



GGJ NEXT[®]

a game jam for young creators

VERBANDO LEJOS DE CANDYLAND

QUÉ HARÁS

- Crearás un prototipo de un juego centrado en un verbo mecánico específico del juego.

SUMINISTROS QUE NECESITAS

- Variedad de suministros para juegos analógicos (marcadores, bolígrafos, fichas de póquer, cartulina, etc. Trate de evitar los dados, las fichas y las hojas de papel grandes)

PASOS

1. Genere una lista de verbos
 - a. Estos verbos no necesitan ser específicos de uno juego, puedes pensar en cualquier verbo que quieras!
 - b. Puedes generar los verbos solo, o en grupos.
2. Explore los verbos. Esto significa pensar mucho en lo que podría significar cada verbo. Aquí hay algunas preguntas para reflexionar:
 - a. ¿Quién o qué está realizando el verbo?
 - b. ¿Cuándo o cómo ocurre el verbo?
 - c. ¿Qué efecto tiene el verbo?
 - d. ¿Cómo se puede representar este verbo en un juego?
3. Empiece a crear prototipos seleccionando un verbo de la lista. Idealmente, el verbo que elija debe ser uno que suene interesante. Crea un prototipo alrededor de este verbo. Esto se puede hacer en grupo o solo.
 - a. Siéntete libre de usar cualquiera de las estructuras que hayas aprendido sobre una idea: partes de un juego, la estructura de MDA, diagramas de flujo del sistema o cualquier otra técnica.
 - b. Una vez que tengas una idea, obtén los materiales de tu juego y crea un prototipo análogo, completa con reglas y una meta.
 - c. Recuerde que su juego debe basarse en el verbo elegido.
4. ¡Reciba retroalimentación! Comparta su juego con otros y pídale que den su opinión sobre su diseño. ¿Parece que tu juego está usando el verbo que seleccionaste? ¿Es divertido?