

# 8 pasos para el diseño de misiones

## Paso 1: Trasfondo histórico

Historia principal del juego:

Sucesos importantes del pasado de este mundo:

Folclore relevante:

## Paso 2: el gancho

Nombre de la misión:

Preguntas centrales:

1. ¿Por qué es divertida esta misión?
2. ¿Qué lo hace único en comparación con los demás?
3. ¿Qué información obtendrá el jugador sobre la historia?
4. ¿Qué tan “épica” es esta misión?
5. ¿Cuál es el propósito de esto?

## Paso 3: estructura general

Nombre de la misión:

Preguntas centrales:

1. ¿Cuántas misiones forman parte de esta cadena? ¿Es la principal?
2. ¿Dónde está localizada?
3. ¿Qué regiones de juego están involucradas?
4. ¿Qué NPC / facciones / gremios están involucrados?
5. ¿Qué objetos o artículos necesito?
6. ¿Se requiere alguna mecánica de juego especial para esta misión?

Resumen sobre el contenido:

Que misiones la forman en su conjunto:

Resumen de cómo es la trama de esta misión dentro del trasfondo del mundo:

## Paso 4: El gráfico de misiones

Nombre de la misión:

Gráfico de misión:

## Paso 5: el mapa

Mapa del mundo o de la región:

## Paso 6: información del juego

Nombre de la misión:

Resume aquellos conceptos que serán visibles para el jugador durante esta misión:

## Paso 7: información del jugador

Nombre de la misión:

1. Descripción (el texto que leerán los jugadores antes de aceptar la misión).
2. Texto en progreso (el texto que aparecerá después de aceptar la misión o cadena de misiones, pero antes de haberla resuelto).
3. Informe (el texto que se mostrará cuando este se haya completado y por tanto se resuelva la misión).

## Paso 8: Resumen de la información

Nombre de la misión:

¿Cuándo se desbloquea esta misión?

¿Quién la proporciona?

¿Cuál es el objetivo de esta?

¿Qué recompensa o información se ofrece por esta?

¿Es la recompensa visible para el jugador antes de aceptar la misión?

Breve resumen de la misión: