DISEÑO DE REGLAS

1. Objetivos

¿Cuál es el objetivo principal que los jugadores deben alcanzar para tener éxito en tu videojuego?

Define claramente qué deben lograr los jugadores para ganar o avanzar en el juego. Puede ser recolectar objetos, llegar a un destino, resolver un puzzle, etc.

2. Límites

¿Cuáles son las restricciones y límites que los jugadores enfrentarán durante el juego?

Describe las restricciones de tiempo, espacio, recursos, o acciones que los jugadores tendrán mientras juegan.

3. Jugadores

¿Cómo se describe a los jugadores dentro de tu juego y cuál es su rol?

Explicación: Define el número, las relaciones, las habilidades, características y limitaciones de los jugadores en el juego, así como su propósito o misión.

4. Obstáculos/Conflictos

¿Qué desafíos y obstáculos enfrentarán los jugadores en tu juego?

Describe los diferentes desafíos, enemigos, o dilemas que los jugadores deben superar para progresar.

5. Reglas de Comportamiento

¿Cómo deben comportarse los jugadores y los elementos del juego en diferentes situaciones?

Define las interacciones permitidas y prohibidas entre los jugadores y los elementos del juego.

6. Reglas Fundacionales

¿Cuáles son las reglas básicas que gobiernan el mundo de tu juego?

Establece las reglas que definen la lógica, la física y la estructura del mundo del juego.

7. Reglas Operacionales

¿Cómo se juega tu videojuego y cuáles son las reglas que los jugadores deben seguir mientras juegan?

Define las instrucciones básicas sobre cómo se juega, incluyendo controles, progresión y estrategias básicas.

8. Reglas Escritas

¿Cuál es la información y las reglas que se proporcionarán explícitamente a los jugadores, por ejemplo, en un manual o tutorial?

Detalla las reglas e instrucciones que se compartirán directamente con los jugadores para ayudarles a entender cómo jugar.

9. Competición

¿Cómo se estructura la competición en tu juego y cuáles son las reglas que la gobiernan?

Describe cómo los jugadores competirán entre sí o contra el juego, y qué reglas determinarán el ganador y el perdedor.

10. Consejos

¿Qué pistas o consejos se proporcionarán a los jugadores para ayudarles a navegar por los desafíos del juego?

Define cualquier ayuda, pista o consejo que los jugadores puedan recibir para superar obstáculos o resolver dilemas en el juego.

EVALUACIÓN

1. Claridad y Comprensibilidad (0-25 puntos)

¿Las reglas son claras y fácilmente comprensibles?

¿Se explican de manera sencilla sin ambigüedades?

2. Consistencia y Coherencia (0-20 puntos)

¿Las reglas son consistentes y lógicas en el contexto del juego?

¿Hay coherencia entre las diferentes reglas establecidas?

3. Enganche y Motivación (0-15 puntos)

¿Las reglas propuestas fomentan la motivación y el interés del jugador?

¿Existen elementos que mantienen al jugador comprometido y deseoso de seguir jugando?

4. Balance y Justicia (0-15 puntos)

¿Las reglas aseguran un juego balanceado donde todos los jugadores tienen oportunidades equitativas?

¿Se evitan situaciones de ventaja injusta o desbalance?

5. Desafío Adecuado (0-15 puntos)

¿Las reglas proporcionan un nivel de desafío que es ni muy fácil ni demasiado difícil para los jugadores?

¿Hay una progresión de dificultad a lo largo del juego?

6. Flexibilidad y Adaptabilidad (0-10 puntos)

¿Las reglas permiten cierta flexibilidad y adaptabilidad para acomodar diferentes estilos de juego o estrategias?

¿Pueden los jugadores explorar diferentes enfoques y tácticas?

Guía de Puntuación

80-100 puntos: Excelente. Las reglas son claras, coherentes, y añaden un valor significativo a la experiencia de juego.

60-79 puntos: Bueno. Las reglas son sólidas pero podrían beneficiarse de algunos ajustes o mejoras.

40-59 puntos: Aceptable. Las reglas necesitan revisiones y ajustes para mejorar la experiencia de juego.

20-39 puntos: Insuficiente. Las reglas presentan problemas significativos que necesitan ser abordados.

0-19 puntos: Inadecuado. Las reglas son confusas, inconsistentes, o no contribuyen positivamente al juego.