

*Soñamos a lo grande*  
**inventamos el mañana**



**¡CREAMOS UN  
VIDEOJUEGO CON  
SPLODER!**

## ¡CREAMOS UN VIDEOJUEGO CON SPOLODER!



60 MINUTOS



7-12 AÑOS



DIFICULTAD  
MEDIA

Vamos a hacer nuestro propio videojuego con Sploder, una plataforma flash online.

### DESCRIPCIÓN

Sploder es una página web que permite a los alumnos crear sus propios videojuegos de manera sencilla e intuitiva. No exige ningún conocimiento previo de diseño, gráficos o programación, solo un ordenador, un poco de práctica e imaginación. Ni siquiera es necesario instalar un programa o aplicación, ya que la web funciona de forma autónoma como interfaz de desarrollo y de juego. Permite guardar los juegos en nuestra cuenta y compartirlos con el resto de usuarios registrándose previamente.

### PREPARACIÓN

- Necesitaremos la ayuda de un adulto para:
  - Abrir la página web <http://www.sploder.com> y habilitar el complemento flash
  - Crear una cuenta para poder guardar las creaciones que hagamos

### MATERIALES

- Ordenador

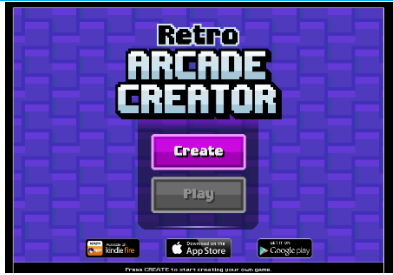
### ¡EMPEZAMOS LA ACTIVIDAD!

1

Abre el creador de juegos. Como podrás ver, hay dos tipos de juegos diferentes. Seleccionamos Retro Arcade Creator.

Esta plataforma crea un juego en el cual el personaje principal tiene que recorrer un camino en el cual tiene que superar obstáculos, recoger salud y armas especiales.





2

Dentro de Retro Arcade, pulsaremos en "Create".



3

Dentro de *créate*, le daremos a *new*.



4

Nos aparecerá un menú para establecer el nivel, concretamente pulsando el botón +



5

Una vez creado ya podemos acceder al mismo y podemos empezar a crear nuestro primer nivel.



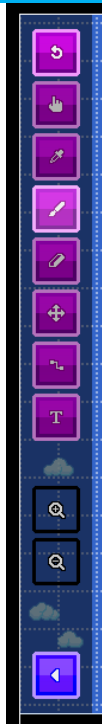
6

Nos aparecerán opciones para crear un escenario. Moviendo las flechas derecha-izquierda podemos elegir el que más nos guste.



7

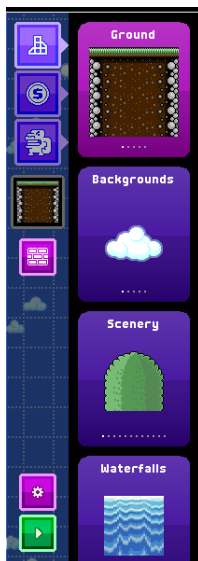
Después de seleccionarlo nos aparecerá la pantalla principal, con el juego prediseñado, nosotros sólo tenemos que añadir elementos ya que los gráficos vienen configurados.



A la izquierda tenemos el menú para diseñar el juego:


De arriba abajo:


1. Botón de deshacer la acción
2. Botón de mover la pantalla hacia todos los lados
3. Herramienta de clonar (nos permitirá duplicar objetos)
4. Lápiz (nos dejará dibujar techo y suelo del escenario)
5. Borrador
6. Conector entre objetos (nos permitirá conectar unos objetos con otros, lo veremos más adelante)
7. Herramienta texto (podremos hacer que los personajes digan algo)
8. Botón de agrandar escenario (para poder ver con más atención los objetos)
9. Botón de reducir escenario (para verlo a pantalla normal)
10. Botón de regresar al menú anterior.



Este es el menú de inserción de objetos. Como puedes observar, dentro de cada grupo de objetos hay varias opciones, si movemos los puntos con el ratón, aparecerán más diseños de grupos de objetos. Algunos interactúan con el personaje y otros no.

Primero pulsaremos en , donde nos aparecerá: suelo, fondos, paisaje y cascadas.

Si pulsamos en  nos aparecerán ítems de recogida, todos estos elementos son interactivos. Este apartado tiene: tesoros, salud, energía y hechizo mágico.

Si pulsamos el botón  nos aparecerán los villanos y obstáculos, cada uno realiza una acción diferente.

8

Mientras se va diseñando el juego puede pulsarse el botón "Test" para comprobar si los elementos funcionan como se había pensado. La prueba puede realizarse tantas veces como se quiera, hasta que el videojuego esté listo. Una vez terminado, solo hay que pulsar "Publish" para publicar el juego y los demás usuarios ya podrán jugar.

