

MI JUEGO VIVE EN: noailimites.com/arcade/

DIBUJA A TU FAMILIA JUGANDO TU JUEGO

«Si lo puedes soñar, [AI] cómo. Y el sello es tuyo.»