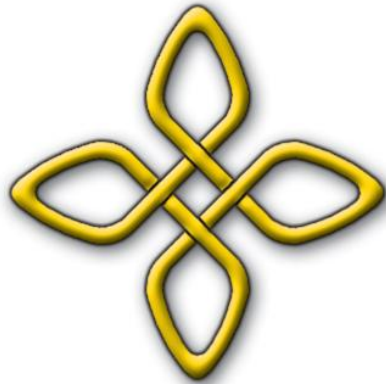




Una carrera

Raph Koster, diseñador de juegos

Temo que uno ve a una
carrera y piensa que es
así... el estudio, el empleo,
el éxito; galardonado e
invitado a dar charlas.



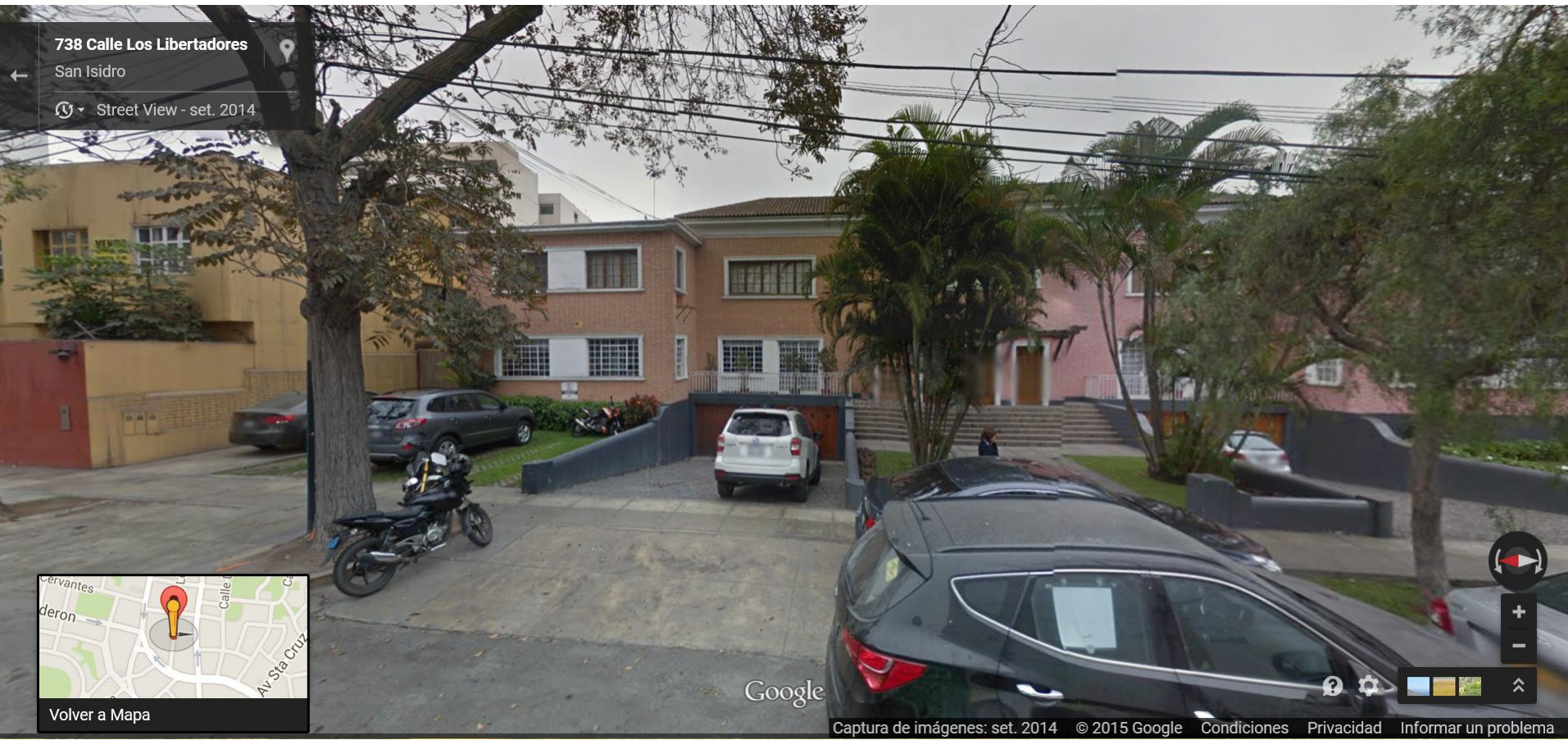


Pero
así no
es la
vida, y
así no
soy por
dentro.

Cuando recibí ese premio,
mi mamá me pidió, “Por
favor, menciona que eres
latino. Porque la gente no
lo sabe, y hay que alentar a
los que sueñan.”



Aquí viví yo de niño. Aquí, en Lima.



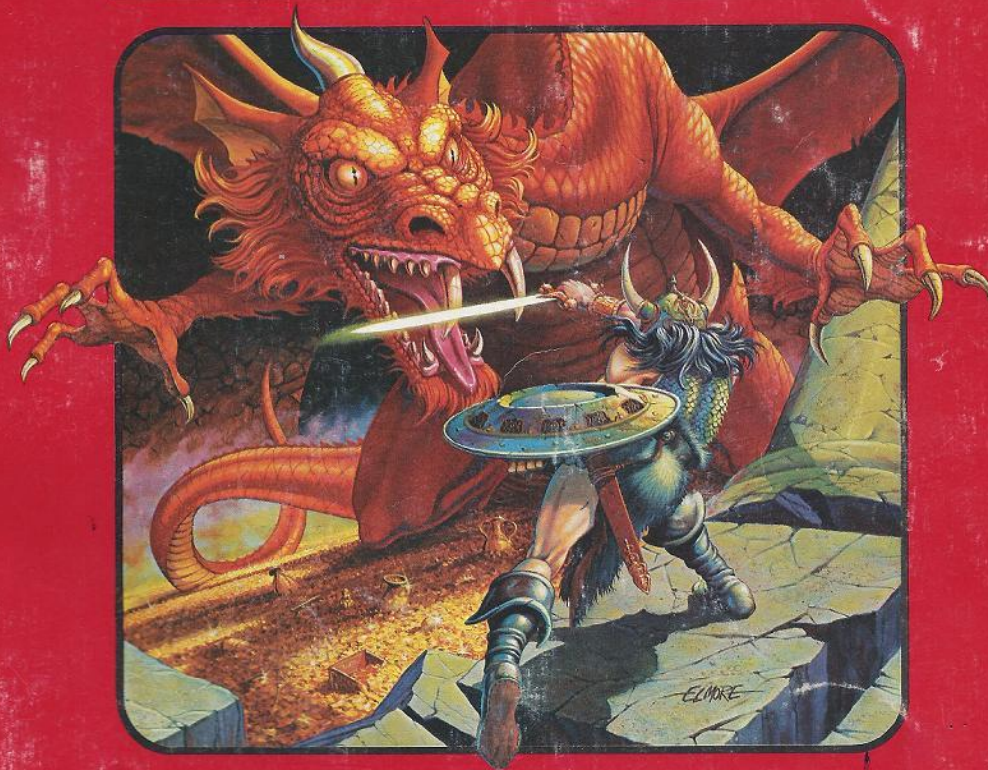
Los
videojuegos,
no comunes.
Las vi antes
de venir. Las
veía en
EEUU, en
los veranos
que pasé
con mi
padre.



READ THIS BOOK FIRST!

DUNGEONS & DRAGONS®

PLAYERS MANUAL



FANTASY ROLE PLAYING GAME



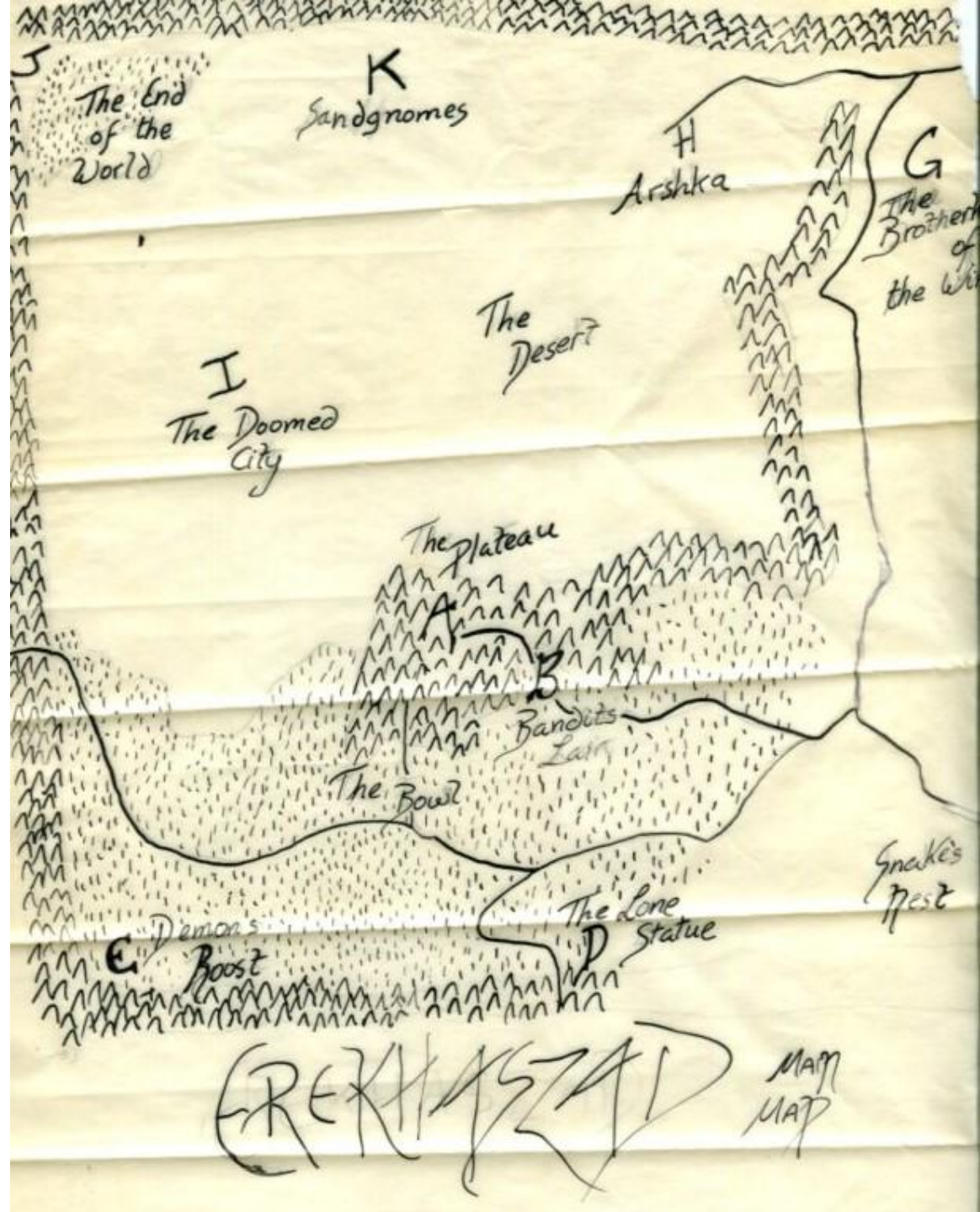
TSR Hobbies, Inc.

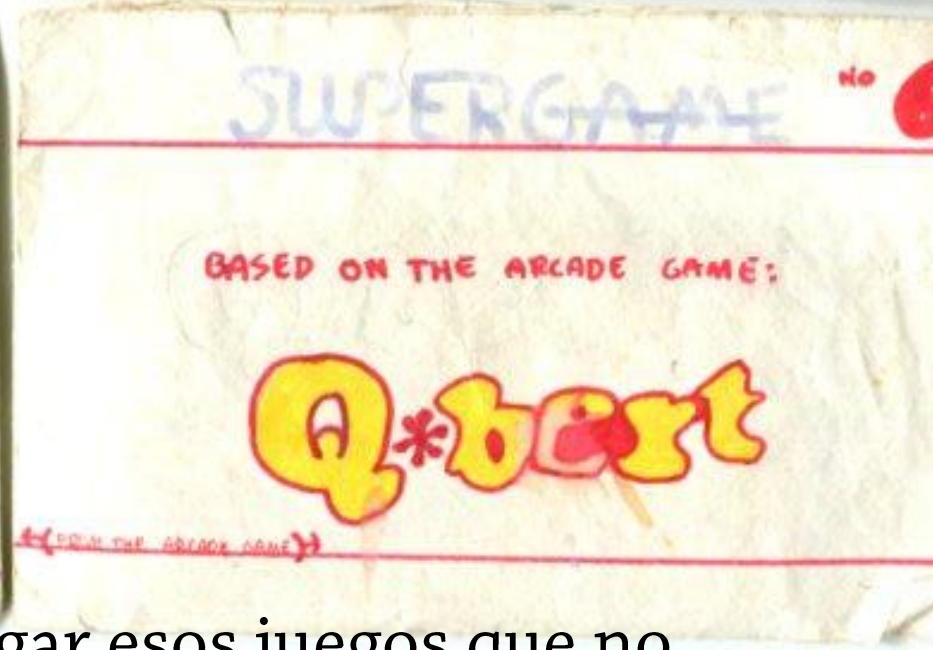
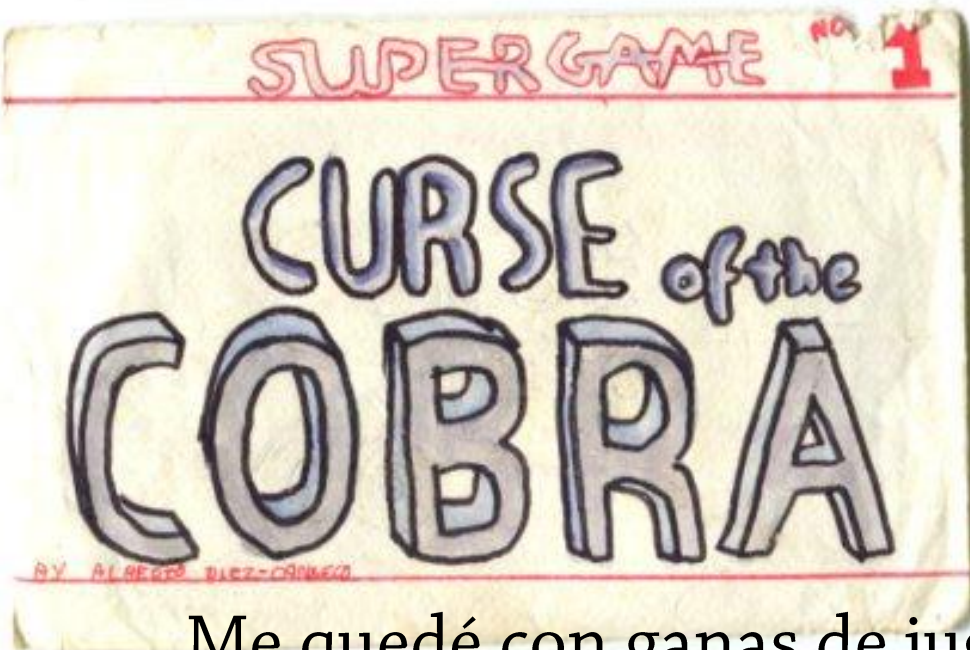
DUNGEONS & DRAGONS is a registered trademark owned by TSR Hobbies, Inc.

Me mandó de
regalo una copia
de D&D.

Ya yo leía
furiosamente –
un libro al día,
de ciencia
ficción, de
fantasía, de
misterio...

Y claro,
comencé a
crear mundos,
a dibujar
mapitas...





Me quedé con ganas de jugar esos juegos que no llegaban al Perú. Y así comencé el curso de estudio.

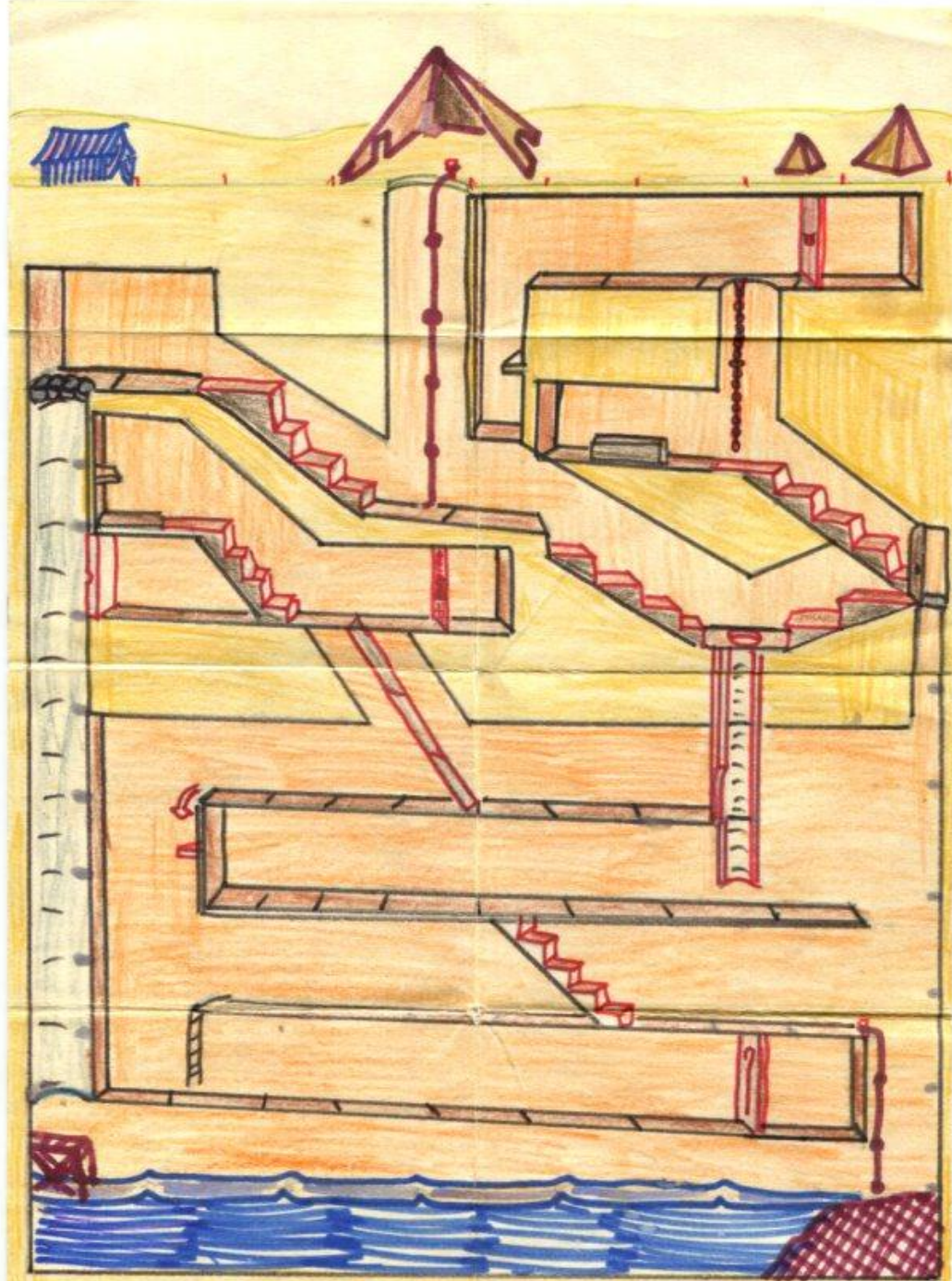


Mover un juego digital al mundo de mesa me enseñó lo fundamental: que los juegos se manifiestan en muchas formas.



Empecé
copiando, como
cualquier otro
aprendizaje en
las artes.

Me reté, enseñándome lo
básico del arte.

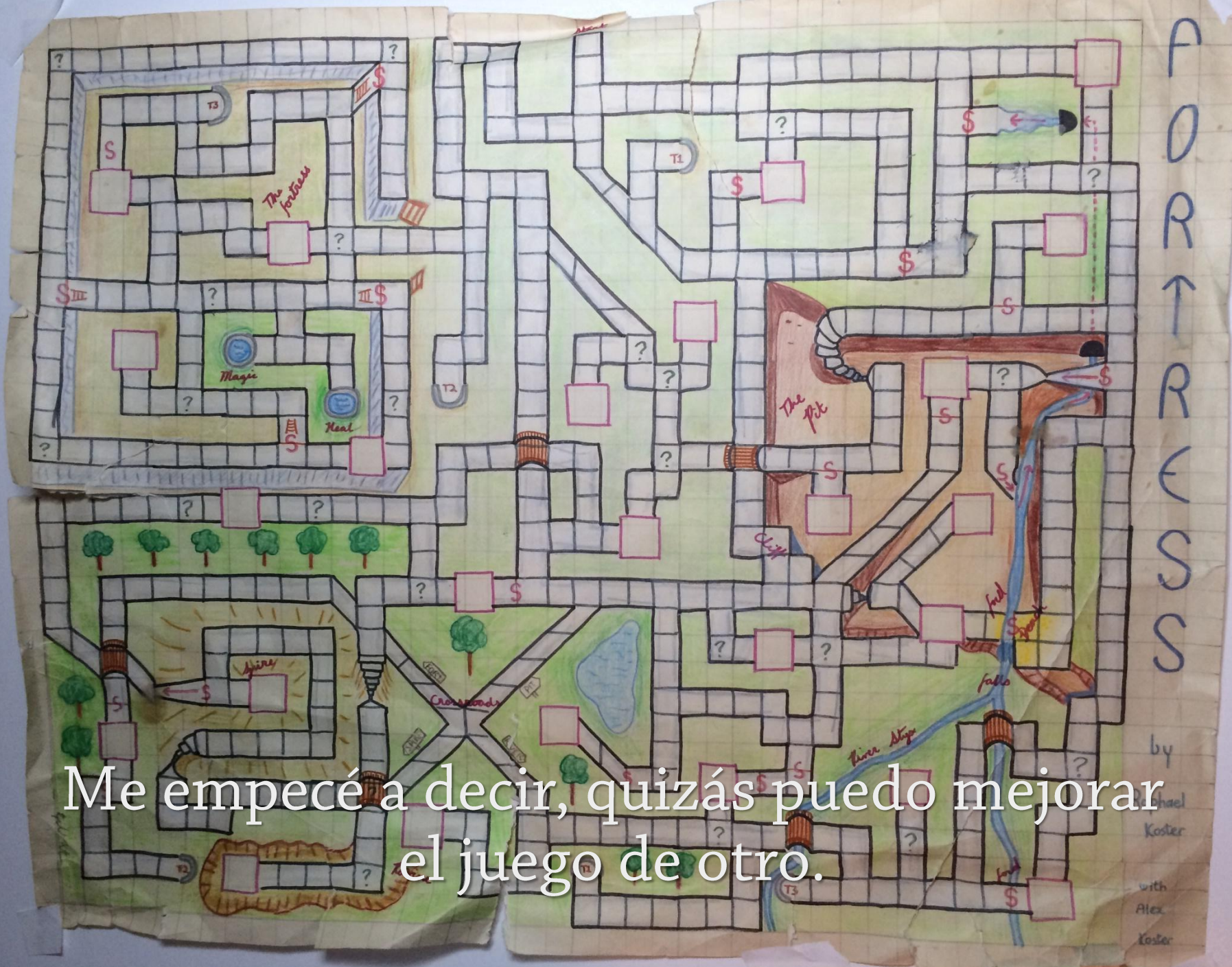




Y por fin, me
atreví a crear
reglas
nuevas, un
juego mío
propio.

Miro para atrás, y me digo, oye, es casi como
que sabía qué quería hacer, ahí a los doce
años.





Me empecé a decir, quizás puedo mejorar el juego de otro.

Sword play

By: Raphael Kotter

Pero entonces me chocó el descubrimiento que no. Había matemática, estadística, detrás de todo, y yo no lo comprendía.

Swordplay movement possibilities

AFTER DOING THIS →

	SH	SL	J	D	Q	CR	P	B	L	R	FT
M A T	*		*				*	*	*	*	
D O O		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
N E		*	*	*		*	*		*	*	
O F	*	*	*	*	*		*	*	*	*	*
T H E S E		*	*				*	*	*	*	
Parry	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Back	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Left	*	*	*		*	*	*	*	*	*	*
Right	*	*	*		*	*	*	*	*	*	*
Forward Thrust	*	*	*	*		*	*	*	*	*	*

Legal Pirates

Designed by Raphael Koster. Playtesting and useful suggestions: Vic Dell'Alba, Tony Smith, Alex Koster, Mike J

BACKGROUND:

True pirates were not the only ones s
Buccaneers, corsairs, privateers- all were
forsook the mainland in search of adventur
these men sometimes found more than they t
for: they found themselves trying to carve
Caribbean islands. Economics rather than n
fill their minds, as they tried to achieve
expected of a pirate: legitimacy. Henry Mo
he was named Governor of Jamaica!

Privateers were pirates commissioned
were given license to loot, pillage, attac
long as the victims were ships or towns of
Francis Drake was a famous example of a pr
legitimate- as long as they were successfu

This game is an attempt to show just
individual could take in his life as a pri
a country to ally himself to, and starting
outfitted with a sail, attempts to build h
into a genuine colony, while fighting agai
nations that are trying to do the same. In
about the difficulties privateers had to f
attempt, and thus just how hard it was to

SETTING UP:

Each player must choose a country. As
countries should not overlap. Each country
the board. Players should choose an island
as their home base. The Wind Compass in the
board should be set to one of the four dir
indicate the direction of the winds at the
Wind Strength slider should be set at 5.

Each player must begin the game with
AT NO TIME DURING THE GAME SHOULD A PLAYER
FIVE CARDS IN HIS OR HER HAND. A descripti
is found further along.

Players each receive one longboat with
game at the island. The players should cho
and play proceeds clockwise from that pers

Players receive 3000 pieces of eight.
represent 100, and the large blue ones 1000

TURNS:

During a turn a player MUST DO one of

- *raid another island
- *drop off cards on another island
- *play a card- you cannot claim as

card!

Players may also engage in sea maneue
this is optional.

ANNOTATED BIBLIOGRAPHY:

Carse, Robert. Age of Piracy. New York: Grosset and Dunlap, 1965, 269 pp.

Information on the day to day life of pirates, and certain biographical details on the lives of some famous ones.

Stockton, Frank R. Buccaneers and Pirates of our Coasts. New York: Macmillan and Co., 1967, 248 pp.

This well-known book provided information on the exploits of many well-known pirates.

Lloyd, Christopher. Ships and Seamen. New York: World Publishers, 1961, 223pp.

Information on ships of various types, navigation, and types of pirate.

Lloyd, Christopher. Sea Fights Under Sail. New York: McGraw-Hill, 1970, 239pp.

This book was invaluable for information on naval warfare, tactics, and warships.

Gibson, Charles. The Clash of Fleets. New York: Abelard-Schuman, 1962, 359pp.

Naval tactics, trade, piracy techniques such as broadside fighting, ship's details such as number of sails and masts and guns... This book was full of useful yet minor details.

Pues, a la biblioteca. Fíjense, no pensaba que lo estudiaba... Para mí, era parte del juego de crear a los juegos. No era estudio, no fue tarea.

Un día descubrí
que ya las
computadoras
me permitirían
por fin crear
juegos
digitales.

```
10540 RETURN
10550 REM MOVE PLAYER FOUR (GREEN)
10560 P=PADDLE(3):P=P/CVF
10570 X=46+(RD-20)*COS(P):Y=206+(-RD)*SIN(P)
10580 A=USR(PMMOVE,4,S,11,X,Y)
10590 RETURN
10750 RETURN Delere line 10750
11000 REM GAMETYPE SUBROUTINE
11010 POKE DL+12,4:FOR I=10 TO 12:POSITION 0,I:?"
";
11020 NEXT I:POKE 752,1
11030 POSITION 11,8:?"GAME PLAY OPTIONS":POSITION 11,9:?"_____":OP
TCHO=0:BN=1:TYPE=1
11040 POSITION 0,10:?"OPTION TO CHOOSE AND SELECT TO MODIFY ";
11050 POSITION 0,11:?"GAME TYPE NUMBER OF BALLS ";
11060 POSITION 6,12:IF TYPE=1 THEN ? "CATCH":GOTO 11070
11065 ? "PLAIN";
11070 POSITION 24,12:?"BN:" ";
11080 CONKEY=PEEK(53279):IF CONKEY=3 THEN OPTCHO=1-OPTCHO
11081 GOSUB 10000:GOSUB 10250:GOSUB 10500:GOSUB 10550
11090 IF OPTCHO=0 THEN POSITION 4,13:?"_____":POSITION 19,13:?"
":GOTO 11110
11100 POSITION 19,13:?"_____":POSITION 4,13:?" "
";
11110 IF NOT OPTCHO AND CONKEY=5 THEN TYPE=1-TYPE
11120 IF OPTCHO AND CONKEY=5 THEN BN=BN+1:IF BN=5 THEN BN=1
11125 IF CONKEY=6 THEN FOR I=8 TO 13:POSITION 0,I:?"
":NEXT I:GOTO 11140
11130 GOTO 11060
11140 PAUSE 50:RETURN
19999 END
20000 REM *** PLAYER/MISSILE SETUP ***
20010 REM DEFINE PMMODE & GRMODE
20020 REM PMMODE=1 FOR SINGLE-RES P/M
20030 REM PMMODE=2 FOR DOUBLE-RES P/M
20040 REM GRMODE=GRAPHICS MODE
20050 DIM PAGCLR$(48),PMMOVE$(202):PAGCLR=ADR(PAGCLR$):PMMOVE=ADR(PMMOVE$)
20060 MT=0:RESTORE 20170:FOR X=1 TO 48:READ A:PAGCLR$(X)=CHR$(A)
20065 MT=MT+A:NEXT X:IF MT=7484 THEN MT=0:GOTO 20070
20066 PRINT "ERROR IN DATA... LINES 20170-20240":STOP
20070 FOR X=1 TO 202:READ A:PMMOVE$(X)=CHR$(A):MT=MT+A:NEXT X
20075 IF MT<>23367 THEN PRINT "ERROR IN DATA... LINES 20260-20590":STOP
20080 IF PMMODE=1 THEN PAGES=8:DMA=62:GOTO 20110
20090 IF PMMODE=2 THEN PAGES=4:DMA=46:GOTO 20110
20100 RETURN
20110 POKE 54279,PEEK(106)-PAGES:POKE 106,PEEK(106)-PAGES:POKE 207,PMMODE
20120 GRAPHICS GRMODE
20130 PMBASE=PEEK(106)*256:POKE 559,DMA:POKE 53277,3:X=USR(PAGCLR,PMBASE,PAGES)
20140 POKE 704,68:POKE 705,78:POKE 706,88:POKE 707,98:REM P/M COLORS
20150 RETURN
20160 REM PAGCLR ML DATA
20170 DATA 104,201,2,240,16,133
20180 DATA 206,162,0,228,206,206
20190 DATA 1,96,104,104,232,169
20200 DATA 0,240,244,104,133,204
20210 DATA 104,133,203,104,104,133
20220 DATA 205,169,0,168,170,145
20230 DATA 203,200,208,251,230,204
20240 DATA 232,228,205,208,244,96
20250 REM PMMOVE ML DATA
```

Pedí, y pedí, y por fin recibí.
Antecesor de ésta, que todavía
tengo.



PROTOCOM
Prototype Computing
ORION

3

76

Y me eché a intentar crear.
Otro medio nuevo.

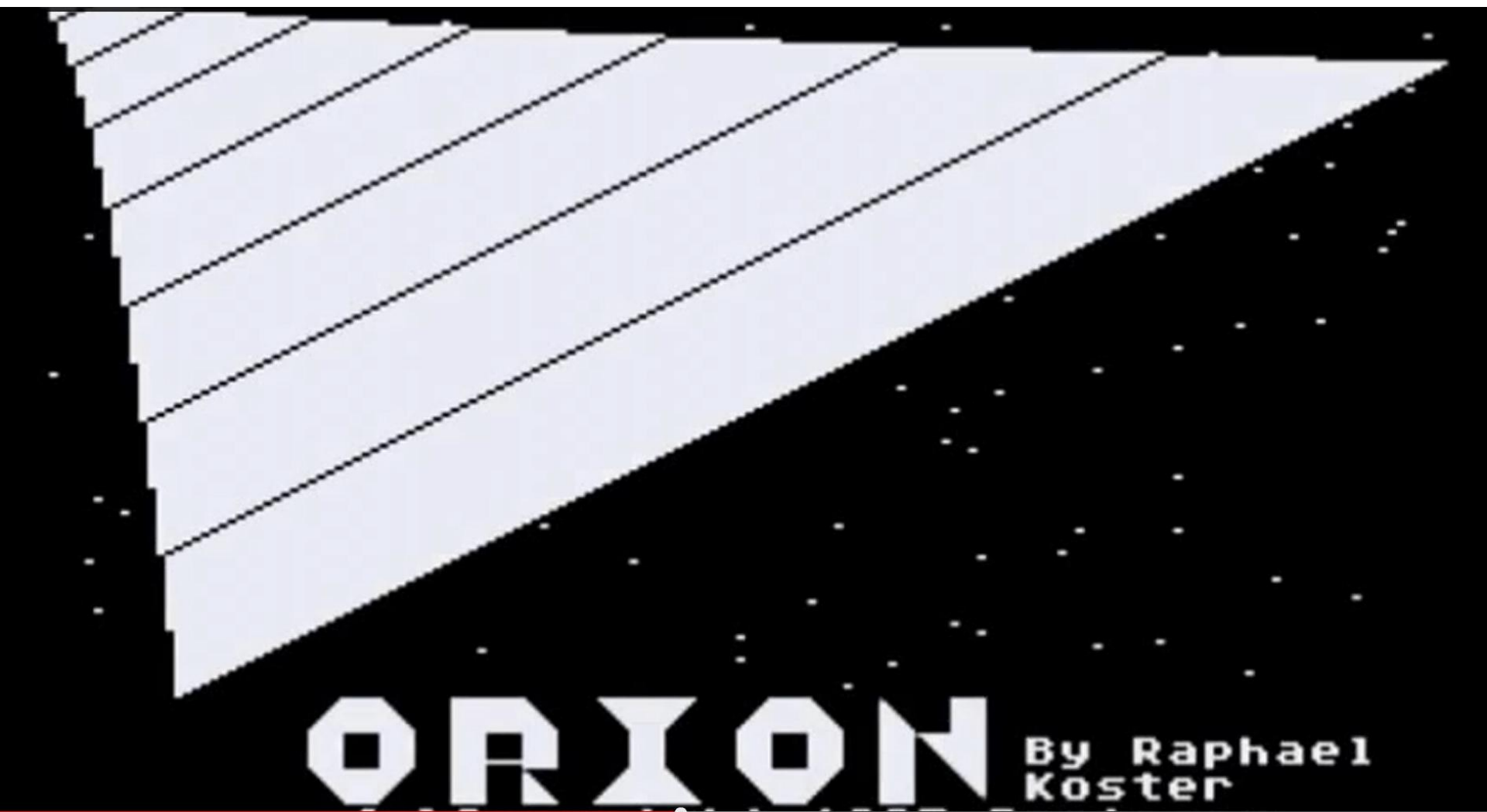


¿Lo metemos?
¿Quieren ver?

©Protocom ©1985

PRESENTS:

Va cargando... Mira cuán oficiales nos creíamos, mis amigos y yo, toda una empresa...

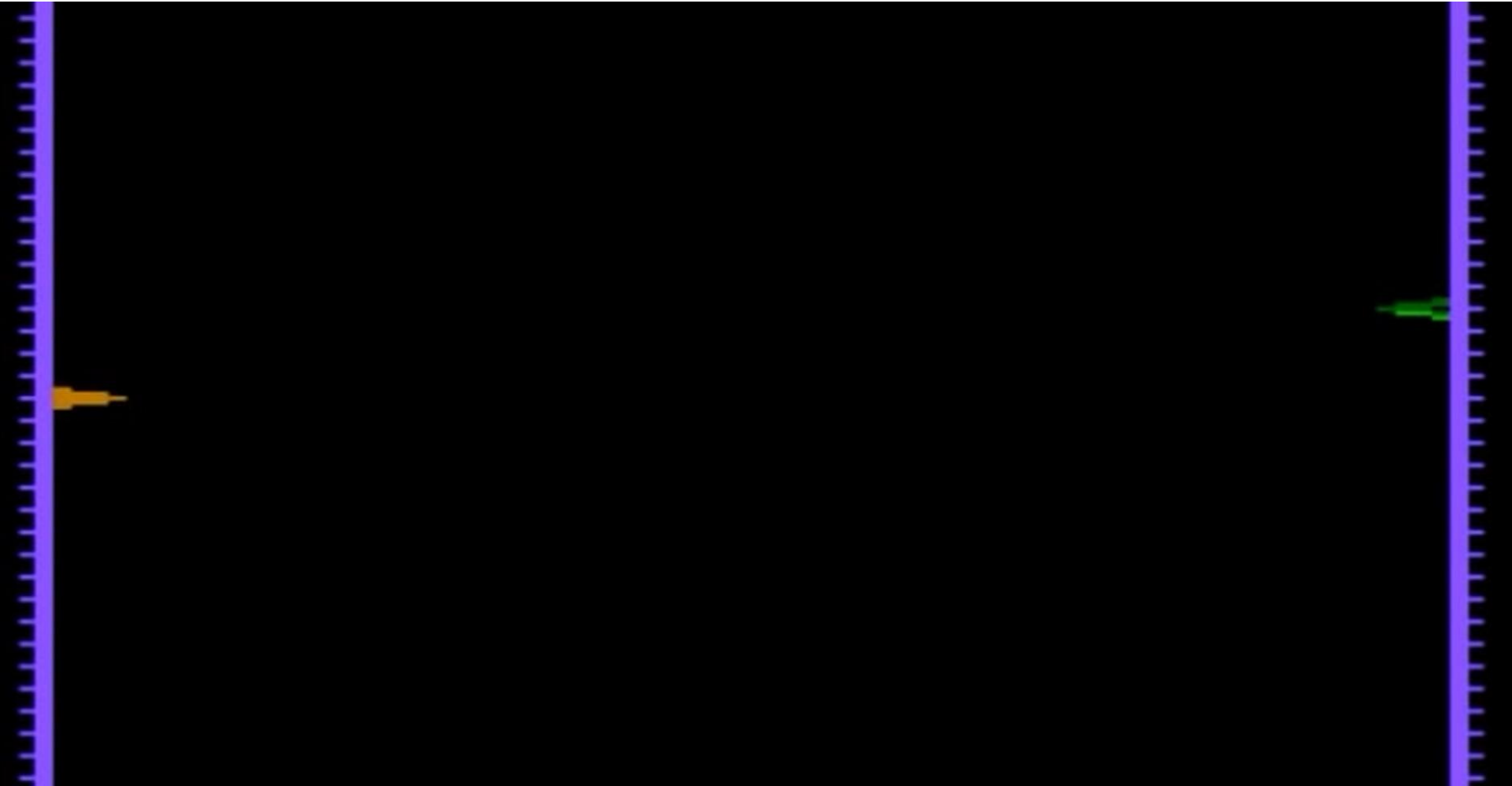


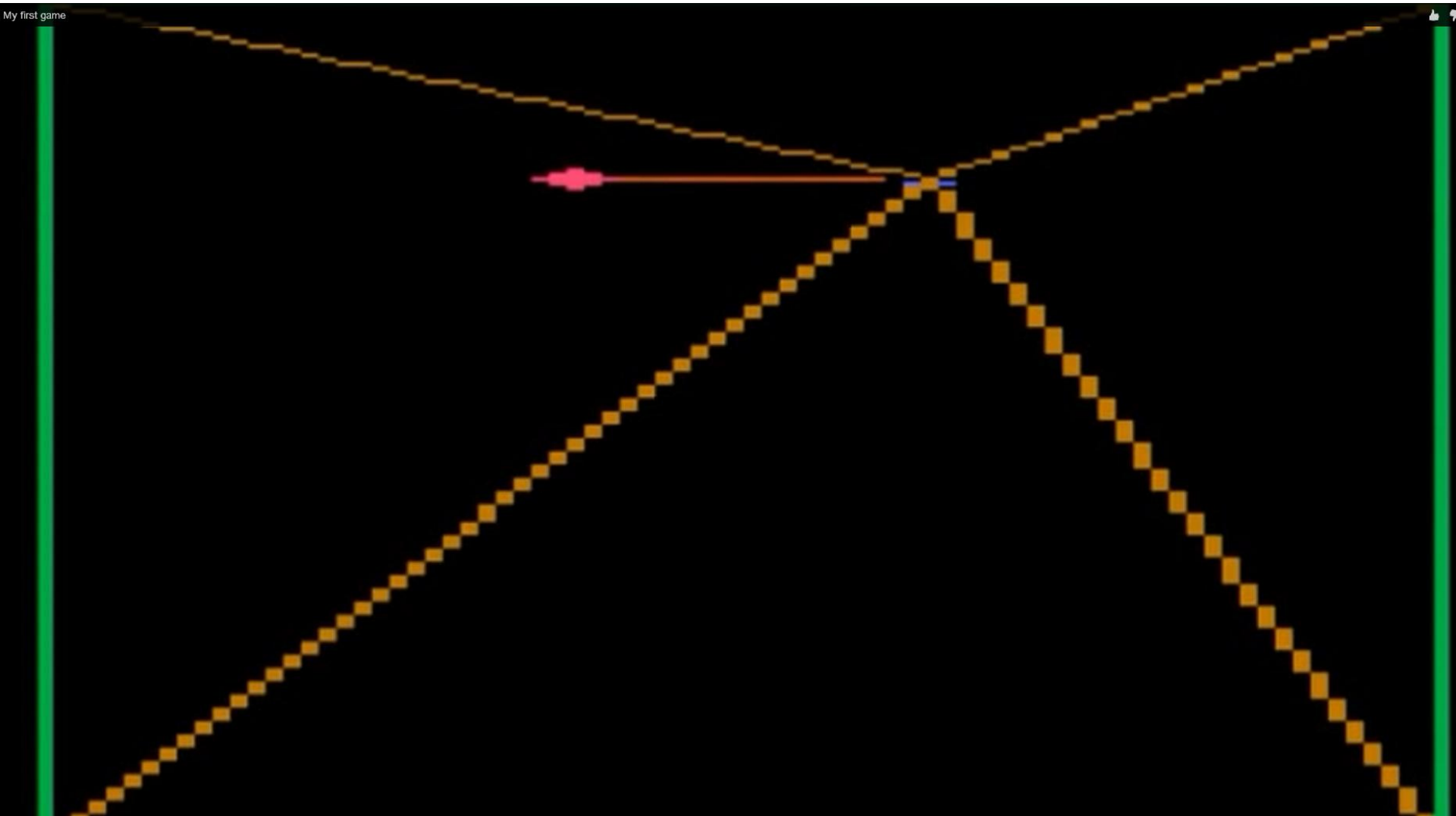
Aquí, por fin, la primera vez que hice algo realmente divertido.



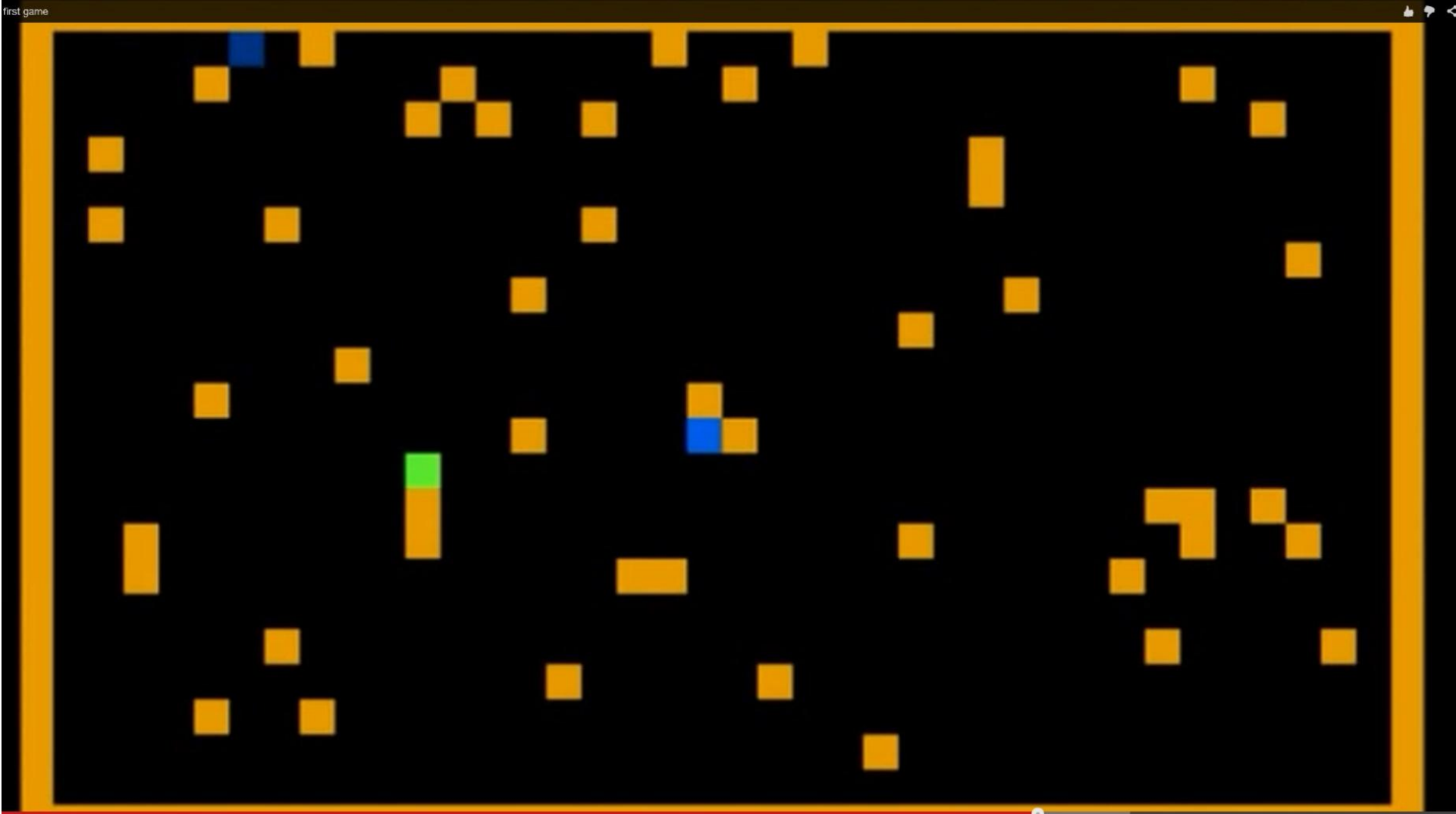
Imitando, primero.

No sabía cómo mover las naves de lado a lado.



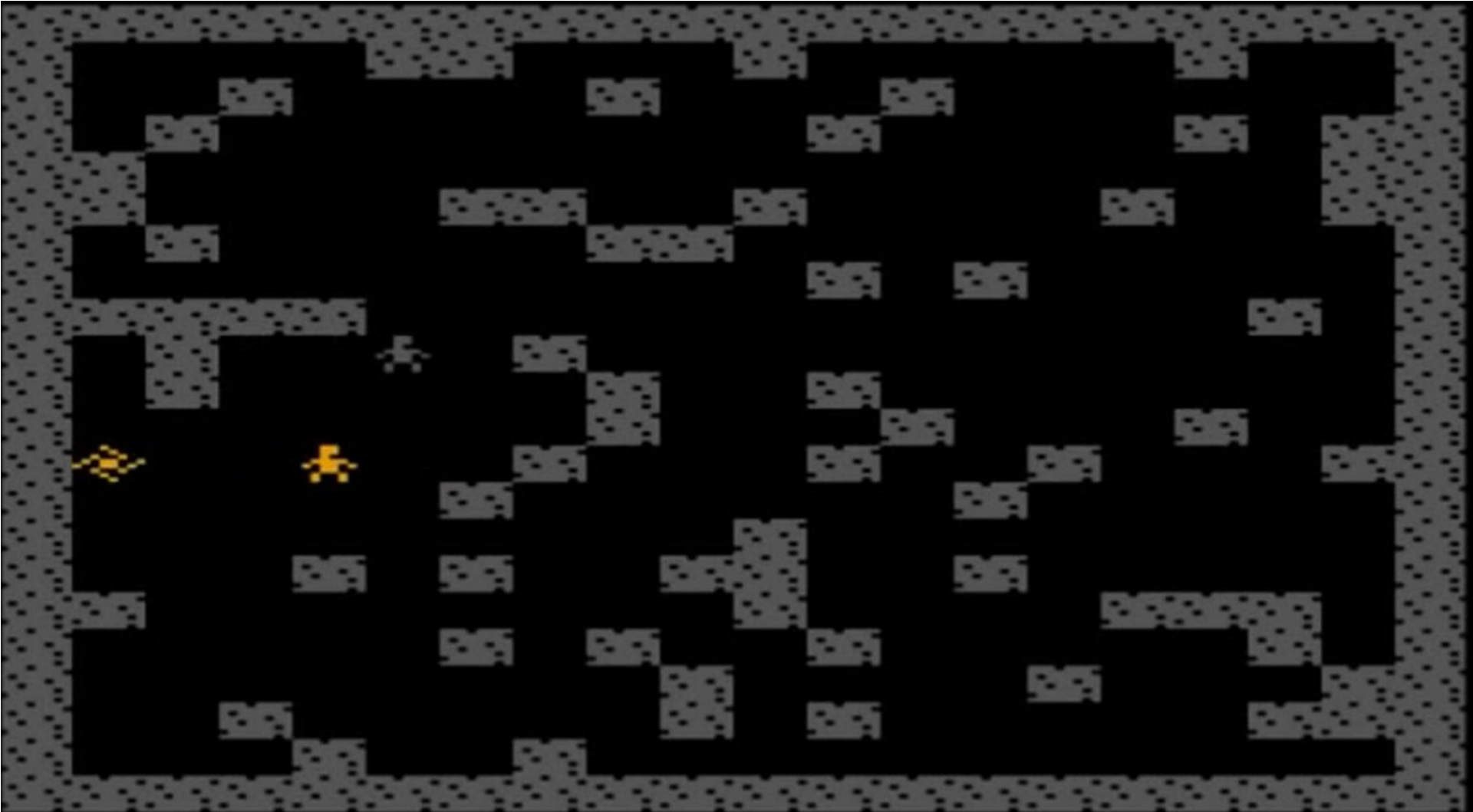


Después, no sabía cómo hacer mover a la bala independiente de la nave.



Y entonces, una revelación: ¿por qué no importar al juego de recreo de niños, de capturar a la bandera del otro? Debería haberlo patendado.

Al fin, después de cinco juegos ligados en uno,
me consideré un creador de videojuegos.
Hasta vendimos una copia de un juego mío.



Y entonces, paré.

Me fui a estudiar a la universidad.

Pensé que sería cuentista, maestro, artista.

Estudié poesía, música, dibujo, pero “en serio.”

Completé maestría en poesía.

Un certificado no hace un poeta.

Allí en la universidad, infeliz, regresé a los juegos. Surgía el Internet.



Podía usar los logros como escritor en juegos en línea de texto -- que eran de comunidad. Al manejarlas, tuve que estudiar política, sociología.

Celebrating
our 16th
.year..

Implemented by

Sandra and Lorenzo

(imp@legendmud.org)

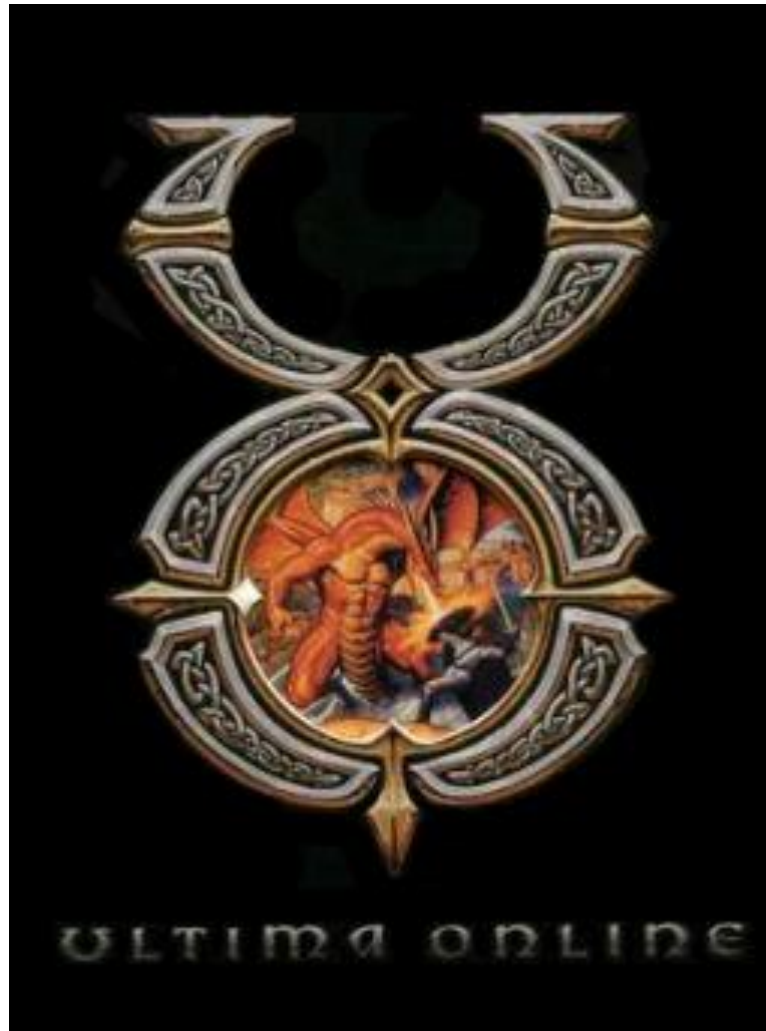
MUD

Based on DikuMUD, written by Katja Nyboe, Tom Madsen, Hans-Henrik
Staerfeldt, Michael Siefert, and Sebastian Hammer

- | | |
|--|------------------------------------|
| [1] Connect to a character | [6] Read about LegendMUD's Premise |
| [2] Establish a new character | [7] Unarchive a character |
| [4] Request the Newbie Guide | [0] Exit |
| [5] List immortals online who can help | |

Enter your choice or the name of your character:

Y el resultado fue que la industria me halló.



Y así, por suerte, quedé liderando a este juego.
A los 25.



Digo por suerte. Sí fue suerte. Pero también fue porque soñábamos de mundos fantásticos y del futuro del ciberespacio.

TIM & GREG
HILDEBRANDT



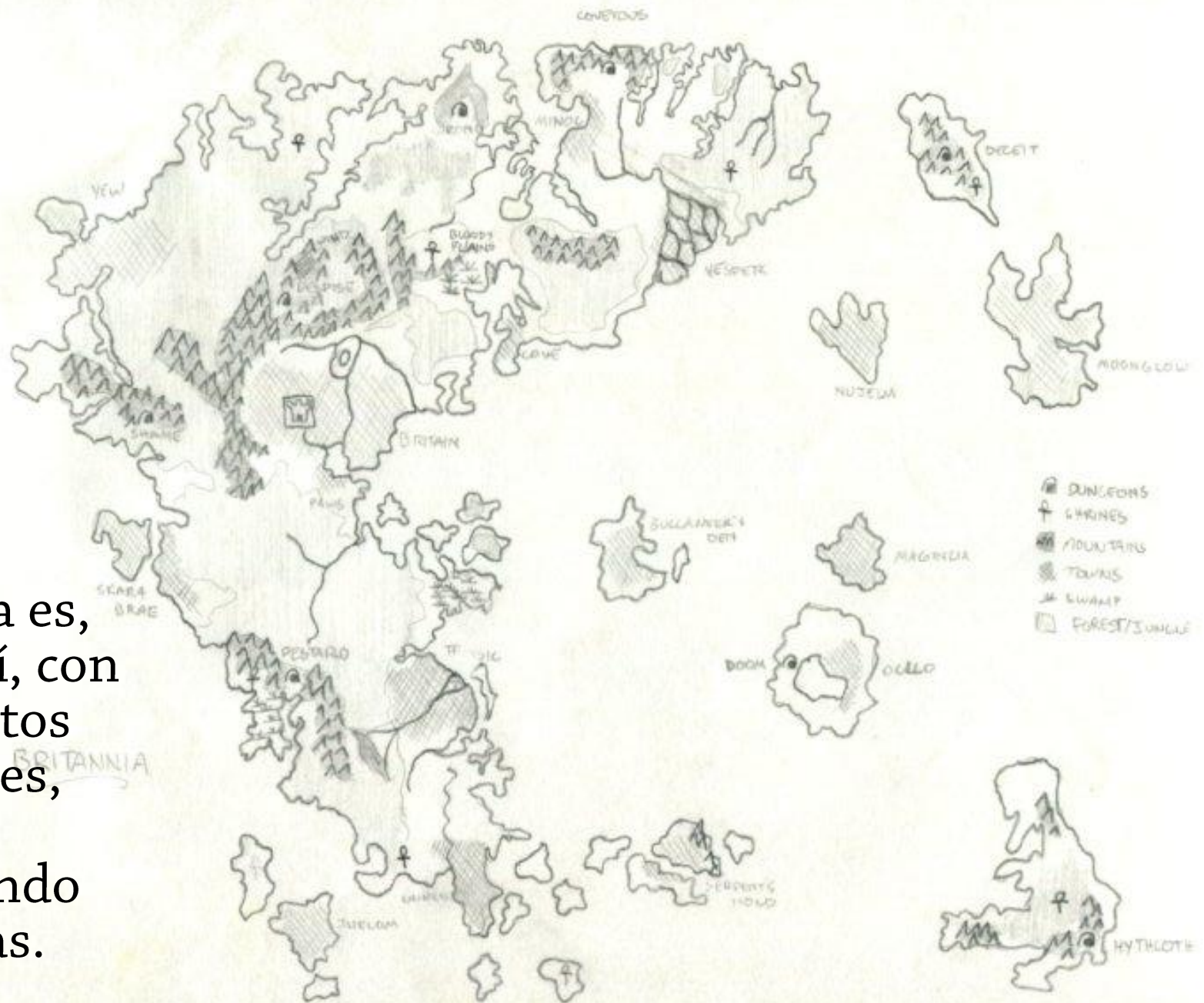
TELERALLY THIS
HOE!!!

In Vas Mani

No lo logramos, claro. Así se veía.

Do not worry, we shall
keep thee safe within the

La cosa es,
aún así, con
proyectos
enormes,
mira:
dibujando
mapitas.



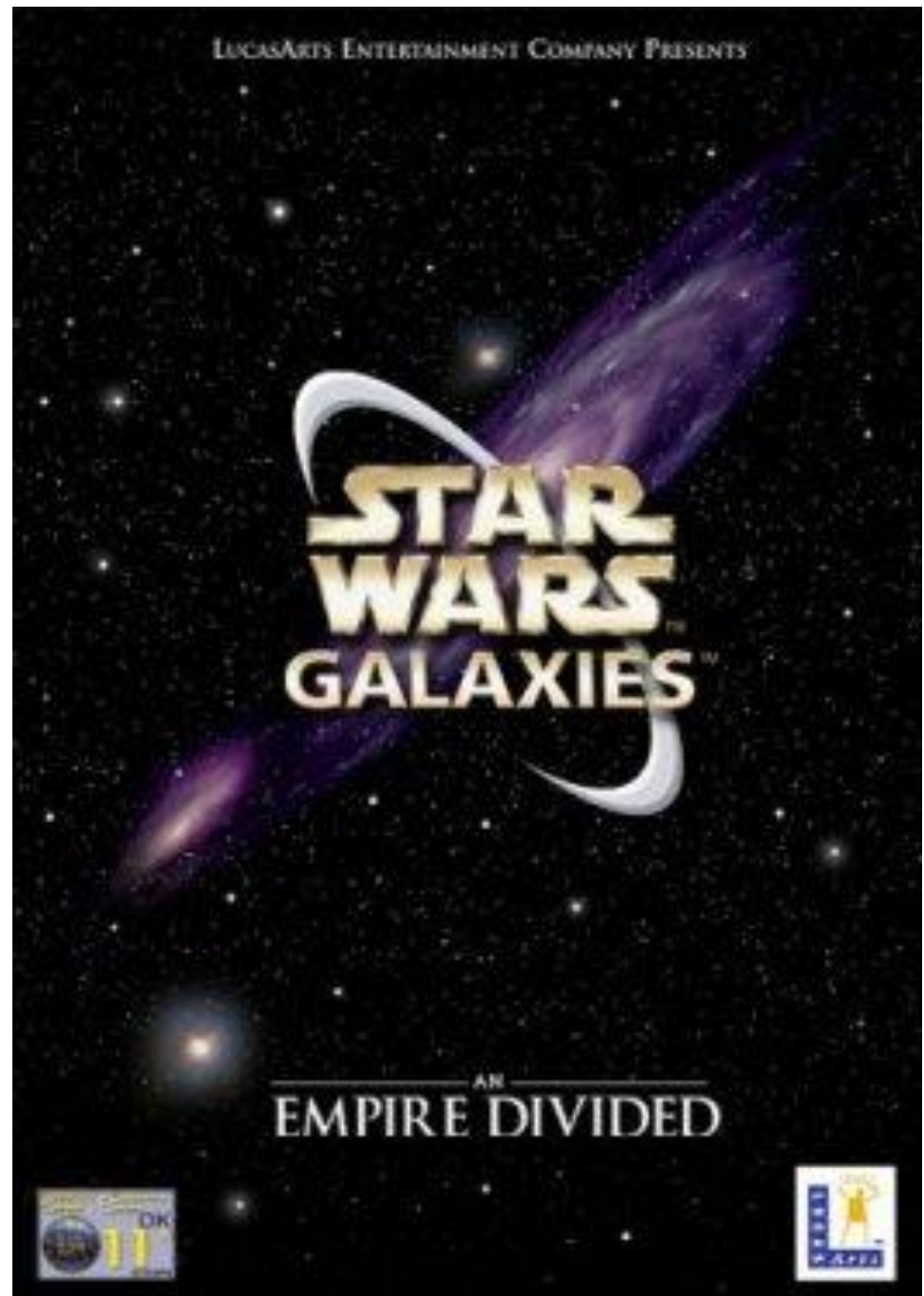


Corro
para
quedarme
en el
mismo
sitio.

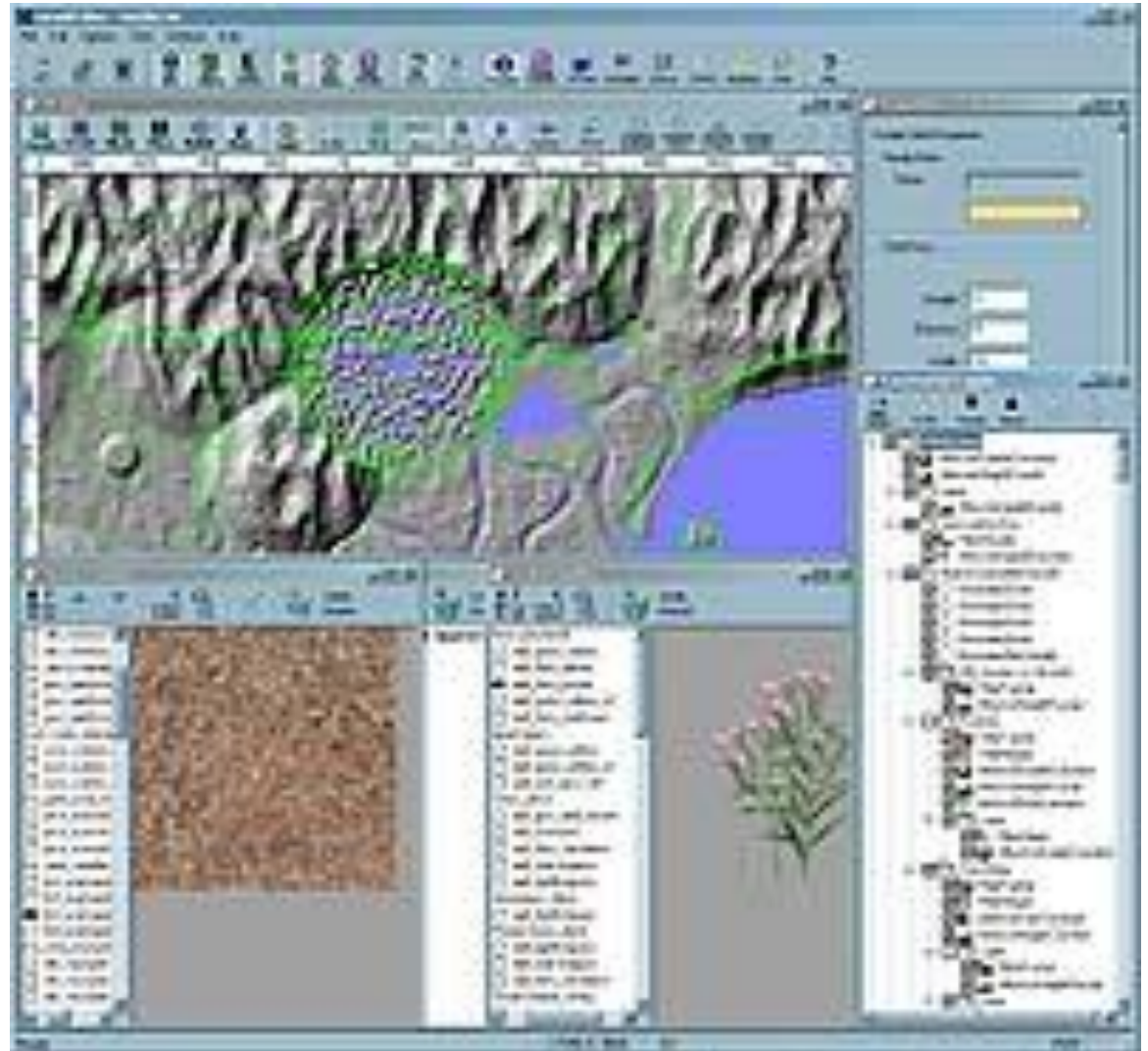
Cada vez más
ambicioso,
claro.

Hay que
retarse.

Hay que
ganarle al
Boss.



Hay que inventar tecnologías nuevas para hacer lo imposible.



2. give access
different professions
last two give
different abilities.

COMBAT CRAFTING SOCIAL MY SKILLS ALL SKILLS

PROFESSIONS

- Marksmanship
- Brawler
- Bounty Hunter
- Squad Leader
- Scout
- Texas Kasi
- Ranger
- Commando
- Demolitionist
- Bunny basher

MASTER SNIPER

Advanced Sniping
Intermediate Sniping
Reconnaissance specialization
Advanced Sniping

JOURNEYMAN SNIPER

Intermediate Sniping
Advanced Sniping

APPRENTICE SNIPER

Increased Range
Intermediate Sniping

NOVICE SNIPER

Intermediate Sniping
Basic Rifles
Basic Arms Training
Basic Tactics

SKILL INFORMATION

BASIC ARMS TRAINING

This skill grants the Block and Aggress abilities.
Requires: no other skills.

Combat experience needed: 

SURRENDER SKILL

True new for professions? It can default to the profession level you are at, or working on.

Is the stuff under higher profession titles invisible until you get the lower profession?

Based on whether you are a sniper or not, the skill. Also need color code profession titles as pre-req where does the xp needed fit? in the skill info window?

You need to be able to select a skill here to show details in the skill info window

Unsure if there's enough room for all the information here!

Se tiene que aprender las disciplinas de todos con quienes trabaja, si los quieres dirigir.

List of appropriate professions. Select one and the other one fills in

an summary
? maybe on
bottom
the My Skills
tab

Greyed out
when you select

A prehistoric landscape with a pterosaur flying over a dinosaur on a hill. The scene is set in a dry, grassy field with large, jagged rock formations in the background under a cloudy sky. A pterosaur is in flight in the upper center, and a dinosaur is standing on a small hill in the middle ground.

**Para convertir esas matemáticas que
ahora sí se entienden, en magia.**



**Para
permitir a
los otros
vivir vidas
improbables
en lugares
imposibles.**



SCORE

11

LIVES

3

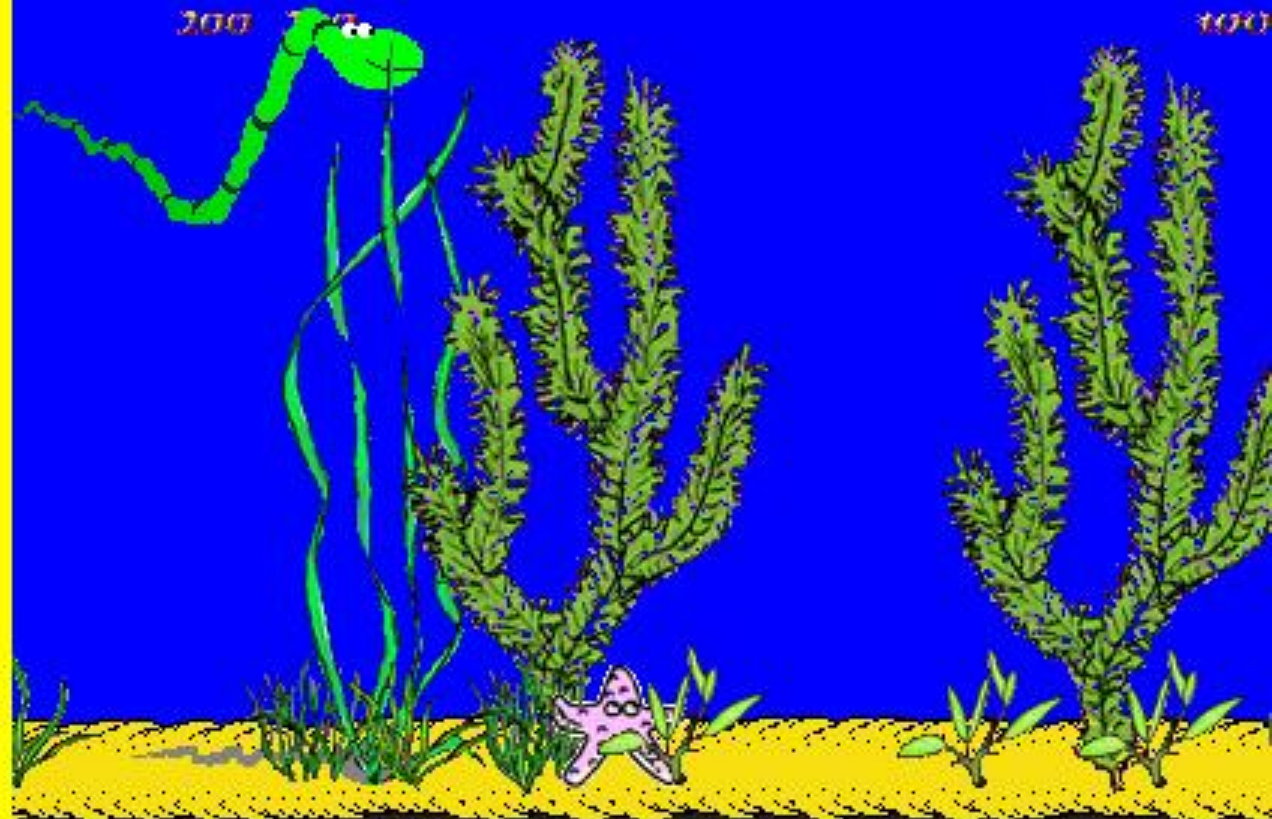
Game frame speed:15fps



AIR DAMAGE

Tengo hija.

Para ella, la vida sin diabetes es imposible. A ella, le regalo un juego.



**Tengo padres.
A ellos les
preocupa que
no me acuerdo
de las culturas
de las cuales
vengo.**

7:00am

Andean Bird

Press Space to start flying.

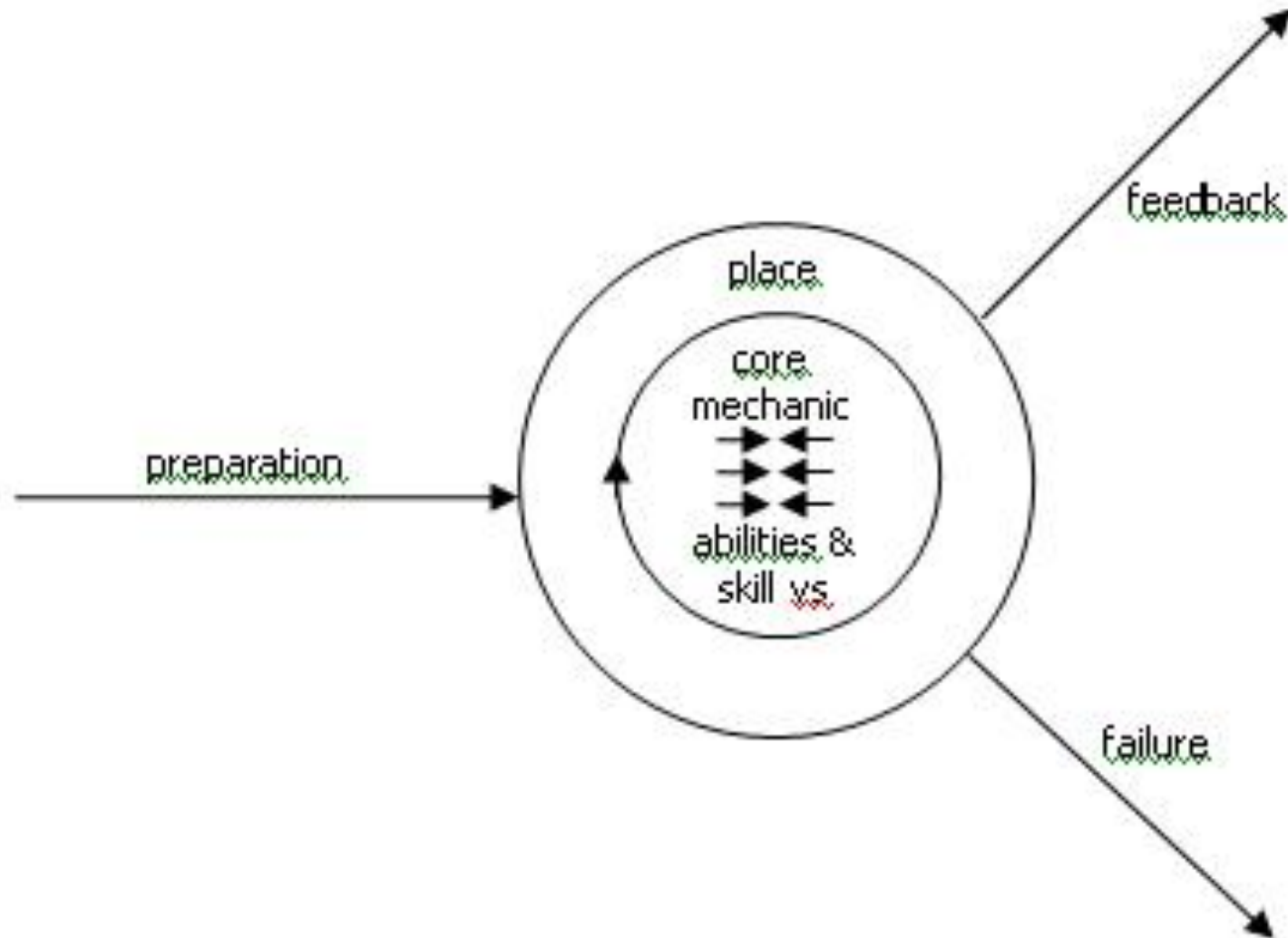
Z and M to flap; hold them down to dive.

Stay on the blue sky road.

**A ellos, les
regalo un
juego.**

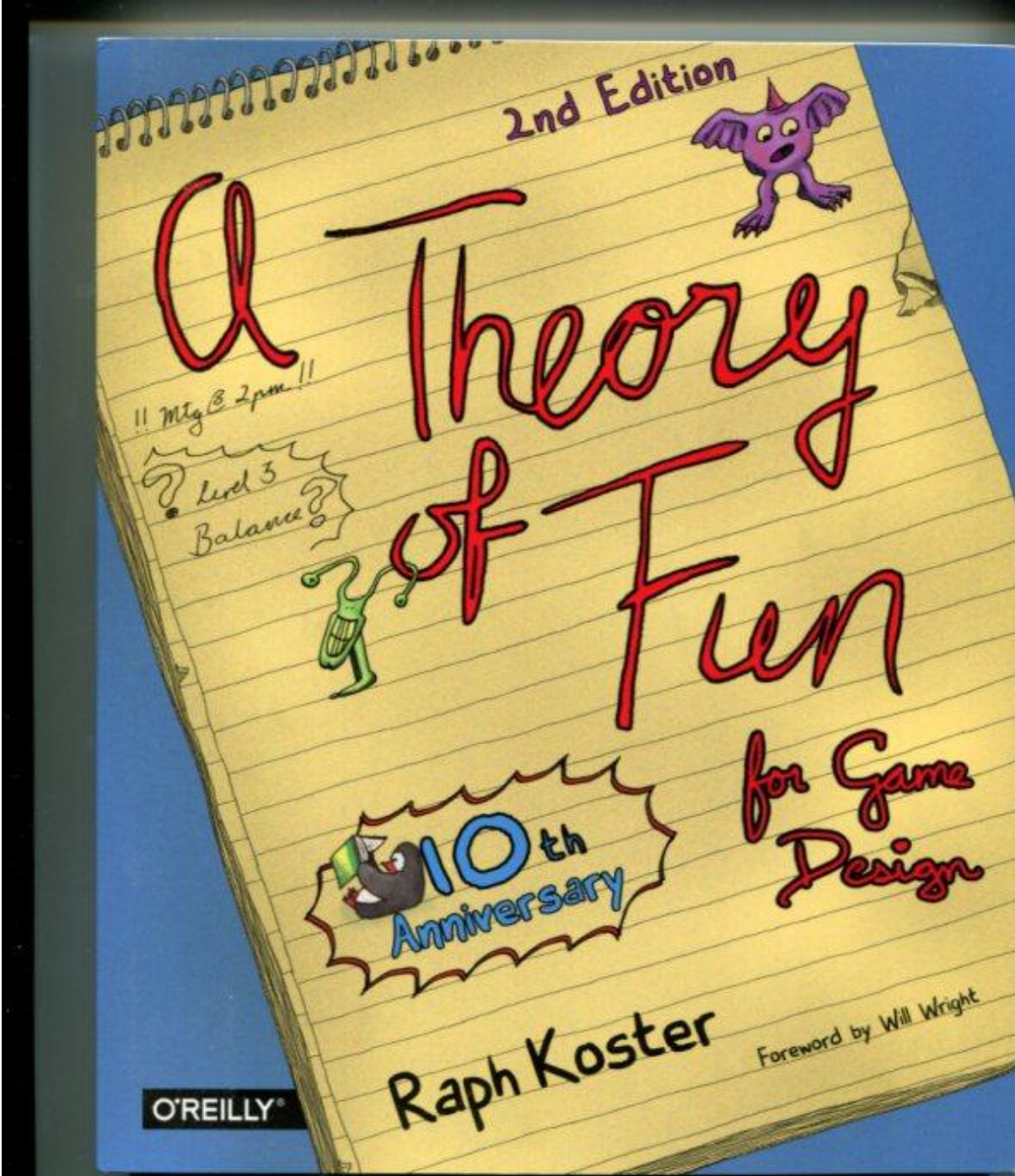


Porque ahora me doy cuenta: los juegos mismos han sido mis profesores, todo este tiempo.

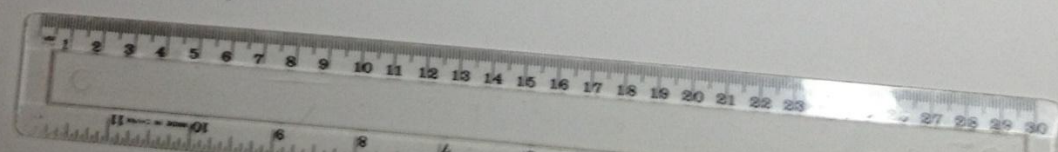


Quizás a mí
me toca ser
profesor.

En los
juegos, se
toman
turnos.



Mis recursos son los mismos dibujitos que haría a los doce.





Y claro, ahora lo tomo en serio

Muy en serio.

A GAME DESIGN VOCABULARY



huizinga homo ludens

in play

NEILS CLARK

The Art of Failure

Juul

UNCERTAINTY IN GAMES Costikyan

Designing Games

Sylvester

O'REILLY

KELLY Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

THE FIRST QUARTER

STEVEN L. KENT



HARE BRAIN TORTOISE MIND

GUY CLAXTON

Brin The Transparent Society

CIALPINI INTELLIGENCE Science and Practice



THE SYNDICATE BEYOND THE LEGEND SEAN STALZER

THE WISDOM OF CROWDS JAMES SUROWIECKI



EDERY | MOLLOK

CHANGING THE GAME

PUB DATE NOV 2008

Mc Graw Hill

LEVEL'S SPEED

The Art of Game Design



Porque los juegos lo merecen.

Deutsch

POETRY HANDBOOK

WHERE WIZARDS STAY UP LATE

KATIE HAFNER and

MATTHEW LYON

DESIGN for COMMUNITY

Powazek

New Riders

UNIT OPERATIONS

TONAL HARMONY
IN CONCEPT & PRACTICE

Third Edition
Holt Rinehart Winston

chris crawford on game design

Difficult Questions About Videogames

Edited by
James Newman and Alan Turing



edited by James Frenkel
Vernor Vinge
sawman

INTERMEDIATE MICROECONOMICS
THIRD EDITION
MILLER / MEINERS

The Long Tail

Why the Future of Business
Is Selling Less of More

CHRIS
ANDERSON

WHY VIDEO GAMES ARE GOOD FOR YOUR SOUL

JAMES PAUL GEE

GLOBAL YOUTH SURVEY 2008

ULTIMA ONLINE

Johnson

GUI Bloopers 2.0
Common User Interface Design Don'ts and Dos

Los jugadores lo merecen.



Yo lo merezco.

Principles
of
Marketing

Lusch and Lusch

NRG

The Fast Man ON

GAME AUDIO

Sanger

New Riders

Pause & Effect

the art of interactive narrative

meadows

New Riders

NRG

Developing Online Games

Mulligan
Patrovsky

New Riders

Rossignol

THIS GAMING LIFE

digitalculturebooks

DUNGEONS AND DREAMERS

The Rise of
Computer Game Culture
From Geek to Chic

KING
BORLAND

Game Design
Theory & Practice

Rouse

WORDWARE
Publishing, Inc.

Murray

Hamlet on the Holodeck

Bogost

PERSUASIVE GAMES

Monster Gaming

Sawyer

PARAGLYPH
PRESS

Fullerton
Swain
Hoffman

GAME DESIGN Workshop

GamaNetwork

CMPBooks

MAKING MOVIES WORK

BOORSTIN

STEVEN
PINKER

How the Mind Works

CREATIVITY

MIHALY CSIKSZENTMIHALYI

Intenté permitir al mundo crear sus propios proyectos sin el estudio.



Metaplace tools play save learn how shape your world add objects share it advanced

place objects

snapping on

Actor20356
id: 20356
wetrock1
(0:942)
x: 16.36
y: 26.64
z: 128.0

search

Actionsketch

camera

send

view more

TOS feedback exit fullscreen

1 new alert

level 10

21% builder 66% explorer 13% socializer

gold 5201

LOG OUT

go! here

Obamacast!



JULY 10-11, 2009
PRESIDENT
OBAMA
visits
GHANA
LEARN MORE ▶

JULY 10-11, 2009
PRESIDENT OBAMA
VISITS GHANA
LEARN MORE ▶

USTREAM
#OBAMAGHANA



Y algunos lo lograron.



**Pero a decir verdad, no hay manera
de saltar por encima del
aprendizaje.**



Los que pueden, pueden porque están corriendo. Es su pasión.



Es su arte.

Sí, digo ARTE.

CHRISTOPHER'S ISLAND

LEVEL
4

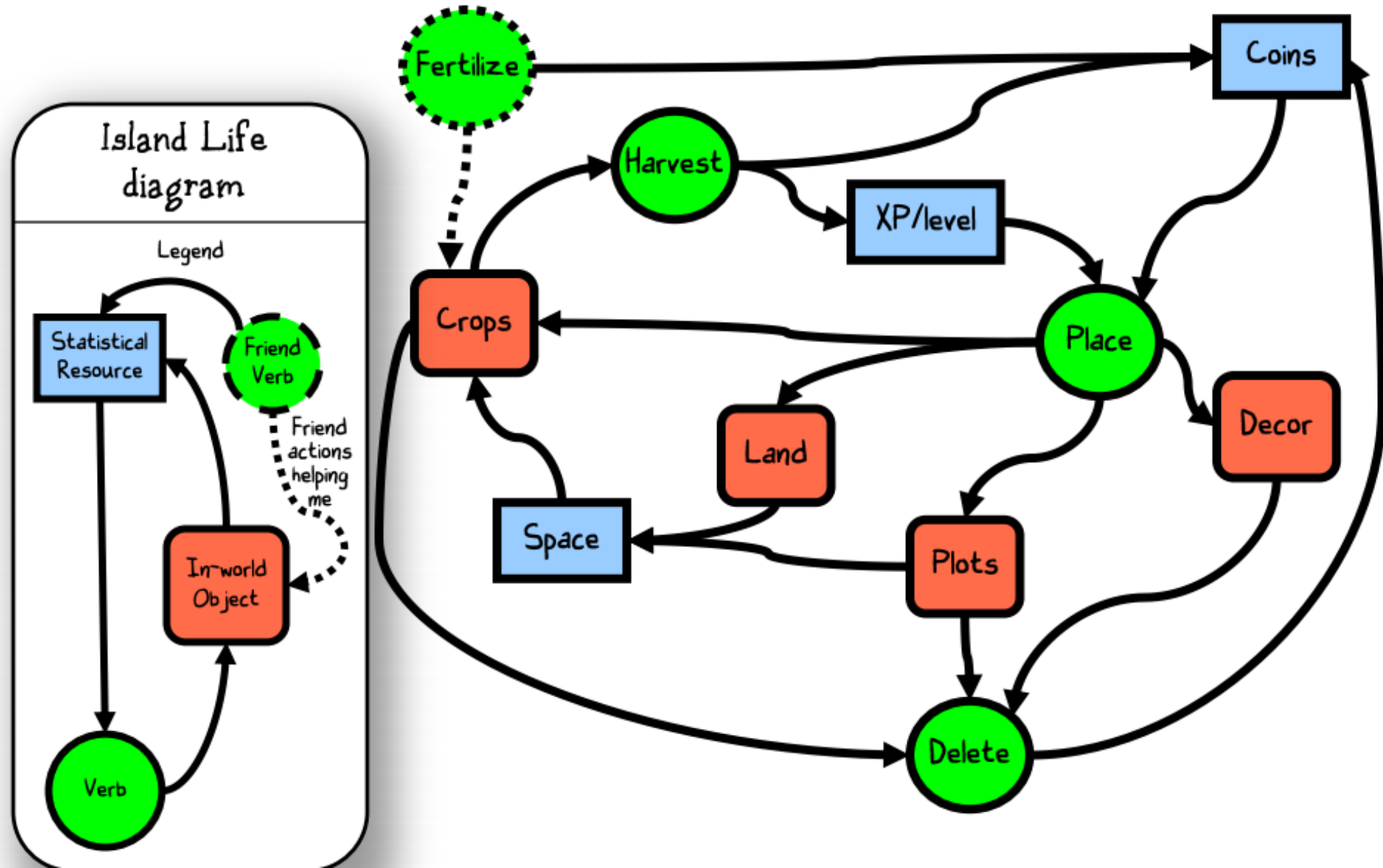
57

0

El mundo ha cambiado. Ahora todos juegan. He hecho juegos para ellos.

chat

Ahora ya hay ciencia. Se entiende más.
Ayudé a que fuera así.





Hasta hay clases dentro de los mundos virtuales. Se puede perseguir carrera.

Y ahora no se necesita ser diseñador para ser creativo con los juegos.

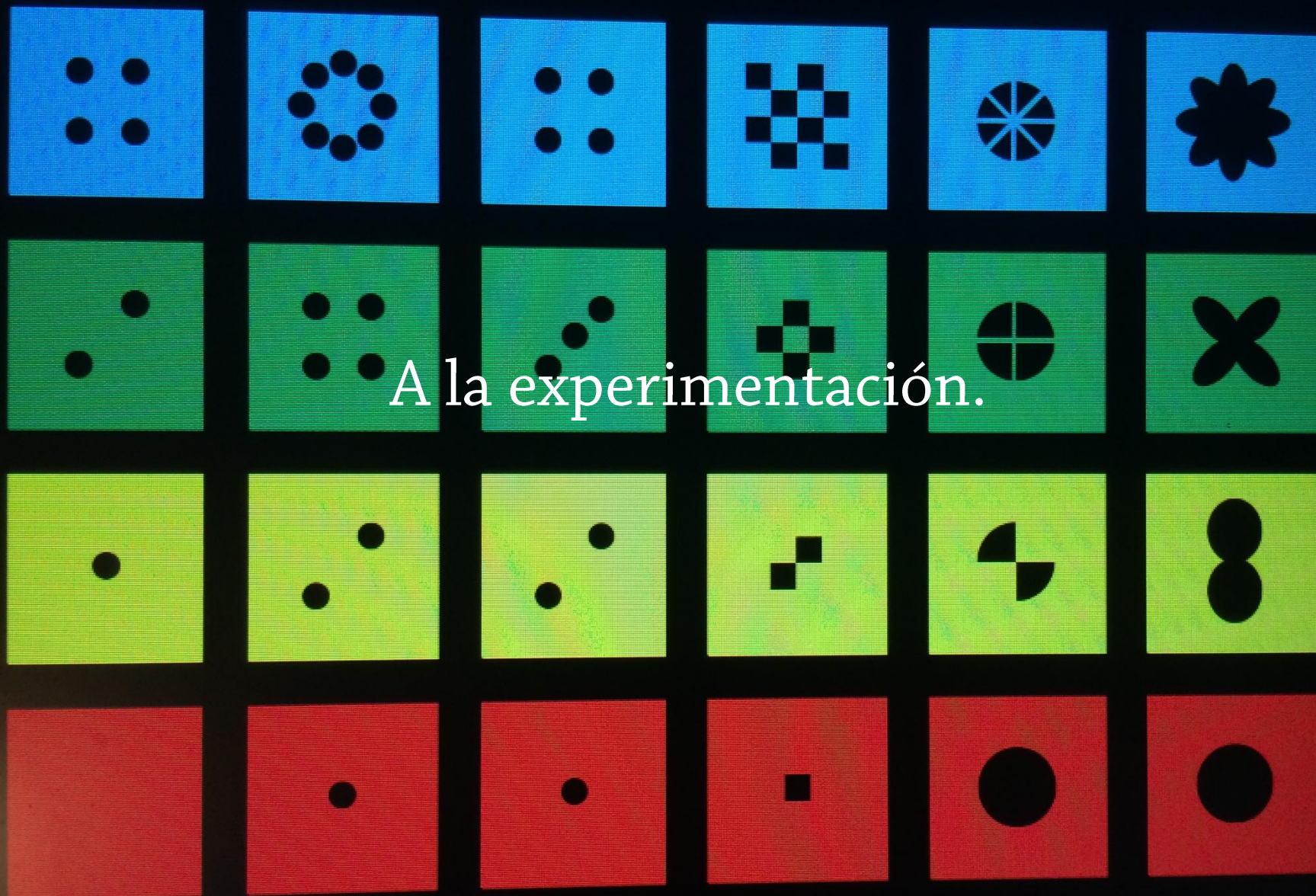


Regreso, entonces, a donde comencé.





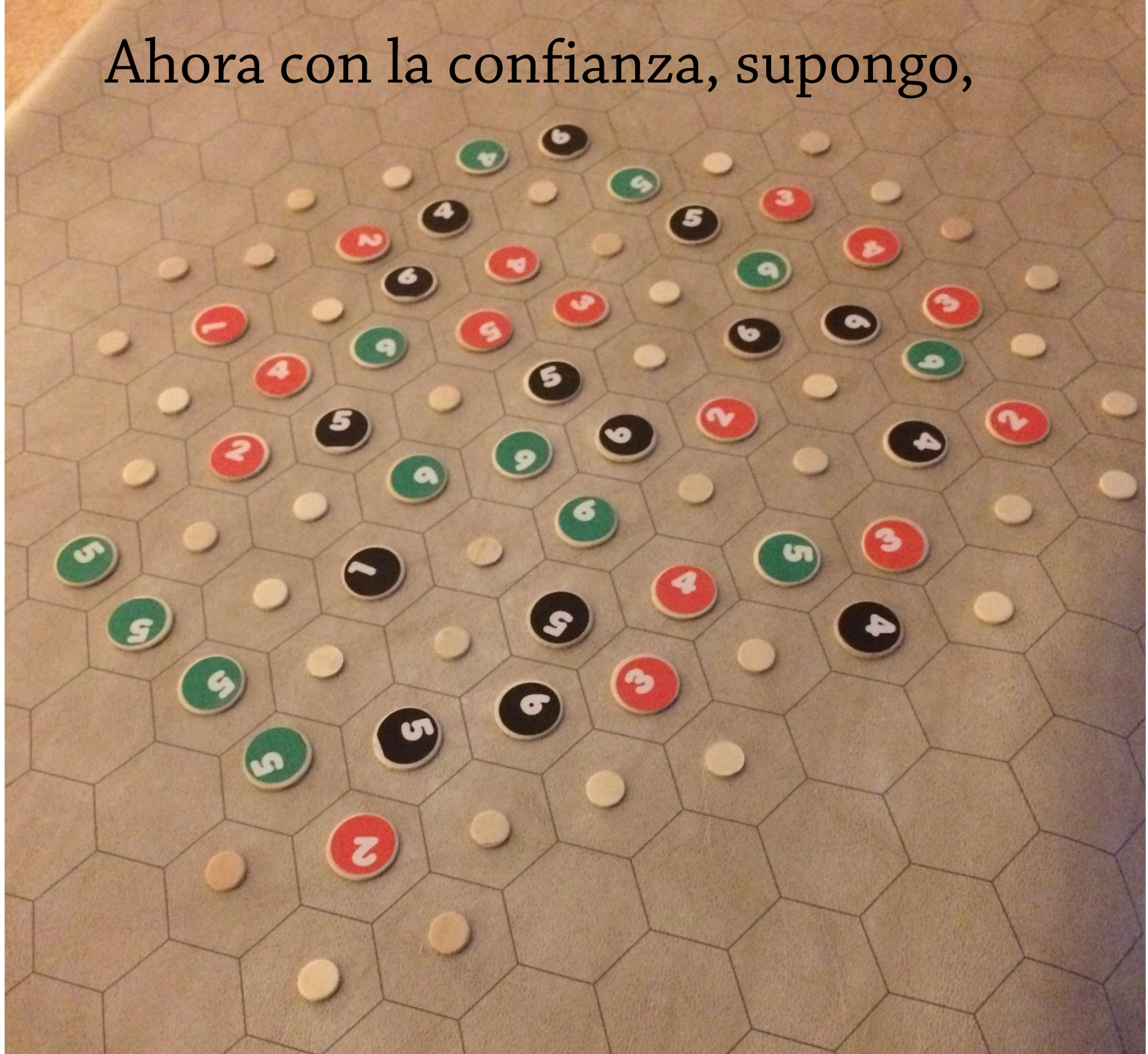
Al prototipo.



Al diseño.

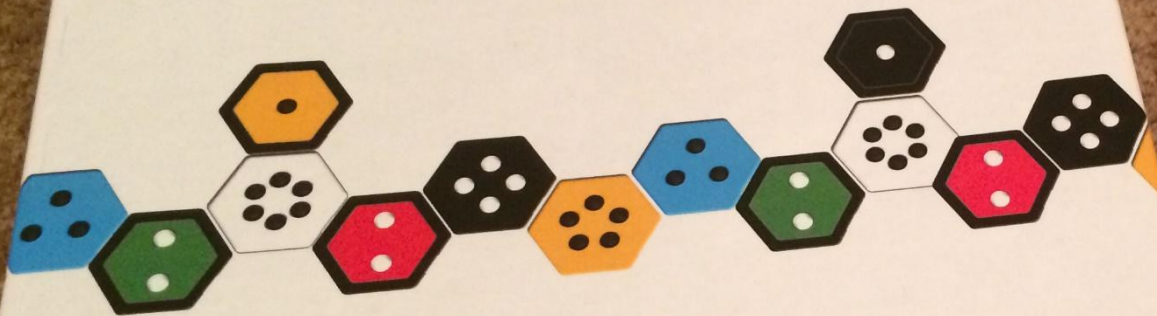


Ahora con la confianza, supongo,



Settlement

— a game of territory —



by Raph Koster



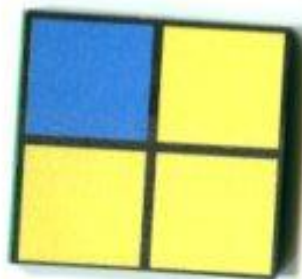
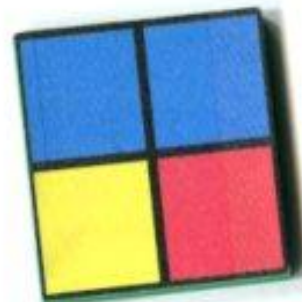
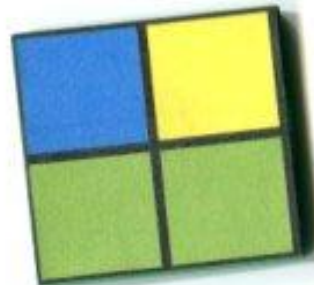
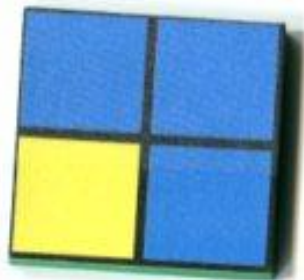
...que uno aprende del
fracaso, del intento,



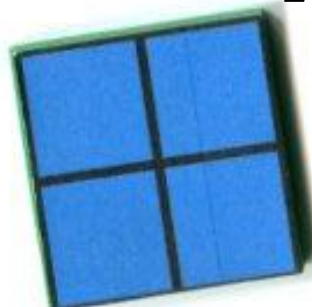
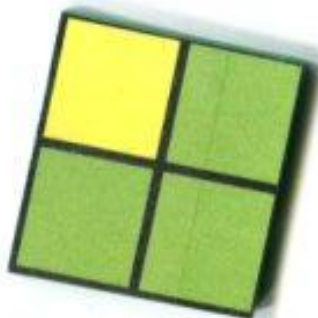
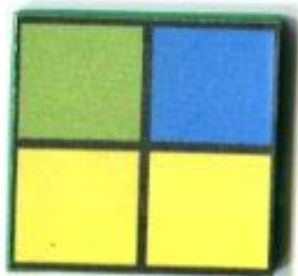
se mete al matorral para entenderlo.

Al fin, los juegos nos conectan, nos enseñan.

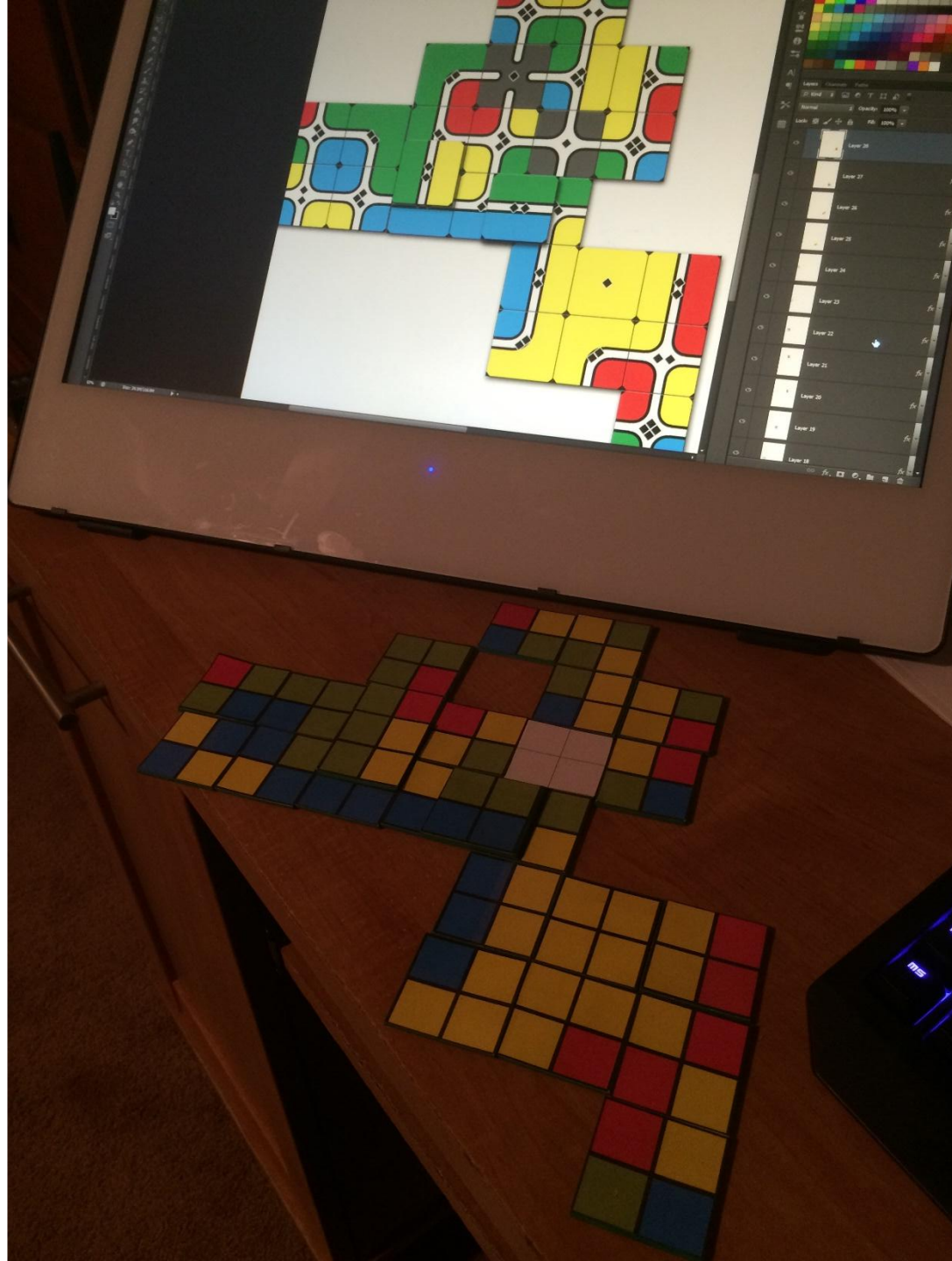




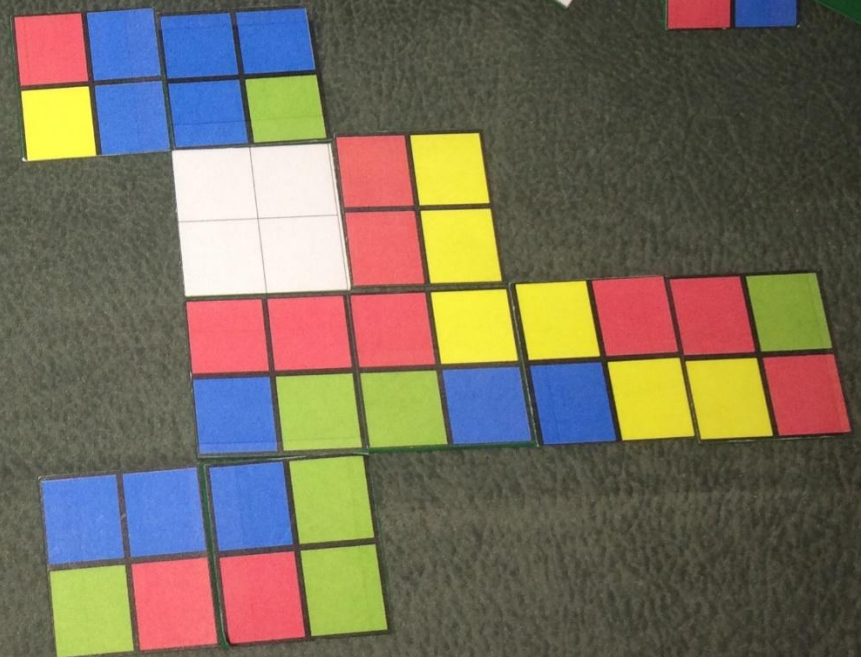
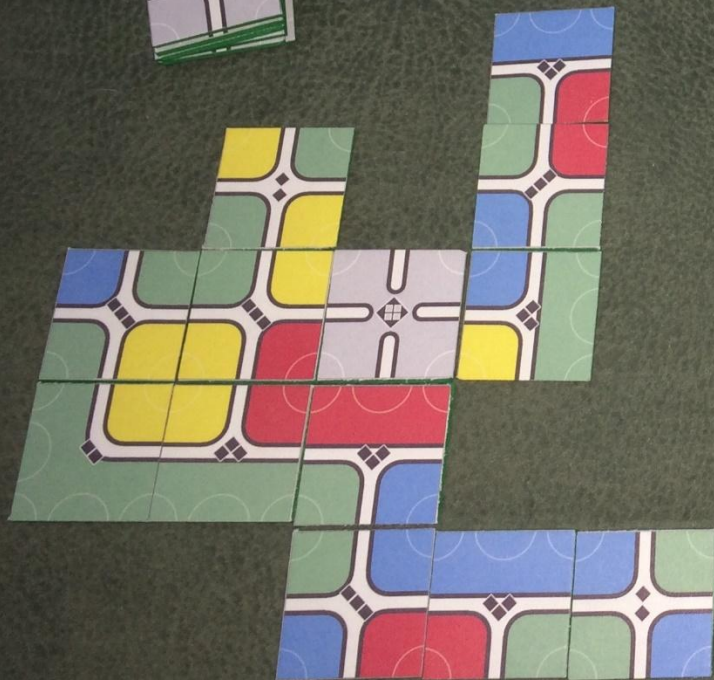
Nos llevan de lo simple

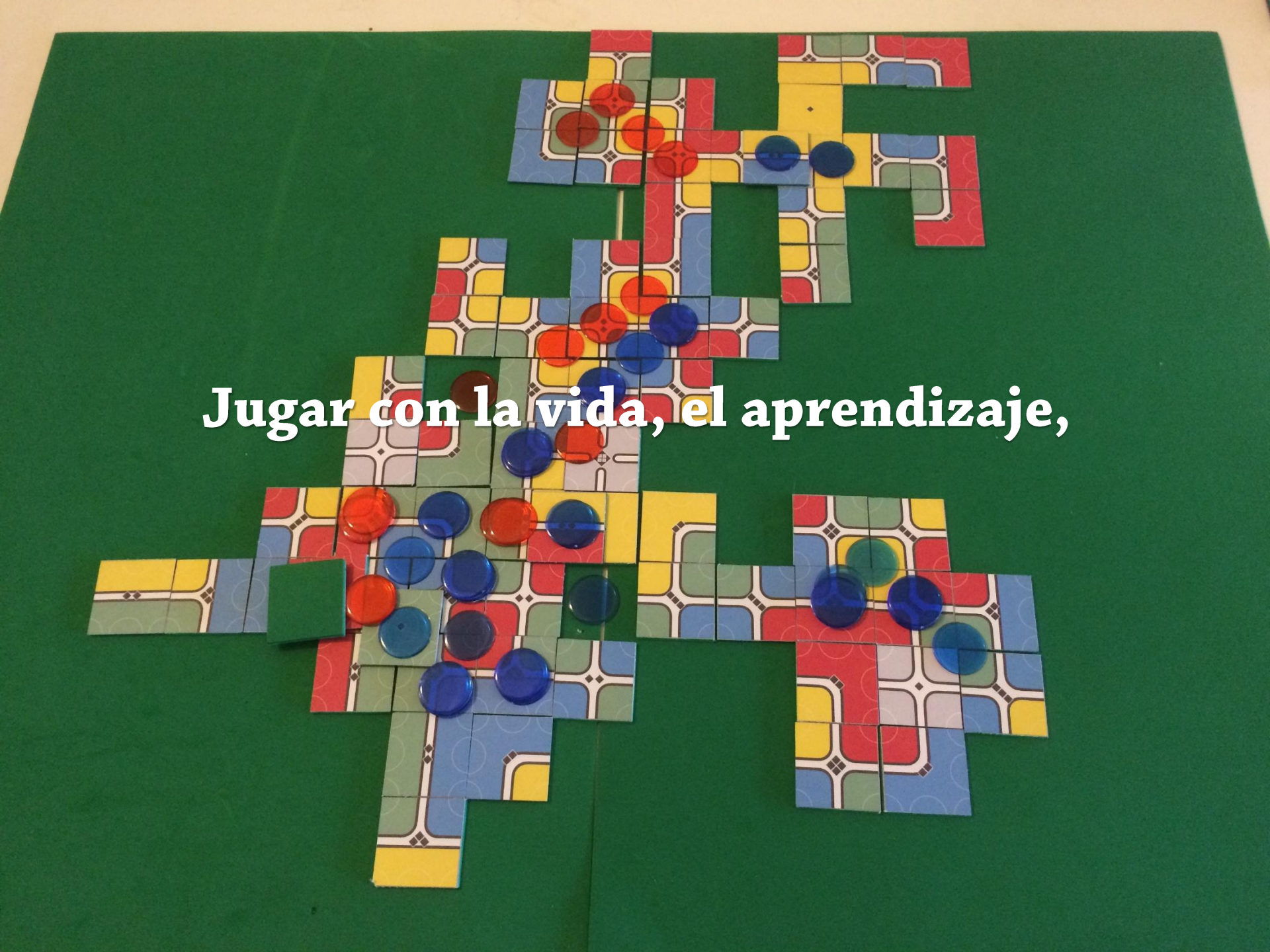


A lo
complejo,



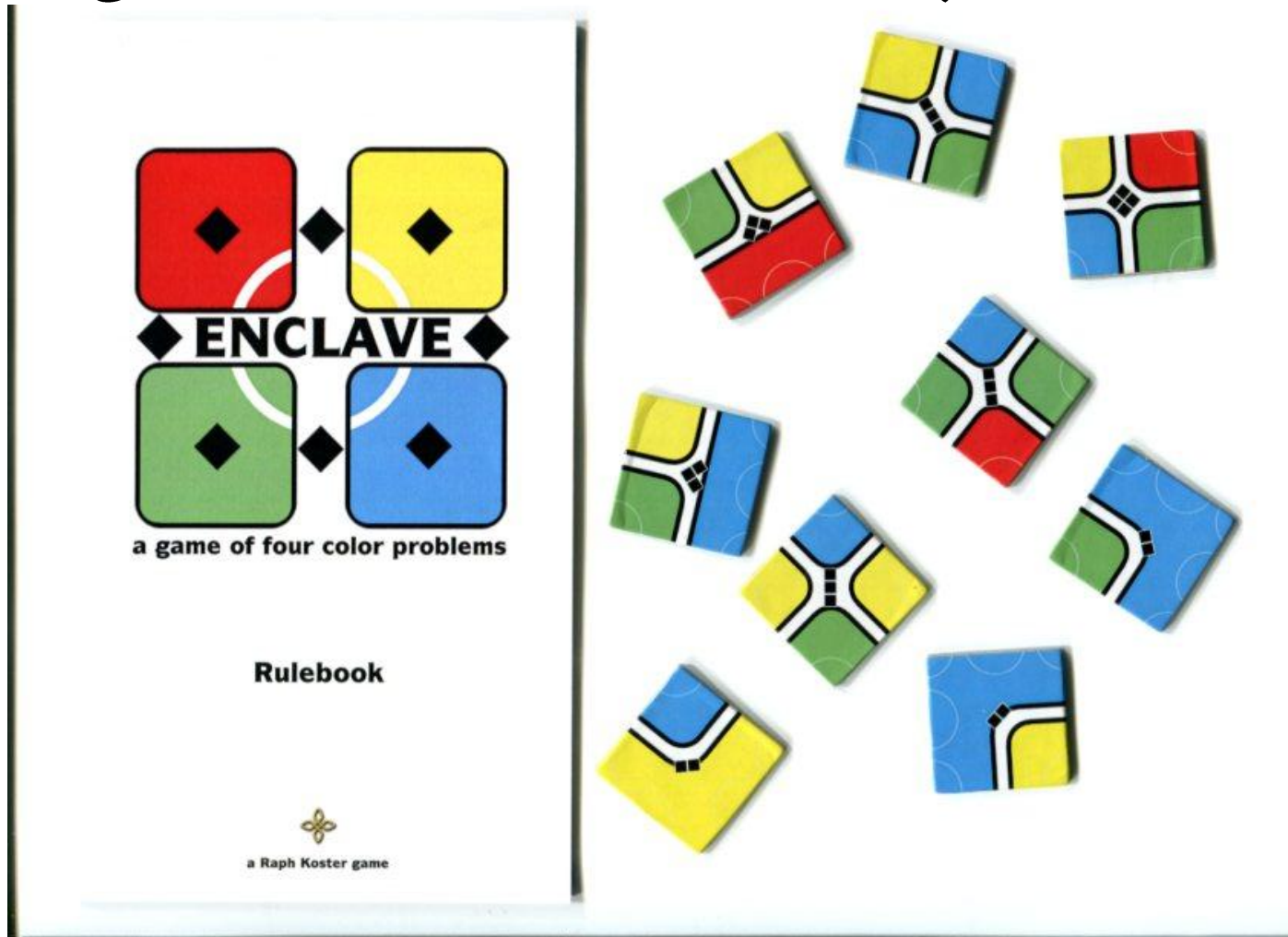
**Pero solo si estamos dispuestos a
siempre jugar,**





Jugar con la vida, el aprendizaje,

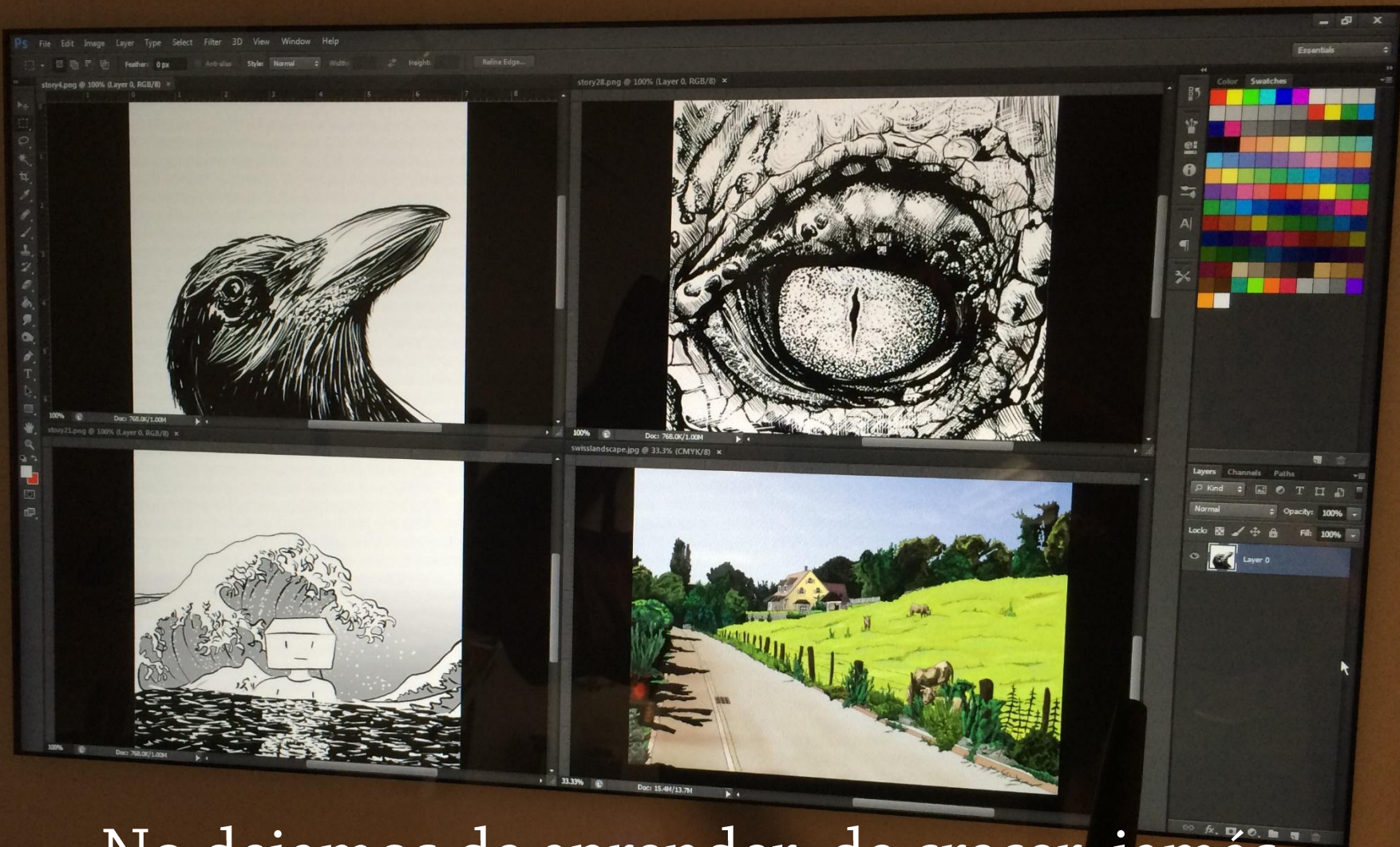
Jugar con nosotros mismos y retornos.



Ésta es la carrera. Somos nuestro oponente.



**Somos niños
dentros, todavía,
y eso no está mal.**



No dejamos de aprender, de crecer, jamás.



Y si nosotros los diseñadores nos sentimos que no encajamos en la sociedad, pues,

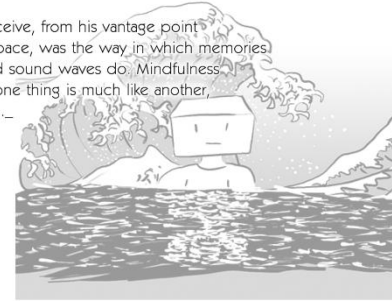


22. the wavelength of memory

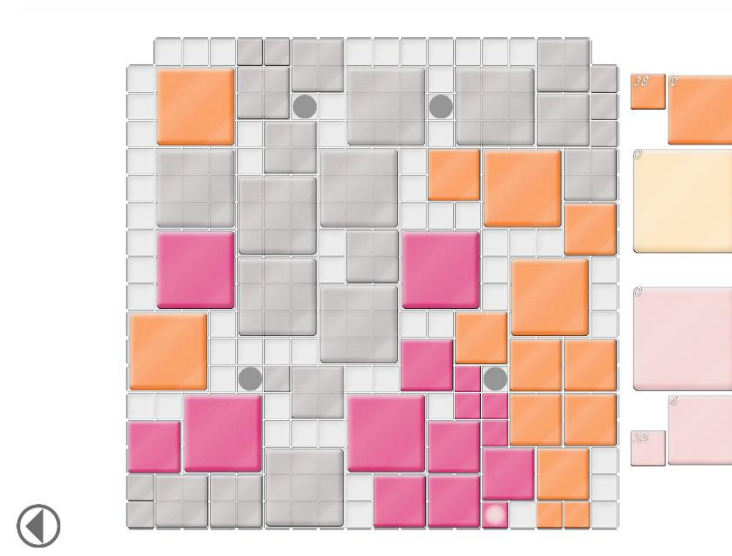
"Watch out," Frac said. "Don't fall in the river."

The boy took a quick step back, trembling. There was now a rushing particle system spray at his feet, with a treacherous current.

You see, what the boy could not perceive, from his vantage point there in that instantiated conceptual space, was the way in which memories have a wavelength, much like light and sound waves do. Mindfulness has a sort of harmony, and forgetting one thing is much like another, though some may be at a higher pitch.



swipe down to replay
swipe left and right to move forward and back



Es porque los juegos forman a las sociedades,
desde la juventud, y a veces se necesita a alguien
que se pare fuera y nos dé las lecciones.



Éste es su patrimonio cultural.

Con ésto han crecido.

Sí se puede hacer, y no es cosa de vergüenza.

Juegos formarán cada año parte más grande
de la cultura.

Y afectarán a la cultura en general.

El aprendizaje de diseño les preparará para
este mundo tecnológico.

Es una carrera.

Que vayan corriendo.

<http://www.raphkoster.com>

<http://www.theoryoffun.com>

