

# Diseña un héroe! Diseña su compañero! Diseña un juego!

---

## HKU GAMES & INTERACTION

HKU (Escuela de artes de Utrecht) es uno de los institutos de postgrado y educación profesional orientados al diseño y el arte mas grandes de Europa.

El instituto ofrece programas únicos de bachiller, master e investigación en Juegos y Diseño de Interacción. El aprendizaje en HKU se caracteriza por un combinación única de educación artística y tecnológica por profesionales creativos. Creemos en aprender mientras se hace por medio de proyectos en equipos multidisciplinarios con la industria. Esta filosofía resuena ampliamente tanto con estudiantes y la industria y planta las semillas para innovación en los juegos por medio de altos niveles de logros individuales y colectivos.

Nuestro objetivo es educar a los diseñadores lideres del futuro e investigar y desarrollar innovación significativa en el campo de los juegos y el diseño de interacción.

-----

### HKU PROJECT TEAM

#### Estudiantes:

Tim Bosje, Mieke ten Dam, Bram Geerlings, Pieter Greeuw, Sherida Halatoc, Niels Hansum, Guss Hoeve, Charissa Korebrits, Anne van Leeuwen, Julia Leitmeyer, Alexander Mulder, Ziggy Naumann, Tim Stam, Mick Vermeer, Sonja Vuure.

#### Asesores:

Marinka Copier, Evert Hoogendoorn, Hanke Leeuw, Jeroen van Mastrigt, Willerm-Jan Renger.

#### Coordinadores:

Martien Peerdeman, Danny van der Spek.

---

### MONOBANDA

## **Diseñador Artístico:**

Monobanda crea juegos que existen en el borde entre el mundo virtual y el tangible. Nuestro objetivo es crear un momento mágico. Un momento que es divertido y accesible para todos. Nuestro propósito es jugar! Y esto trasciende los límites de una pantalla de computador, un teclado y un mouse. Nosotros tratamos de añadir una dimensión extra al mundo que todos conocemos. Nosotros realmente creemos que jugar es uno de los elementos más esenciales en el aprendizaje y por lo tanto una forma efectiva de transmitir un mensaje.

Para las Semillas de Juego quisimos usar un diseño simple y estilizado que le da a los jugadores una directriz, pero no los dirige en una sola dirección. Para nosotros, el diseño de personajes es una forma de dar vida y emoción a un concepto y lo hace más divertido para jugar. Así que adelante, juega!

-----

## **METAGAMA - Christophe Berg**

### **Diseñador de juegos:**

Me apasiona el diseño de juegos, como el surgimiento de nuevas experiencias del jugador y formas de interacciones por medio del juego. Mi enfoque es iterativo, centrado en observación y juego. Aplicando metodologías ágiles para el proceso, narración de cuentos interactivos y un toque de estilo francés solo por diversión.

Cada proyecto ofrece nuevas oportunidades de cooperación. Las Semillas de Juego empezaron con una retroalimentación positiva de parte de mis estudiantes en HKU durante la clase de Diseño de Personajes. El apoyo y las opiniones del equipo HKU y el grupo de estudiantes involucrados con las sesiones iniciales de pruebas y ensayos del juego fueron de suma importancia y trajeron a la vida la idea original del juego. Con la complicidad del equipo Monobanda, tuvimos complicados pero divertidos momentos enfrentándonos con las limitaciones al diseñar un juego de improvisación usando un solo mazo de cartas.

---

## **GAME SEEDS - La historia secreta**

Kyrill, un ciclón extra-tropical con vientos que tienen la fuerza de un huracán, golpeo las costas holandesas a mediados de Enero de 2007. Esa atroz tormenta de viento todavía se mantiene en la memoria de cada ciudadano Holandés.

## **En la escuela de artes de Utrecht**

En un oscuro laboratorio, las Semillas de Juego (SJ) genéticamente modificadas fueron cultivadas en secreto. Los investigadores tenían como objetivo obtener innovadoras formas de juego para revolucionar la industria de los juegos. Esa trágica noche, el laboratorio fue

totalmente destruido. Todas las semillas de juego fueron propagadas por los violentos vientos.

### **Hoy,**

Algunas semillas de juego están siendo recogidas en el área. Juega con ellas y es muy probable que surjan nuevas e hilarantes ideas de juego. Al llegar la leyenda urbana a las calles, algunas Semillas de Juego son vendidas en la plaza Neude.

---

## **DESCRIPCION DE LAS CARTAS DE SEMILLAS DE JUEGO**

### **Perfil (Iconos)**

Especie, genero, tiempo, estilo de vida, altura / peso

### **Ilustración**

Verbo de acción que describe el arquetipo

Atributos

**STRENGTH** (Fuerza), **HEALTH** (Salud), **DEXTERITY** (Destreza),  
**INTELLIGENCE** (Inteligencia), **WISDOM** (Sabiduría),  
**CHARISMA** (Carisma)

-----

## **ICONOS DE PERFIL**

<b>Especies</b>	<b>(Criatura)</b>	<b>(Robot)</b>	<b>(Humano)</b>
<b>Genero</b>	<b>(Hembra)</b>	<b>(Macho)</b>	<b>(Hermafrodita)</b>
<b>Tiempo</b>	<b>(Pasado)</b>	<b>(Presente)</b>	<b>(Futuro)</b>
<b>Estilo de vida</b>	<b>(Sedentario)</b>	<b>(Nómada)</b>	<b>(Altura / Peso)</b>

---

- **Carta de Resumen . Las tres fases de "Semillas de Juego"**

### **Fase 1: Diseña un héroe**

Paso 1: Define los atributos de tu personaje principal (Ver R2)

Paso 2: Desarrolla su personalidad (Ver R3)

Paso 3: Presenta tu héroe al grupo

Paso 4: Intercambia personajes entre los dos equipos

### **Fase 2: Diseña su compañero (Ver R4)**

Paso 1: Crea el compañero de tu héroe oponente

Paso 2: Presenta al grupo el personaje que creaste

Paso 3: Los equipos votan por el mejor personaje (No se realiza en la variante de dos jugadores)

### **Fase 3: Diseña un juego (Ver R5) (No se realiza en la variante de dos jugadores)**

Paso 1: Diseña un juego basado en tu par de personajes

Paso 2: Presenta tu juego al grupo

Paso 3: Los equipos votan por la mejor idea

-----

- **Carta de Resumen . Variante de dos jugadores**

Para practicar y rápidamente descubrir el juego, pueden jugar dos personas. Esta variante del juego esta enfocada en diseño de personajes. También puedes elegir no implementar limitantes de tiempo.

La mejora de tus habilidades en el diseño de personajes es cuestión de practica. Cuanto mas juegos, mejores serán tus resultados. Este es el objetivo principal de esta variante, un juego rápido sin evaluación de los resultados de los compañeros de juego. Tu eres tu propio juez.

Cada jugador toma el rol de un equipo. Ellos diseñaran un **héroe y su compañero**.

**Para jugar:** Sigue las reglas del juego hasta el paso 2 (Presentación al grupo) de la fase 2 (Diseña a su compañero).

Usa la carta de descripción de las "Semillas de juego" como un recordatorio de las reglas.

---

- **Como empezar? (R1)**

**Prefacio:** Las semillas de juego son pequeñas criaturas salvajes de espíritu libre con las que puedes jugar, combinar, hackear e inspirarte dando vida a nuevos personajes e ideas!

**Objetivo del juego:** Diseña un héroe! Diseña su compañero! Diseña un juego!

**Contenido:** Este mazo de cartas contiene 38 semillas de juego (Cartas para jugar), 14 cartas de reglas (7 por equipo), la carta de "historia secreta" y dos cartas de créditos.

**Materiales:** Hoja de papel por jugador y un bolígrafo

**Tiempo:** Cada fase debe ser jugada dentro de su duración definida. Usa un reloj.

**Numero de jugadores:** Dos equipo con hasta 6 personas por equipo

-----

**Formación de equipos:** Divida los jugadores en dos grupos (Máximo 6 jugadores por grupo)  
Distribuya las 7 cartas de reglas a cada grupo.

**Distribución inicial de cartas:** Baraje el mazo de Semillas de Juego. Entregue 6 cartas a cada equipo

**El proceso de distribución de las "Semillas de juego":**

- 1. Selección:** Cada grupo elige una de sus cartas para conservarla.
- 2. Intercambio:** Cada grupo pasa sus cartas restantes al otro grupo.

Repita las acciones 1 y 2 hasta que ya no haya mas Semillas de Juego para distribuir

---

- **FASE 1: Juego en Equipo . Diseña un Héroe (R2)**

**Duración:** 10 minutos

**Resultado:** Breve descripción escrita del personaje principal. La persona debe estar lista para hacer su presentación del héroe en un discurso de 2 minutos

**Paso 1: Definiendo los atributos del personaje**

El Set de 6 cartas por grupo definirá los atributos esenciales del personaje.

**Perfil:** Especie, Genero, Tiempo, Estilo de vida, Peso (Ligero, Mediano, Pesado) y Altura (Pequeño, Mediano, Alto).

**Atributos:** STR (Fuerza), HEA (Salud), DEX (Destreza), INT (Inteligencia), WIS (Sabiduría), CHA (Carisma)

**Como evaluar cada atributo:** Cuenta el numero de ocurrencias entre las 6 cartas que el grupo tiene. Luego escribe el valor que mas veces se repite. En caso de haber un empate, elige el atributo que el equipo desee.

-----

**Ejemplo de la evaluación:**

Tu equipo tiene las siguientes 6 cartas:

HUNT, SWINDLE, DESTROY, CONQUER, DEFEND y INFILTRATE

**Perfil:** Tu personaje principal será una criatura (3 ocurrencias), Varón (4) que vive en el futuro o el pasado (Empate, se elige un valor de esos dos), como un nómada o sedentario (nuevamente un empate, se elige un valor). El es alto (4) y pesado (3).

**Atributos:** STR (4), HEA (5), DEX (5), CHA (2), INT (1), WIS (1)

Lo que da como claro resultado: HEA, DEX, STR. Tu héroe cuenta con buena salud, una buena destreza y es un tipo fuerte. Al ser alto y pesado a la vez, parece que has resultado con un atleta!

---

- **FASE 1: Juego en Equipo . Diseña un Héroe (R3)**

**Paso 2: Desarrollando tu personaje .** Añade un toque personal

**1. Nombre**

**2. Personalidad**

**3. Que le gusta / Que no le gusta**

**4. Habilidades especiales:** Muy específicas para tu personaje. Cosas que el pueda controlar o no, pero que contribuyan a hacer de el alguien especial.

Asegúrate de definir todos los elementos en los que el equipo tendrá que estar de acuerdo y escríbelos en la hoja de descripción del héroe. Eres libre de añadir cualquier detalle distintivo que contribuya a darle a el una personalidad única.

-----

**Paso 3: Presentando tu personaje ante los demás**

Una persona por equipo tendrá 2 minutos para presentar el personaje creado.

**Paso 4: Intercambie los dos personajes**

El equipo A le entrega la hoja de descripción del héroe al equipo B

El equipo B le entrega su héroe al equipo A

Aquí termina la Fase 1 (Orientada a equipos), ahora el juego se torna individual

---

- **FASE 2: Juego Individual . Diseña un compañero (R4)**

**Duración:** 5 minutos

**Resultado:** Breve descripción escrita de este nuevo personaje. La persona debe estar lista para hacer su presentación del personaje en un discurso de 2 minutos

**Paso 1: Juego individual . Diseña un nuevo personaje**

Llámalo un personaje de contraste, un compañero o el mejor amigo del héroe, tu objetivo ahora es diseñar el personaje que mejor coincida con un determinado héroe. Esta es una jugada individual, incluso si te encuentras en tu equipo inicial. Para diseñar un personaje que se empareje consistentemente es importante escuchar la presentación del equipo contrario y leer la hoja de descripción del héroe con cuidado.

Deberías tener una hoja con la descripción completa del personaje (Perfil, atributos y personalidad)

-----

**Paso 2: Juego individual . Presentación al grupo**

Cada jugador le presenta - al equipo contrario - el personaje que diseñó.

**Paso 3: Juego en equipo . Votación**

El equipo B juzga los mejores personajes-compañeros creados por cada uno de los jugadores del equipo A para su héroe y vice-versa.

Cada equipo vota para elegir los mejores personajes compañeros del equipo contrario buscando por el mejor emparejamiento y el personaje que mas consistentemente se relacione con su héroe inicial.

Un jugador por equipo será entonces elegido y se convertirá en uno de los dos finalistas.

---

- **FASE 3: Juego Individual . Diseña un juego (R5)**

**Duración:** 5 minutos

**Resultado:** Una presentación de la idea de juego

### **Paso 1: Juego individual . Diseña un juego**

Los finalistas ahora deben diseñar y proponer una idea de juego. Los otros jugadores toman el rol de productores, miembros del jurado y tendrán que elegir la idea de juego mas novedosa.

Cada finalista inicia con su par de personajes. El debe elegir una Semilla de Juego que resuma el concepto de su juego (por ejemplo DEFEND / DEFENSA como la principal característica de juego)

#### **El pitch del juego debe incluir:**

-----

1. Nombre del Juego
2. Mecánica de juego principal
3. Genero (Por ejemplo, Aventura, Acción), Tipo de juego (Por ejemplo, ARG, Online, Videojuego)
4. Numero de jugadores

Cada finalista debe escribir un resumen que describa su idea de juego de una forma que esta se destaque, sea fácil de recordar y atractiva.

### **Paso 2: Juego en equipo . Vota**

Cada finalista se tomara 5 minutos para presentar su juego y el rol que el par de personajes tendrán en su concepto de juego.

Todos los demás jugadores ahora hacen parte de un jurado y votaran por la mejor idea. Uno de los dos finalistas será elegido y ganara el desafío general!

**Nota:** El jurado puede incluir personas de la audiencia, profesores, compañeros de trabajo...

---

This is the translation of the Game Seeds Cards:

Chat = Charlar  
Search = Búsqueda  
Design = Diseñar  
Race = Competir  
Hunt = Cazar



Swindle = Estafar  
Conquer = Conquistar  
Bewitch = Hechizar  
Command = Dirigir  
Party = Fiesta  
Perform = Interpretar  
Seduce (2 cards) = Seducción  
Fight (2 cards) = Pelear  
Riot = Amotinamiento  
Betray = Traicionar  
Infiltrate = Infiltrar  
Gamble = Apostar  
Lead = Liderar  
Explore = Explorar  
Defend = Defender  
Capture = Capturar  
Destroy = Destruir  
Guide = Guiar  
Coach = Entrenar  
Manage = Administrar  
Cheat = Trampa  
Trade = Comercio  
Rescue = Rescate  
Spy = Espionaje  
Duel = Duelo  
Escape = Escape  
Puzzle Out = Descifrar  
Negociate = Negociar  
Navigate = Navegar  
Build = Construir  
Train = Entrenar

---

Spanish Translation by David Arcila