

KIDS & HERO · TRAS SUS PASOS

Guía completa del juego

Todo lo que hay que saber para jugar, enseñar y probar Tras sus pasos: controles, mundo y tierras de afuera, oficios, construcción, álbum y huerta de Kids, etapas vivas, caminos de la historia, amigos y equipos, frutos del Espíritu, prendas, lugares secretos, desafíos y cuánto dura la cursada.

01 Qué es Kids & Hero
02 Cómo entrar, tu cuenta y el pase
03 Kids y Hero: las dos ramas
04 Controles en PC y en celular
05 La pantalla de juego
06 Tu primer camino nuevo
07 La mochila y el diario
08 Prendas, rarezas y legendarias
09 Monedas, mercado y economía
10 Trabajo y fabricación (Hero)
11 Tu casa y tus muebles (Hero)
12 Construir libre
13 Los oficios y sus maestros (Hero)
14 Hambre, comida, desmayo y la bolsa
15 Cosas sueltas por el mapa
16 Nadar y la gruta escondida
17 El Resplandor y las poses
18 Atributos y puntos de nivel
19 Los frutos del Espíritu (Hero)
20 Niveles y títulos
21 Dones, sellos e insignias
22 Terminar un curso y abrir otro mundo
23 Las 9 etapas y los 63 minijuegos
24 Las estrellas de los minijuegos
25 Las etapas vivas
26 Los caminos de la historia nuevo
27 Misiones de servicio
28 Aldeas y reputación (Hero)
29 Los pueblos que crecen nuevo
30 Las tierras de afuera
31 Los 24 lugares secretos
32 El álbum de figuritas (Kids)
33 La huerta (Kids)
34 Compañeros y la trama de Hero
35 El desafío de la etapa
36 Volver cada día nuevo
37 Amigos, regalos y equipos nuevo
38 Música, voz y calidad
39 Guardado y datos para el Campus
40 Cuánto dura la cursada
41 Consejos y problemas conocidos

HABITAT · CENTRO DE FORMACIÓN MINISTERIAL

VERSIÓN DEL 23 DE NOVIEMBRE DE 2026

01

Qué es Kids & Hero

Kids & Hero es una plataforma de juego para que chicos y adolescentes se formen en la Biblia jugando. Va a tener muchos cursos, y cada curso es un mundo propio para recorrer. El personaje, las medallas y un legado pasan de un curso al otro. Hoy está el primero; después vienen Hechos, la Escuela Maranata, En el principio y Héroes de la fe.

Es un juego de rol (RPG) con supervivencia. Armás tu personaje, subís de nivel, repartís puntos en tus atributos, conseguís ropa de distintas rarezas y aprendés oficios. En Hero, además, tenés que comer para seguir el camino: si te quedás sin comida, te desmayás y tenés que recuperar tu bolsa.

El primer curso es Tras sus pasos, sobre la vida de Jesús. Se recorre caminando por un mundo en 3D: Belén, Nazaret, el Jordán, Galilea, Capernaúm, Jerusalén, el Gólgota, la tumba vacía y Emaús. Cada lugar tiene una historia, un minijuego y personas para conocer. Al final de cada etapa está el desafío de la etapa, y al terminar el curso recibís una insignia que queda para siempre en tu personaje.

Hay dos ramas:

- **Kids (6 a 11 años):** colorida, con historias cortas y una jugabilidad simple. Los gráficos tienen el mismo nivel que Hero.
- **Hero (12 a 18 años):** más grande y más profunda. Tiene supervivencia completa, oficios, aldeas con reputación, compañeros de viaje con escenas de cine y una trama propia que acompaña los evangelios.

El juego tiene reglas firmes de contenido:

- **Es cristiano:** nada sensual. En lugar de bailes hay festejos bíblicos de alegría, como el de David.
- Los versículos son de la Nueva Traducción Viviente (NTV).
- Jesús solo dice palabras que aparecen en los evangelios.
- Ninguna decisión ofrece mentir, robar ni lastimar a nadie. Las elecciones son entre servir y pasar de largo, escuchar y apurarse, compartir y guardar.
- Nada depende de la suerte en lo importante: el progreso sale de lo que hacés.

> **Lo nuevo en esta versión.** Amigos del camino con regalos y equipos de hasta 5 con un desafío por semana; las paradas de cada etapa se abren de a una, ayudando a alguien del camino, y algunas misiones vienen en cadena; «Tu primer camino» para los que recién empiezan; «Te falta poco»; los pueblos que crecen con lo que hacés; los caminos de la historia, donde lo que decidís te lleva a lugares distintos y cierra con «Tus caminos»; un juego especial por etapa también en Kids; puntos con una cifra más; y la revisión de los 18 escenarios.

02

Cómo entrar, tu cuenta y el pase

Dirección: el juego está dentro de la web de Habitat, en habitat-cfm.org/jugar.html. Mientras dura la prueba solo entran los testers, con su link especial; el resto ve la página de presentación (habitat-cfm.org/kids-hero.html) hasta que el juego se lance.

1. En la portada elegís Kids o Hero.
2. **Tocás Jugar.** La primera vez armás tu personaje: nombre o apodo, edad, piel, pelo y ropa.
3. **Entrás con la cuenta familiar.** En Hero los adolescentes pueden entrar sin la cuenta de los padres, marcando que sus padres lo saben, o con Google.
4. La primera vez se descarga el mundo. Mientras tanto aparece la sala de espera, con imágenes, versículos, música y una barra con los megas, la velocidad y el tiempo que falta. Después todo queda guardado en el aparato y las actualizaciones bajan solo lo nuevo. Conviene la primera descarga con wifi.

En el celular el juego se juega con el teléfono acostado.

Lo gratis y el pase

Qué	Detalle
Gratis	Las primeras 6 horas de juego o hasta superar el desafío de la etapa 6 (Parábolas), lo que llegue primero.
Pase mensual	$12.000 por mes. Habilita todos los cursos y cubre a toda la familia.
Cuando se termina lo gratis	Aparece un cartel para activar el pase. Sin pase no se puede seguir avanzando en el recorrido.

Mientras el juego está en prueba, entran solo los testers con su link.

03

Kids y Hero: las dos ramas

	Kids	Hero
Para quién	6 a 11 años	12 a 18 años
Historias	Cortas y simples	Más detalladas, con una trama propia
Atributos	«Mis fuerzas» (6)	Cuerpo, los 8 frutos del Espíritu y Sabiduría
Supervivencia	Sin hambre: se explora y se junta	Completa: hambre, pesca, tala, piedra, fabricación y casa
Etapas vivas	Charla, fogata y preguntas en ventanas con botones	Charla, fogata y preguntas en escenas de cine
Lugares secretos	24, con un brillito que avisa de cerca; se abren solos	24, con pistas de los aldeanos
Aldeas y reputación	—	Sí
Prendas legendarias	Pueden salir en el 3% de los premios	10: siete por logros y tres en el 3%, con poder propio
Desafío de la etapa	8 preguntas, se supera con 60%	12 preguntas, se supera con 70%
Requisitos del desafío	La mitad de los carteles y una misión menos	Carteles, misiones y nivel
Estrellas de los minijuegos	Piden menos puntos	Piden más puntos
Caminos de la historia	La pregunta del narrador elige el camino	La respuesta del capítulo elige el camino
Escena de la cruz	Suave y sin sangre	Reverente y contemplativa

Las dos ramas comparten las 9 etapas, los 63 minijuegos y los 7 juegos especiales del material, las 63 misiones, las etapas vivas, los caminos de la historia, los lugares secretos, los amigos y equipos, y los niveles.

04

Controles en PC y en celular

PC

Acción	Tecla
Moverse	W A S D o flechas
Correr	Shift (mantener)
Saltar	Espacio
Interactuar (hablar, recoger, abrir)	E (mantener) o clic en el botón central
Orar	O
Saludar	H
Comer	C
Fabricar	B
Poses (Hero) o brillo (Kids)	P
Hablar con amigos (en sala)	T
Girar la cámara	Q y E, o arrastrar con el mouse
Acercar o alejar	+ y –, o la rueda del mouse
Avanzar una conversación	Clic, Espacio o Enter
Elegir una respuesta	1, 2, 3 o clic
Saltar una conversación	Esc
Pantalla completa	F11 (en Mac: Ctrl+Cmd+F)

Celular

- Joystick abajo a la izquierda para caminar. Empujándolo hasta el borde, corrés.
- Arrastrar con el dedo gira la cámara y pellizcar acerca o aleja.
- El botón central hace la acción del momento.
- En las conversaciones, tocar la pantalla avanza.
- En iPhone conviene «Agregar a inicio» para jugar a pantalla completa.

> **Kids sin botones de acción.** En Kids los carteles, las charlas, la fogata y los lugares secretos se abren solos cuando te parás encima de su marca.

05

La pantalla de juego

Arriba a la izquierda: tu foto con el nivel, el título (por ejemplo, «Peregrino»), la barra de nivel, los puntos y la mochila. En Hero, debajo, el día del juego, el mapa y la comida que te queda.

Arriba al centro: la brújula. Apunta al próximo lugar y muestra la distancia. Si te desmayaste, apunta a tu bolsa.

Tu próximo paso: un solo cartel arriba dice qué conviene hacer ahora (por ejemplo, «Ayudá al posadero» o «Juego especial: La carpa entre nosotros»). Al tocarlo se abre la lista con todo lo pendiente, y lo que está por cumplirse va primero. El botón «Ver camino» marca con una flecha y una luz adónde ir: el personaje no camina solo, vas vos.

Abajo: el botón de acción cambia según dónde estés: «Caminar a Nazaret», «Hablar con Natán», «Sentarse con tus compañeros», «Mover la roca», «Cocinar»... Al costado está el menú con cuatro opciones principales y «Más opciones».

Marcas en el mundo: el signo «!» amarillo sobre una persona es una misión; los destellos dorados son carteles para descubrir; los rollos brillan cuando estás cerca; las fogatas tienen piedras, leños y fuego.

La pantalla se mantiene despejada: ningún cartel se pisa con otro, se ve uno por vez y las pistas son chicas. En las charlas se esconden la pantalla de juego y las marcas, para ver bien las caras.

El mapa

- Se arrastra para moverlo y se acerca con la rueda o pellizcando.
- Tocá un lugar para que la brújula y la flecha te marquen el rumbo.
- Muestra las paradas, las misiones, los lugares secretos que ya descubriste y tu bolsa si te desmayaste.

06 · nuevo

Tu primer camino

Los primeros cinco minutos de quien recién empieza tienen una victoria rápida, en tres pasos cortos que muestra «Tu próximo paso»:

1. Un regalo de bienvenida brilla unos pasos adelante. Adentro hay una prenda única: las Sandalias del primer paso.
2. Hacer brillar tu Resplandor por primera vez.
3. Tu primera parada de la historia.

Al terminar subís al nivel 2, ganás un sello y aparece «¡Primera victoria!», con una tarjeta para compartir. Hasta entonces las pistas del narrador esperan, para no llenar la pantalla. Quien ya venía jugando no lo ve.

07

La mochila y el diario

Se abre con el botón de la mochila, arriba. Abre siempre en Equipo.

Pestaña	Qué tiene
Equipo	Tu personaje con cinco espacios: Cabeza, Túnica, Mano, Sandalias y Muñequeras. Lo que te ponés se ve en tu personaje.
Diario	Cuatro secciones: Prendas, Hallazgos, Lugares secretos e Historias. Ver abajo.
Objetos	Recuerdos de las etapas, reliquias de los lugares secretos con su ficha y su cita, y objetos de misiones.
Recuerdos	Tus lecturas grabadas y tus testimonios.
Cursos	Las insignias de los cursos que terminaste, con la fecha y la nota.
Trabajo (Hero)	Herramientas, materiales y comida. Desde acá comés y fabricás.
Atributos o Mis fuerzas	Tus atributos, lo que hace cada nivel y los puntos para repartir.



El diario de prendas: una puerta por rareza, con su progreso.

El diario

- **Prendas:** cuatro puertas, Comunes, Raras, Épicas y Legendarias. Cada una muestra cuántas tenés (por ejemplo, «0 de 73») con un aro que se llena. Las gemas brillan; las de rareza alta tiran chispas y laten. Adentro, las prendas que no encontraste se ven como una silueta clara con el título «Sin descubrir» y una pista.
- **Hallazgos:** los carteles que descubriste en el campo.
- **Lugares secretos:** los 24, con los que ya encontraste y pistas para el resto. Desde el nivel 8 las pistas se vuelven más claras.
- **Historias:** lo que fuiste viviendo en cada etapa.

08

Prendas, rarezas y legendarias

Toda la ropa es de la época de Jesús. Hay 144 prendas: 73 comunes, 35 raras, 26 épicas y 10 legendarias, más algunas únicas que nunca se pierden. Se consiguen como premio de etapas, misiones, desafíos y estrellas, o en la tejedora.

Rareza	Cuántas	Chance cuando ganás una prenda
Común	73	70%
Rara	35	20%
Épica	26	7%
Legendaria	10	3%

Hay como máximo dos legendarias por espacio, para que hagan honor al nombre. Siete se ganan con un logro difícil y tres pueden salir en el 3%. Cada legendaria tiene un poder propio mientras la tenés puesta:

Legendaria	Cómo se gana	Poder
Corona de la vida (Cabeza)	Superar los 9 desafíos a la primera	Perseverancia: +25% de experiencia
Túnica de Samuel (Túnica)	Terminar todas las misiones	Fiel en lo poco: +25% de denarios
Lámpara que no se apaga	Conseguir todos los sellos	Luz en la noche: ves más lejos en los lugares de noche
Sandalias del desierto	Bajar el Monte de la Tentación corriendo, en muy poco tiempo	Cuarenta años: corrés 20% más rápido
Muñequeras de pescador	Pescar 153 peces	Red llena: al pescar, pica el doble
Brazaletes de Bezalel	Construir tu casa con todos los muebles	Manos sabias: fabricar cuesta la mitad
Perla de gran precio	Abrir el cofre de la gruta escondida	Aliento profundo: nadás 30% más rápido y el aliento dura el doble
Sandalias del evangelio	Pueden salir en el 3%	Pies ligeros: caminás y corrés 15% más rápido
Túnica de muchos colores	Pueden salir en el 3%	Graneros llenos: el hambre baja 30% más lento
Turbante de lino fino	Pueden salir en el 3%	Consagrado: los atributos crecen 25% más rápido

09

Monedas, mercado y economía

Las monedas (denarios) se ganan con misiones, minijuegos, las preguntas de la gente y vendiendo lo que juntás o fabricás.

Lugar	Vende	Te compra
La carpintería	Hacha, pico, tablones	Madera y tablones
El alfarero	Bloques de piedra, pedernal	Piedra y bloques
La panadería	Pan	Granadas
La casa del pescador	Caña, red, pescado asado	Pescado crudo y asado
La tejedora	Prendas comunes y raras	—
La posada	Pan y pescado asado	Granadas y pescado
Puesto del mercado	Pan, granadas, pedernal	Casi todo

Precios más bajos: con Servicio 3 todo cuesta 10% menos; la Gentileza baja entre 5% y 10%; una aldea con 4 estrellas o más da otro 5%. En Hero se puede regatear, aunque pagar el precio justo honra el trabajo del otro, y las dos cosas quedan registradas.

Compartir: en el camino hay mendigos. Darles pan o denarios suma Bondad, Resplandor y Servicio.

Servicio	Premio
3	Te conocen en el mercado: 10% menos en todo
8	Manos abiertas: cada misión te deja 5 denarios más
15	Pañuelo del servidor: prenda única que nunca se pierde
25	Tesoro en el cielo: cuando das, ganás el doble de experiencia

10

Trabajo y fabricación (Hero)

Herramientas: pedernal (fogatas), hacha (madera), caña (pescar esperando el pique), pico (piedra) y red (pesca sola, más lenta).

Cómo se trabaja: con el hacha talás árboles, que vuelven a crecer a los pocos minutos; con el pico sacás piedra; con la caña pescás en el lago o en el río y tocás rápido cuando pica. La Fuerza baja los golpes y la Paciencia hace que piquen antes. Las granadas se juntan de los granados.

Qué	Necesita	Para qué
Tablones	2 de madera (hacha)	Construir
Bloques de piedra	2 de piedra (pico)	Construir
Fogata	3 de madera (pedernal)	Cocinar pescado. Dura unos minutos
Tu casa	10 tablones y 6 bloques	Se arma donde estés, fuera del camino
Cama · Mesa · Banco	3 · 2 · 1 tablones	Descansar, compartir, sentarse
Horno de piedra	4 bloques	Fuego permanente para cocinar
Cofre	2 tablones y 1 bloque	Lo que guardás acá no se pierde nunca
Lámpara de aceite	1 bloque	Ilumina tu casa de noche

Con los Brazaletes de Bezalel todo cuesta la mitad de materiales.

11

Tu casa y tus muebles (Hero)

Con 10 tablones y 6 bloques armás tu casa donde estés parado, fuera del camino. Adentro van la cama, la mesa, el banco, el horno, el cofre y la lámpara. El cofre es el lugar más seguro del juego y el horno es un fuego que no se apaga. Terminar la casa con todos los muebles da una legendaria.

12

Construir libre

Además de la casa con muebles, se puede construir libremente con piezas que se apilan en una grilla de un metro, como bloques. En Hero cada pieza cuesta materiales, que se devuelven al sacarla; en Kids son gratis. Lo construido se guarda y queda en el mundo.

Pieza	Cuesta (Hero)	Para qué
Bloque de piedra · Escalón · Columna ·	1 bloque de piedra	Muros, torres, escaleras y pórticos
Arco de piedra	2 bloques	Entradas grandes; se pasa por abajo
Bloque de madera	1 tablón	Paredes livianas
Puerta	2 tablones	Se pasa caminando
Piso de losas	1 losa	Pisos parejos de piedra
Techo de vigas	1 viga	Techos como los de Capernaúm (Marcos 2:4)
Pared de adobe	2 adobes (alfarería)	Las paredes típicas de las casas de Galilea
Carpa	1 carpa (taller de carpas)	Se arma y se entra, como las de Abraham
Cerco · Antorcha	1 de madera	Corrales, huertas y luz de noche

13

Los oficios y sus maestros (Hero)

Los oficios son trabajos de la época con niveles propios, de Aprendiz (1) a Maestro (30). Cada uno tiene un maestro o una maestra que vive en un lugar del mapa, enseña cómo se hacía de verdad y da encargos que suben el nivel. Se gana experiencia de oficio trabajando, y cada pocos niveles se aprende una receta nueva o se rinde más. Lo que fabricás se puede vender.

Oficio	Maestro · dónde	Qué se hace	Se aprende después
Pescador	Jonás · Mar de Galilea	Pescar con caña o red y cocinar	Pescado salado (8), dos peces, peces grandes
Carpintero	Jacobo · Taller de José	Talar, hacer tablones, muebles y la casa	Banquitos (8), yugos (18), arados (26)
Cantero	Matías · Templo de Jerusalén	Picar piedra y tallar bloques	Piedras de moler (8), tinajas (18), dinteles (26)
Agricultor	Eliab · El trigal de Booz	Espigar, sembrar, regar y cosechar trigo en 8 parcelas que crecen en tiempo real	Gavillas (12), semillas al cosechar (16)
Panadera	Ana · Belén	Moler trigo en harina y cocinar junto al fuego	Pan sin levadura (8), tortas dulces (14), cinco panes y dos peces (22)
Olivicultor	Simeón · La prensa de aceite	Varear olivos y moler aceitunas en la prensa	Lámparas (8), ungüentos (16), aceite puro (24)
Viñador	Tobías · La viña	Cortar racimos, podar y pisar uvas en el lagar	Vino en vasijas (8), vino de fiesta (24)
Tejedora	Raquel · Tecoa	Esquilar ovejas, arrancar lino, hilar y tejer en el telar	Lienzo (8), mantos (12), túnicas sin costura (20)
Fabricante de	Natán · El taller de carpas	Sogas de lino, estacas y lona en el telar	Lona de pelo de cabra (8), carpas (12), cortinas (20)
Alfarera	Miriam · La alfarería	Juntar barro y modelar piezas junto al fuego	Cántaros (8), adobe (12), vasijas pintadas (20), ánforas (26)

Algunas recetas piden estar cerca de un fuego (fogata u horno) y las telas piden un telar. Los barriales, los olivos, las vides y los rebaños vuelven a cargar solos después de un rato.

14

Hambre, comida, desmayo y la bolsa

El juego es de supervivencia. La comida baja mientras jugás; cuando falta poco, aparece un aviso y la imagen se pone gris.

- **Pescado asado:** llena mucho, unos 25 minutos de juego.
- **Granadas:** llenan menos, unos 10 minutos.
- **Pan:** se compra en la panadería, la posada y el mercado.

Si te desmayás: tu personaje cae y la bolsa con todo lo que llevabas queda en ese lugar. Te levantás en el punto de inicio y aparece un reloj de 2 minutos para recuperarla, con la distancia. La brújula y el mapa te llevan hasta ella. Si llegás a tiempo, recuperás todo; si no, se pierde. La Agilidad decide si llegás.

Lo que ayuda

- **Control propio alto:** el hambre baja más despacio, y en su cuarto escalón te da 1 minuto más para buscar la bolsa.
- **Amor en su último escalón:** alguien que ayudaste cuida tu bolsa y no se pierde.
- **Humildad:** cada 5 puntos protegen una prenda valiosa.
- Las prendas únicas y lo que guardaste en el cofre no se pierden nunca.

15

Cosas sueltas por el mapa

Por todo el mapa, dentro y fuera del camino, hay cosas tiradas para juntar: un fardo de ropa, una caja de herramientas, una pila de materiales o una bolsita. Brillan de lejos y se juntan al pasar por encima. Cada día cambian de lugar al azar, así que conviene salir del camino y explorar.

Qué es	Cuántas	Qué da
Ropa común (fardo claro)	50%	Una prenda común que todavía no tengas
Herramientas (caja de madera)	15%	Pedernal, hacha, caña, pico o red, la que te falte
Materiales de construcción	15%	Madera, piedra, tablones, adobe o bloques
Ropa rara (fardo azul que brilla)	2%	Una prenda rara o épica
Otras cosas (bolsita)	18%	Denarios, barro, lana, lino, semillas o aceitunas; muy de vez en cuando, una granada

Si ya tenés toda la ropa de ese tipo o todas las herramientas, el hallazgo se convierte en denarios o materiales. Comida casi no hay: para comer hay que pescar, cosechar, comprar o cocinar. En Kids también hay hallazgos desparramados por todo el mapa, igual que en Hero. Al juntarlos dan una prenda, un sobre de figuritas o puntos, así que siempre vale la pena agarrarlos.

16

Nadar y la gruta escondida

En el río Jordán tu personaje se sumerge hasta el pecho. En el Mar de Galilea se puede nadar: debajo de la comida aparece la barra de cansancio, que baja mientras nadás y se recupera cuando frenás y flotás.

Cruzando el lago a nado, contra la pared de la montaña, hay una cueva a ras del agua. Para llegar hay que frenar varias veces a tomar aliento. Adentro hay un túnel largo, un mirador sobre un acantilado y un jardín escondido dentro de la montaña, con una laguna y un cofre bajo un rayo de sol. El cofre da 40 denarios y la legendaria Perla de gran precio.

Junto con la cruz y la resurrección, es de los lugares más impactantes del juego.

17

El Resplandor y las poses

El Resplandor es la luz que crece en tu personaje con las buenas obras: misiones, ayudas, compartir, descubrir lugares secretos y ayudar a las personas escondidas. Es la idea del rostro de Moisés después de estar con Dios (Éxodo 34) y de que las buenas obras alumbren a otros (Mateo 5). Tiene 10 niveles y se ve como un brillo suave.

Poses (tecla P, Hero): brazos cruzados, capa al viento, mirar el horizonte y levantar la lámpara.

Festejos: en lugar de bailes hay cuatro festejos de alegría, como en la Biblia: el Festejo de David (2 Samuel 6:14), el del Salmo 150, el de la cosecha y el del hijo que volvió. Los dos últimos se abren con más Resplandor. Orar (tecla O): tu personaje se arrodilla; algunas misiones lo piden.

Atributos y puntos de nivel

Puntos de nivel. Cada vez que subís de nivel ganás 3 puntos para repartir con libertad total entre tus atributos, hasta 100 en cada uno. Subir un atributo cuesta más a medida que crece:

Tramo del atributo	Costo de cada punto
0 a 29	1 punto de nivel
30 a 59	2 puntos de nivel
60 a 100	3 puntos de nivel

Además, los atributos suben solos con la práctica: pescar sube la Paciencia, talar la Fuerza, ayudar el Amor. Cada 20 puntos se activa un escalón nuevo, y los escalones se suman. Al confirmar, los puntos quedan fijos.

Cuerpo (Hero): Fuerza (menos golpes y más madera) y Agilidad (caminás más rápido y saltás más alto). Sabiduría: crece escuchando testigos, descubriendo lugares secretos, mirando objetos del camino, leyendo la Escritura y superando desafíos; da de +40% a +200% de experiencia por trabajar. Humildad: crece dando; desde la etapa 4 algunos desafíos de Hero la piden, y se consigue invitando a un amigo a una sala y regalándole un punto (Mateo 23:11).

Mis fuerzas (Kids)

Fuerza	Talás y picás con menos golpes, y sacás más madera.
Agilidad	Caminás más rápido y saltás más alto.
Dominio propio	El hambre baja más despacio.
Paciencia	Los peces pican antes y es más fácil sacarlos.
Sabiduría	Ganás más experiencia por trabajar.
Generosidad	Las misiones te regalan comida y materiales.

19

Los frutos del Espíritu (Hero)

> *«En cambio, la clase de fruto que el Espíritu Santo produce en nuestra vida es: amor, alegría, paz, paciencia, gentileza, bondad, fidelidad, humildad y control propio.» (Gálatas 5:22-23)*

Ocho frutos son tus atributos de carácter. Cada uno tiene cinco escalones, en 20, 40, 60, 80 y 100.

Fruto	Crece con	Escalones (20 · 40 · 60 · 80 · 100)
Amor	Ayudar	+10% en misiones de ayuda · los que ayudaste vuelven con una misión · +20% · tus ayudas suben la reputación de la aldea · si te desmayás, cuidan tu bolsa
Alegría	Cumplir misiones y animar a otros	+5% de experiencia · las estrellas de los minijuegos valen más · +10% · 30 s de carrera rápida al completar una misión · +15% y compañeros más animados
Paz	Orar, descansar junto al fuego, calmar a otros y los golpes en los minijuegos	0,5 s de invulnerabilidad tras un golpe · 1 s · +1 corazón · 2 s · escudo: el primer golpe de cada partida no resta
Paciencia	Pescar con caña	Pican 10% antes · ventana más larga · pican 20% antes · chance de sacar dos · peces raros
Gentileza	Tratar bien a la gente de las aldeas	−5% en precios · te saludan primero y te dan pistas · −10% · te regalan comida · misiones escondidas
Bondad	Compartir pan y denarios	Compartir duplica la reputación · lo compartido vuelve como regalo · los necesitados te dicen dónde hay lugares secretos · compartir suma Alegría · canasta extra de pan
Fidelidad	Volver cada día y terminar lo empezado	Bonus de racha · un día de gracia · bonus mayor · las misiones a medias nunca se pierden · cofre semanal
Control	Comer con medida	−10% de hambre · comer llena más · −20% · 1 minuto más para buscar la bolsa · −35% de hambre

Las misiones escondidas de Gentileza muestran personas que nadie ve, dentro de casas y patios: un anciano que no puede levantarse, una viuda sola, un chico enfermo, un hombre ciego, una madre cansada y un forastero.

20

Niveles y títulos

Cada curso tiene su propio nivel, del 1 al 75, y arranca en 1. Lo que pasa de un curso a otro es el perfil, el avatar, las medallas y el Cinturón de la verdad (ver «Terminar un curso y abrir otro mundo»). Se sube con los puntos de minijuegos, misiones, desafíos, estrellas y trabajo. Los puntos se muestran con una cifra más, para que se sienta cuánto se avanza: una misión da 500 y una respuesta correcta 1.000. Hasta el nivel 30 cada nivel pide 600 × nivel × (nivel − 1) puntos en total (el nivel 2 pide 1.200 y el 10, 54.000); desde ahí, 36.000 puntos más por nivel.

Nivel	Título	Nivel	Título
1	Peregrino	15	Siervo fiel
2	Caminante	20	Obrero de la mies
3	Aprendiz	25	Pastor
4	Discípulo	30	Maestro de la Palabra
5	Servidor	35	Guardián
6	Mensajero	40	Columna
7	Testigo	45	Mayordomo fiel
8	Sembrador	50	Anciano
9	Pescador de personas	55	Edificador
10	Embajador	60	Enviado
11	Atalaya	65	Vencedor
12	Pionero	70 · 75	Fiel hasta el fin · Amigo de Jesús

21

Dones, sellos e insignias

Frutos y dones. Los frutos son el carácter y se miden con lo que hacés. Los dones apuntan a un servicio y se miden con lo que elegís en las charlas, los testigos y las fogatas: maestro, pastor, evangelista, profeta, apóstol, misericordia y servicio. Por ahora se guardan como datos para que el Campus acompañe a cada uno.

Sellos. Se ganan con momentos especiales: llegar primero a la tumba corriendo con Pedro y Juan, la charla completa de cada etapa, juntar los rollos, la fogata, las tres preguntas de la gente bien respondidas y otros. Juntarlos todos da una legendaria.

Insignias. Al superar los 9 desafíos de un curso recibís su insignia: se ve en tu cinturón de la verdad (Efesios 6:14) y junto a tu nombre en las salas, y queda en Cursos con la fecha y la nota. Hoy está Tras sus pasos; después vienen Hechos, la Escuela Maranata, En el principio y Héroes de la fe.

22

Terminar un curso y abrir otro mundo

Cada curso es un mundo propio, con su nivel, sus atributos, su ropa y sus objetos. Terminarlo tiene un premio grande, para que valga la pena llegar al final:

1. La insignia del curso en el Cinturón de la verdad, para siempre y en todos los mundos.
2. Un título de legado que se ve en todos los mundos.
3. +10% de experiencia en todos los mundos.
4. Una prenda legendaria única del curso, que se puede usar en cualquier mundo.
5. Un paquete de bienvenida al entrar a un mundo nuevo.

El primer mundo lo elige cada uno. Para abrir otro hay que llegar al nivel 40 del mundo actual; después se puede ir y venir sin perder nada, y cada mundo guarda su avance. Esto se activa cuando esté listo el segundo curso.

23

Las 9 etapas y los 63 minijuegos

Cada etapa tiene 7 paradas: cinco en el camino y dos a elegir (A o B) en el medio. Cada parada tiene una historia breve, un minijuego distinto y a veces una pregunta. Ningún minijuego se repite. Tu mejor marca suma puntos y da estrellas. Cada etapa termina con el desafío de la etapa.

Las paradas se abren de a una, alternadas con ayudar a alguien: hacés una parada, se abre una misión cerca, y al cumplirla se abre la parada siguiente. En cada etapa hay cuatro personas que abren el camino: la primera abre la parada 2; la segunda, la 3; la tercera, el desvío A o B; la cuarta, la última parada. Mientras tanto la parada tiene un candado y «Tu próximo paso» dice a quién ayudar.

Etapa	Lugares del mapa	Algunos minijuegos
1 · Nacimiento	Belén y los campos de los pastores	La luz del anuncio, Rumbo a Belén, Ovejas perdidas, Seguí la estrella, El coro de los ángeles
2 · Infancia	El taller de José y el templo	Las dos palomas, Huida a Egipto, El taller de José, El templo en piezas
3 · Bautismo	El Jordán y el desierto de Judea	Miel silvestre, Cruzando el tronco, Verdadero o falso, Noche en el desierto
4 · Galilea	El Mar de Galilea y Caná	Las seis tinajas, Redes en el lago, Remá mar adentro, Luz del mundo
5 · Milagros	Capernaúm y la colina de los cinco mil	Calmá el mar, El techo abierto, Panes y pescados, Caminar sobre el agua
6 · Parábolas	El campo del sembrador y la posada	Semillas en buena tierra, La oveja perdida, La perla de gran valor, Construí sobre la roca
7 · Jerusalén	El aposento alto y Getsemaní	Desde el sicómoro, Mantos y palmas, Lavar los pies, Velar y orar
8 · La cruz	El Gólgota y la tumba	El canto del gallo, Paso a paso, Acordate de mí, Luz en la oscuridad
9 · Resurrección	Emaús y la orilla del lago	Correr la piedra, Partir el pan, Las pruebas de Tomás, La red llena

Los juegos especiales de cada etapa

Siete etapas tienen además un juego especial sobre su material de estudio, en un puesto con el ícono 🧩 (sin dados: nada es de azar). Se abre al cumplir la primera misión de su etapa, con aviso del narrador, y aparece en «Tu próximo paso». En Hero da Sabiduría; en Kids, con más tiempo, da luz. Están en las dos ramas.

Etapa	Juego especial	Qué se hace
1 · Nacimiento	La carpa entre nosotros	Armar la carpa pieza por pieza mientras se completa Juan 1:14
2 · Infancia	Cuatro raíces	Hacer crecer las cuatro raíces de Lucas 2:52: sabiduría, estatura, favor de Dios y de la gente
3 · Bautismo	Tres voces en el desierto	Responder como Jesús a las tres tentaciones, y después a las mismas voces como suenan hoy
4 · Galilea	Semilla de mostaza	Regar y sacar yuyos: la semilla crece un poco cada vez que jugás y nunca vuelve a empezar
6 · Parábolas	La sorpresa	Escuchar la parábola y tocar justo en el momento que habría sorprendido a los que la oían
7 · Jerusalén	La mesa de la Pascua	Unir cada cosa de la mesa con lo que recordaba
9 · Resurrección	Investigación	Como Teófilo, unir las cinco pistas de la resurrección con lo que las respalda

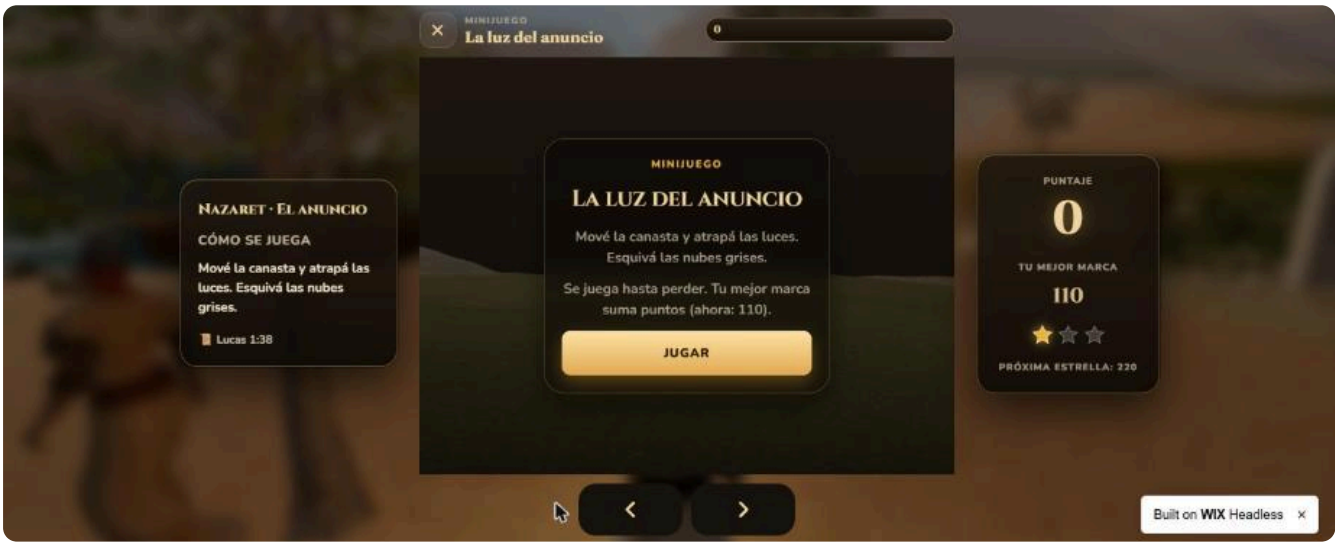
24

Las estrellas de los minijuegos

Cada minijuego da de 1 a 3 estrellas según tu mejor marca. Con 63 minijuegos se pueden juntar 189 estrellas. Volver a jugar para superarte suma horas sin hacer el juego más difícil.

	1 estrella	2 estrellas	3 estrellas
Hero	100	220	350
Kids	65	145	225

Los cuatro minijuegos que dan muchos más puntos piden más: Corredor, Bloques, Deslizar y Saltos.



Las estrellas al empezar un minijuego, con lo que falta para la próxima.

- Las estrellas se ven en la tarjeta de la parada, al empezar, en el panel del costado y al terminar, donde las nuevas aparecen con un saltito.
- Cada estrella nueva da 100 puntos y un aviso con tu total.
- Al juntar 10, 25, 50, 80, 120 y 160 estrellas ganás una prenda rara o mejor.

25

Las etapas vivas

El material de estudio se cuenta jugando, en las 9 etapas, de cinco formas. Los personajes hablan con voz grabada; tu personaje no tiene voz y sus elecciones se ven escritas.

1. **La charla con un personaje.** Elegís qué preguntarle, de a una, hasta despedirte. Completar la charla da un sello.
2. **Cinco rollos escondidos por la etapa.** Brillan cuando estás cerca y se juntan al pasar. Cada uno cuenta un dato; los cinco dan un sello y una prenda.
3. La fogata con Eleazar y Asher, junto a un fuego visible en el mapa. Hablan de lo vivido y vos elegís qué decir. Cada respuesta suma a un don.
4. **Las preguntas de la gente.** Tres por día, con 2 denarios por acierto. Las tres bien dan un sello. Al día siguiente hay preguntas nuevas.
5. **El narrador.** Mientras jugás en la etapa, cada dos minutos y medio cuenta un pedacito de la historia.

Etapa	Charla	Fogata	Preguntas
Nacimiento	Eliab, pastor de Belén	Los campos de los pastores	Rubén, mercader
Infancia	Natán, maestro de la ley, en el templo	El taller de José	Tamar, vecina de Nazaret
Bautismo	Andrés, discípulo de Juan	El desierto de Judea	Tobías, barquero del Jordán
Galilea	Joel, sirviente de la boda de Caná	La orilla del lago	Zebedeo, padre de Santiago y Juan
Milagros	Efraín, uno de los cuatro amigos del paralítico	La colina de los cinco mil	Débora, panadera de Betsaida
Parábolas	Ananías, el posadero	El campo del sembrador	Lea, sembradora
Jerusalén	Elí, el hombre del cántaro	Getsemaní, de noche	Rode, sirvienta de la casa
La cruz	Simón de Cirene	Junto a la tumba, al amanecer	Juana
Resurrección	Cleofas	Las brasas de la orilla	María de Cleofas



Hero: la charla con Natán en el patio del templo.



Kids: la fogata en una ventana con botones.

26 · nuevo

Los caminos de la historia

En cada una de las 9 etapas hay una decisión que te lleva a un lugar distinto del mapa. En Hero la elige tu respuesta a la pregunta del capítulo; en Kids, la pregunta del narrador. Cada camino tiene su persona, su escena hablada y una decisión adentro:

- **Una respuesta buena, con premio propio:** una prenda única, un título o figuritas.
- **Otra menos linda, pero nunca grave:** te perdés algo, alguien se queda triste o te mira distinto.

Lo que pasó se arrastra: en la etapa siguiente alguien lo recuerda. Algunos caminos piden llevar algo a alguien o buscarlo, con un anillo de luz que marca dónde. Cada jugador vive un solo camino por etapa; los otros quedan para otra partida, así que dos amigos pueden contar historias distintas.

Tus caminos

Al terminar las 9 etapas aparece el resumen de todo lo que elegiste, con un título según cuántas veces elegiste ayudar:

Cuántas veces ayudaste	Título
7 o más	Discípulo del camino
4 a 6	Peregrino que aprende
Menos de 4	Peregrino en camino

El resumen queda en «Más opciones», en «Tus caminos», y se puede volver a ver.

27

Misiones de servicio

Personajes bíblicos te piden ayuda. Hay 63 misiones. Cuatro por etapa abren las paradas (capítulo «Las 9 etapas»); otras 22 vienen en cadena, de hasta tres seguidas: al terminar una aparece la siguiente con la misma persona o alguien cercano. Las demás quedan dando vueltas por el escenario. Los que piden ayuda tienen un «!» amarillo y están cerca de su escena.

- **Llevar:** llevar algo a alguien.
- **Buscar:** encontrar algo que se perdió.
- **Hacer:** orar, adorar o saludar en un lugar.
- **Leer o contar:** grabar una lectura o compartir tu testimonio.

Las misiones de foto con alguien a quien le predicaste traen un paso a paso sencillo para predicar. En Hero son seis pasos: empezar por tu historia, contar quién es Jesús y lo que hizo por nosotros, compartir Juan 3:16, escuchar con respeto e invitar a dar un paso (orar juntos o ir a la iglesia). En Kids son cuatro pasos con palabras simples.

Cada misión vale 500 puntos, suma Resplandor y Servicio, y a veces da una prenda. Algunas piden Humildad para empezar. Las misiones de cada etapa cuentan para el desafío. Terminarlas todas da la Túnica de Samuel.

28

Aldeas y reputación (Hero)

Belén, Nazaret, Caná, Capernaúm, Jericó, Jerusalén y Emaús tienen reputación de 0 a 5 estrellas: de «te miran con desconfianza» a «te reciben como a uno de la familia».

- Saludar («Shalom»), una vez por día a cada persona. Saludar a quienes nadie saluda suma más. Escuchar a una anciana hasta el final.
- Pequeñas ayudas, y volver otro día a ver cómo sigue.
- **Decisiones con marginados:** servir, ayudar a medias o pasar de largo. Tus compañeros lo notan. Calmar a un vecino enojado.
- Escuchar a los testigos de los evangelios.

Con 4 estrellas o más te hacen descuento, te saludan por tu nombre y te dan pistas de lugares secretos. Hacia Jerusalén hay más soldados y la tensión crece.

29 · nuevo

Los pueblos que crecen

Cada pueblo cambia con lo que hacés en su etapa: misiones cumplidas, paradas de la historia y, en Hero, la relación con la aldea. Tiene cuatro escalones, y cada uno se ve en el mundo:

1. El mercado se llena de cántaros, canastas y un toldo, y llega gente.
2. Faroles encendidos y más vecinos.
3. Telas de colores entre las casas y el pozo arreglado.
4. **Fiesta:** una mesa larga con comida y vecinos festejando.



Caná, con la boda bajo el toldo.

Al subir un escalón aparece un aviso con el nombre del pueblo. En «Más opciones», «Los pueblos» muestra cómo va cada uno. Está en Kids y en Hero.

30

Las tierras de afuera

A los costados del camino principal se abre un mundo mucho más grande, con 24 lugares unidos por senderos. Se ven en el mapa y cada uno tiene un cartel con su historia bíblica. Están en Hero y en Kids.

- **Aldeas:** Tecoa, Gat-hefer, Jericó, Betsaida, Naín, Sicar, Betania, Arimatea y Tiberíades, con casas, pozo, plaza y gente.
- **Talleres de oficio:** el trigal de Booz, la alfarería, el taller de carpas, la viña y la prensa de aceite, donde viven los maestros (capítulo 13).
- **Rincones para descubrir:** la atalaya, la piedra de Betel, la encina de Mamre, el manantial, la cumbre del este, la cisterna de José, el miliario romano, la higuera, el mirador de los montes y la piedra Ebenezer.

En las tierras de afuera también hay rebaños para esquilar, barriales, cosas sueltas para juntar y lomas verdes para explorar.

31

Los 24 lugares secretos

Escondidos por el mapa hay 24 lugares con objetos únicos, al menos dos por etapa, en Hero y en Kids. Cada uno tiene una entrada disimulada: una roca que se corre, una tapa en el piso o maleza que tapa una abertura. Adentro hay un pequeño escenario propio, y cada objeto tiene su ficha con la historia y la cita. Todo tiene base bíblica o en hallazgos arqueológicos.

Etapa	Lugares
Nacimiento	La gruta de los pastores · El pasadizo del Herodión · El pozo de David
Infancia	El sótano del taller · El depósito de la sinagoga · El refugio del camino a Egipto
Bautismo	La cisterna seca · La gruta del manantial · La cueva de Juan
Galilea	La cueva de los profetas · La barca hundida · La sinagoga de Magdala
Milagros	El depósito de la casa · El hueco de las canastas · El estanque de Betesda
Parábolas	El lagar escondido · El pozo tapado
Jerusalén	El túnel de Ezequías · La bodega del aposento · La cueva de la prensa
La cruz	La vieja cantera · La cámara de Caifás
Resurrección	La tumba de la roca · La cueva de los rollos



Kids: el pasadizo del Herodión recién descubierto.

Cómo encontrarlos. En Hero, el botón central cambia cuando estás cerca, y los aldeanos y los necesitados te dan pistas. En Kids, un brillito marca la entrada de cerca y el lugar se abre solo al pararte encima. En el diario están las pistas de los que faltan.

32

El álbum de figuritas (Kids)

En Kids hay un álbum para completar, con 72 figuritas en 6 páginas: Personas, Animales, Objetos, Parábolas, Plantas y Lugares. Cada página tiene una figurita brillante especial. Se abre con el botón del álbum.

- **Sobres:** aparecen a veces en el camino, se gana uno con cada misión terminada y otro cada 4 cosechas de la huerta. Al abrirlos salen figuritas con una animación.
- **Lugares:** las figuritas de Lugares se ganan visitando cada lugar.
- **Repetidas:** 3 repetidas se cambian por un sobre nuevo.

33

La huerta (Kids)

Junto a los Campos de los pastores, cada chico tiene su huerta: seis parcelas con cerco y un cartel. Se siembra, se riega y se cosecha caminando sobre cada parcela, y al pisar una vacía aparece para elegir qué plantar. Las plantas crecen mientras jugás.

Hay seis cultivos de la época: trigo, pepino, cebolla, melón, lenteja y mostaza (la semilla más chiquita, Mateo 13:31-32). Los nuevos se desbloquean a medida que cosechás. Cada 4 cosechas ganás un sobre de figuritas.

34

Compañeros y la trama de Hero

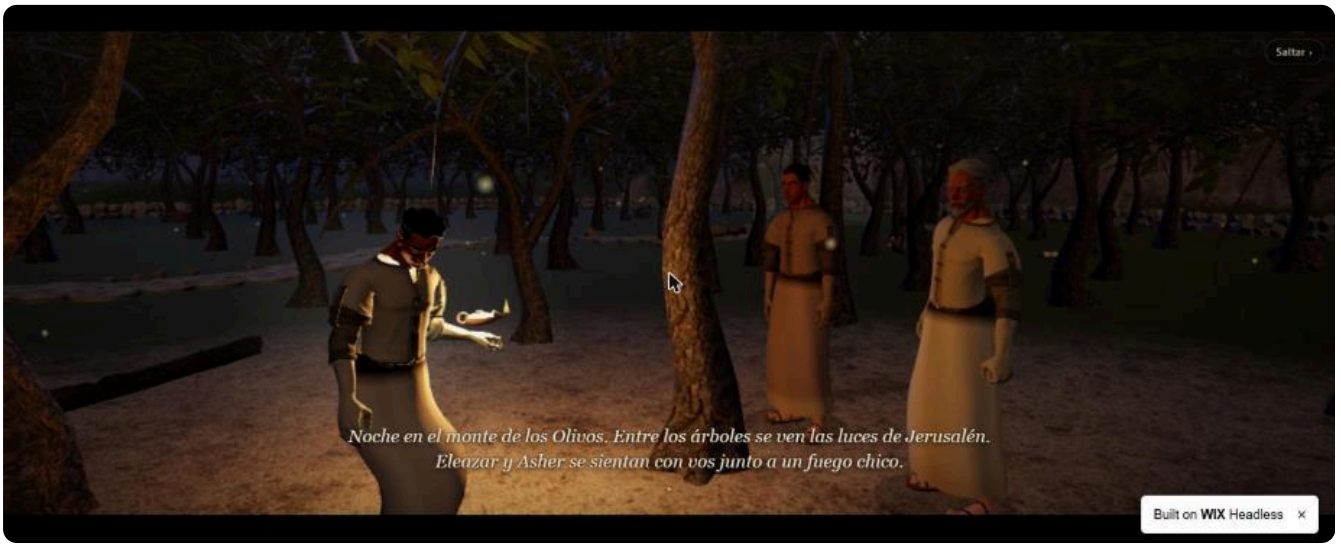
Eleazar, anciano escriba que guarda el rollo de Isaías. Asher, tu amigo zelote, que quiere que el Mesías eche a Roma. Lucio, soldado romano que empieza a preguntarse quién es este maestro. Cada uno cambia su actitud hacia vos según tus decisiones.

Conversaciones de cine. Pasan en el mundo: la cámara va a plano y contraplano sobre el hombro, la pantalla de juego se esconde, los personajes se miran, gesticulan y hablan con voz. Abajo van los subtítulos con el nombre de quien habla. Cuando te preguntan algo, elegís entre 2 y 4 respuestas.

La historia. Sos aprendiz de pescador en Capernaúm. Tu papá está enfermo y las redes no alcanzan. Una noche, junto al fuego, Eleazar te cuenta la historia de un niño nacido en Belén, y desde entonces te acompaña una pregunta: ¿quién es este hombre? Cada etapa es un capítulo, con testigos que cuentan lo que vivieron y la tensión que crece hacia Jerusalén.

El rollo de Isaías. En cada etapa Eleazar encuentra un fragmento de Isaías 53 (son 9). Frente a la cruz lo lee completo:

> *«Pero él fue traspasado por nuestras rebeliones y aplastado por nuestros pecados.» (Isaías 53:5, NTV)*



La fogata de Getsemaní, de noche entre los olivos.

35

El desafío de la etapa

Al final de cada etapa está el desafío de la etapa. Se presenta como un desafío y no como un examen, pero fija lo aprendido.

Antes del desafío

Para abrirlo hay que cumplir requisitos, que se muestran con barras para ver lo que falta:

Etapa	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Carteles descubiertos	6	7	7	4	3	2	5	5	3
Misiones de la etapa	3	3	3	2	2	2	2	2	2
Nivel (solo Hero)	3	5	7	9	11	13	15	17	19

En Kids alcanza con la mitad de los carteles y una misión menos, y no se pide nivel. En Hero, desde la etapa 4 algunos desafíos piden también Humildad.

El desafío

- **Hero:** 12 preguntas; se supera con 70%. Kids: 8 preguntas; se supera con 60%.
- **Tipos:** opción múltiple, completar un versículo (NTV), ordenar, unir, verdadero o falso y una reflexión personal.
- Si no sale, se vuelve a intentar con preguntas distintas. Se guarda la mejor nota, los intentos y la fecha. Superarlo por primera vez da puntos y una prenda rara o mejor. Superar los 9 da la insignia del curso; superarlos todos a la primera da la Corona de la vida.

36 · nuevo

Volver cada día

- **Desafío del día:** tres metas cortas que cambian cada día. Al cumplirlas ganás un premio, y siete días cumplidos completan el camino de 7 días, que termina con una prenda única, el Manto del caminante.
- **Te falta poco:** cuando estás cerca de algo (subir de nivel, cerrar el desafío del día, ganar una prenda con estrellas o con Servicio, completar una página del álbum, terminar la etapa o la misión que llevás), aparece un aviso con su barra y queda primero en «Tu próximo paso». Cada aviso sale una sola vez.
- **Adviento y Navidad:** del 1 al 25 de diciembre se abre una ventana por día con la historia de la Navidad, y el 6 de enero la de Reyes.
- **Resúmenes:** al cerrar la semana, el mes, el semestre y el año aparece un resumen de cómo creció tu personaje, cada uno con su forma.
- **Tarjetas para compartir:** los logros grandes, los resúmenes y las ventanas de Adviento se pueden compartir como tarjeta.
- **Avisos:** con permiso, el juego manda un aviso por día, de día, cuando hay desafío o ventana nueva y todavía no jugaste. Se desactivan en el mismo lugar.

Día del camino	Hero	Kids
1	20 denarios	200 puntos
2	3 panes	10 de luz
3	15 de Resplandor	300 puntos
4	40 denarios	15 de luz
5	5 panes	400 puntos
6	25 de Resplandor	20 de luz
7	El Manto del caminante	El Manto del caminante

37 · nuevo

Amigos, regalos y equipos

Salas. Con el botón Amigos creás una sala y compartís el código, o entrás a la de otro. En la sala se ven los personajes de todos con su nombre, sus insignias y su Resplandor; hay frases rápidas y saludos, se puede orar juntos y regalar un punto de atributo, que suma Humildad.

Amigos del camino. En la sala, al lado del nombre de cada uno, está «🤝 Ser amigos»: cuando los dos aceptan, quedan amigos para siempre, aunque después jueguen separados. Hace falta tener cuenta.

Regalos. A cada amigo se le puede mandar un regalo por día, hasta 5 regalos por día en total. Llega a su buzón aunque no esté jugando, con una frase de una lista fija (no hay texto libre en ninguna parte).

Hero	Kids
Canasta de pan y fruta	Estrellita
Bolsita de denarios	Un poco de luz
Pescado asado	Sobre de figuritas

Equipos. Un equipo junta hasta 5 amigos, con un nombre bíblico (por ejemplo, «Los de la barca»). Cada semana, desde el lunes, tienen un desafío común: caminar juntos, orar, charlar con la gente, completar paradas, saludar o, en Hero, juntar trabajando en los oficios. Lo que hace cada uno suma a la barra del equipo, y el desafío se cumple con al menos dos que pongan su parte.

Premio	Hero	Kids
Al cumplir el desafío, cada uno	50 denarios y 20 de Resplandor	500 puntos y 10 de luz
Si todos pusieron su parte	30 denarios más	300 puntos más
Al cumplir 4 semanas	El Turbante de los compañeros de camino	El Turbante de los compañeros de camino

38

Música, voz y calidad

- **Música:** cada momento tiene su pista elegida. La exploración suena con «The Road Beyond the Ruins», en Hero y también en Kids. No hay música sintetizada.
- **Voz:** los personajes, el narrador y los compañeros hablan con voces grabadas, Ahora está todo hablado: charlas del camino, escenas con decisiones, misiones, pueblos, carteles, lugares secretos y avisos. Ya no se usa la voz del aparato: las pocas líneas que cambian en cada partida (por ejemplo, las que llevan tu nombre) se leen en el cartel.
- **Calidad gráfica:** Baja, Media, Alta y Ultra, y el juego se ajusta solo según el aparato. En aparatos viejos conviene Baja.
- **Pantalla completa:** en PC, F11 o el botón del menú; en iPhone, «Agregar a inicio».

39

Guardado y datos para el Campus

El progreso se guarda en el aparato y, con cuenta, también en la nube: entrando en otro aparato seguís donde estabas. El ranking muestra los puntos y las etapas de cada jugador, por rama. Para el Campus y los tutores se guarda un resumen: horas de juego, etapas, desafíos (superado, nota e intentos), nivel, insignias, dones y frutos.

Panel de la dirección. En la web de Habitat, el panel «Juego» muestra cuánto se juega, a qué hora, por dónde arrancan, qué misiones y minijuegos hacen, si juegan con amigos y cómo va el pase. No se manda ningún nombre ni mail. Cada aparato manda solo sus datos, sin preguntarle nada a nadie: modelo (en iPhone se deduce por la pantalla), sistema, navegador, placa de video, memoria y cuadros por segundo, y cuenta si la pantalla se reinició o el juego se cerró de golpe. Así se ve en qué celulares anda bien, en cuáles va lento y en cuáles se corta.

40

Cuánto dura la cursada

La meta es que Tras sus pasos dure unas 60 horas en Hero y 25 en Kids, sin que se vuelva difícil. Estas cuentas son una estimación hecha con los números del juego y un jugador promedio; las horas reales de los testers, que el juego registra, van a mostrar cuánto se acerca.

Actividad	Hero	Kids
Recorrido y caminata entre lugares	1,5 h	1,5 h
Las 63 paradas: historia y minijuego la primera vez	3h	3h
Requisitos de los desafíos: carteles y misiones de cada etapa	3h	1,5 h
Los 9 desafíos, con algún reintento	2,5 h	1,5 h
Comer, pescar y cocinar en el camino	1,5 h	0,5 h
Llegar al nivel que piden los desafíos	3h	—
Camino principal	≈ 14 h	≈8h
El resto de las misiones (55 en total)	3h	2h
Las etapas vivas: charlas, rollos, fogatas, preguntas de varios días	4,5 h	3h
Las 189 estrellas de los minijuegos	6h	4h
Los 24 lugares secretos	3h	2,5 h
Aldeas a 5 estrellas y testigos	3,5 h	—
Casa y muebles, 153 peces, sellos y la gruta	4,5 h	—
Juntar prendas y legendarias	2h	1h
Los 10 oficios hasta maestro	10 h	—
Las tierras de afuera y las cosas sueltas	3h	1,5 h
Construir libre	2h	—
Caminos de la historia, juegos especiales y pueblos	2h	1,5 h
Desafío del día, camino de 7 días y equipos (por semana de juego)	1h	1h
Álbum de figuritas y huerta	—	3h
Todo el curso completo	≈ 63 h	≈ 27 h

Lo que se sumó. Con los oficios y sus maestros, las tierras de afuera, la construcción libre, las cosas sueltas por el mapa, los caminos de la historia, los juegos especiales, los equipos y, en Kids, el álbum y la huerta, el curso pasa un poco la meta de unas 60 horas en Hero y 25 en Kids. Son estimaciones: las horas reales de los testers van a decir cuánto se acerca, y con eso se ajusta la curva de niveles para que el nivel 75 llegue hacia el final del curso.

41

Consejos y problemas conocidos

Consejos

- Comé antes de salir lejos y llevá pescado asado o granadas.
- Armá tu casa y un cofre temprano: lo del cofre no se pierde nunca.
- Saludá a todos al entrar a una aldea y volvé a visitar a quien ayudaste.
- Hablá con el personaje de cada etapa, sentate con tus compañeros en la fogata y buscá los cinco rollos. Pasá cada día a responder las preguntas de la gente: dan monedas y cambian cada día.
- Volvé a jugar los minijuegos para ganar estrellas: cada una da puntos y las de a muchas, prendas. Elegí con el corazón en las conversaciones: tus elecciones van mostrando tus dones.
- Si el desafío no sale, repasá la etapa y volvé a intentar: las preguntas cambian.

Problemas conocidos

- En celulares viejos el juego puede ir lento: usá la calidad Baja. La primera descarga es grande, mejor con wifi.
- En iPhone, Safari no da pantalla completa real: usá «Agregar a inicio».
- Los dones todavía no tienen una pantalla propia; por ahora solo se registran.
- Si una charla o un cartel sale sin voz, avisanos en la página de reportes.
- Las metas de estrellas de cada minijuego se van a ajustar con lo que digan los testers.
- En las fotos de prueba no se ven los árboles y el pasto comprados (se cargan aparte): conviene revisarlos en el juego real.
- Los animales nuevos (ovejas, camellos y otros) llegan en una próxima actualización.

> **Para los testers.** El juego se lanza el sábado 12 de diciembre. Hasta entonces, cada error, cosa que no se entienda o idea nueva se manda por la página de reportes que te pasamos, una vez por cosa y con captura si se puede. Todo lo que contás se lee y se tiene en cuenta.