

ROB LANG

CÓMO ESCRIBIR UN JUEGO DE ROL GRATUITO



Título del original en inglés:
How to write a free RPG

Por Rob Lang

Traducción de:
Aldo Ojeda Campos
Dr. Alban

Cuidado gráfico:
Aldo Ojeda Campos

Todas las ilustraciones por Rob Lang



Sobre el autor

Rob Lang es un filántropo, escritor y diseñador de juegos de rol británico con un doctorado en cibernética. Es autor del juego de ciencia ficción [Icar](#). Escribió también, por gusto propio y en 24 horas, [Cloudship Atlantis](#).

El Dr. Lang es moderador y administrador en la comunidad de [1KM1KT](#), comunidad especializada en juegos de rol gratuitos. Organiza concursos de diseño y también escribe en su blog, www.thefreerpgblog.com, reseñando otros juegos de descarga gratuita.

Actualmente está realizando los últimos detalles de la cuarta versión de Icar y esta guía es su más reciente trabajo.

Puedes encontrar a Rob Lang en Twitter como [@thefreerpgblog](https://twitter.com/thefreerpgblog)

Sobre la traducción

Esta guía fue originalmente publicada por Rob como una serie de entradas en su blog. La mayoría de sus entradas incluyen varios hipervínculos. Para que no afecten tu lectura, en este pdf los hemos colocado como pies de página, a los que podrás dar clic para seguir explorando.

Algunos otros vínculos se han colocado dentro del texto. Si tal es el caso, estarán remarcados con [este color](#) y podrás dar clic sobre ellos. Cabe notar que todos los vínculos dirigen a páginas en inglés.

Donde lo hemos considerado necesario, se han dejado notas al margen del texto por parte de los traductores, con información que te podrá resultar útil.

Unos pocos términos se han mantenido en su idioma original, esperando que esto no cause problemas en su comprensión.

Contenido

Prólogo	4
Capítulo 1: Inspiración	6
Capítulo 2: Documentación	13
Capítulo 3: Escritura y estilo	18
Capítulo 4: Ambientación.....	22
Capítulo 5: Sistema	30
Capítulo 6: Organización	39
Capítulo 7: Pruebas	47
Capítulo 8: Publicación	52

Prólogo

En esta guía aprenderás a crear un juego de rol gratuito a partir de cero. Se cubrirá inspiración, documentación, escritura, sistema, ambientación, organización, pruebas y publicación. Aunque esta guía podría ser útil para juegos comerciales, está enfocada para los aficionados que tienen una idea en la cabeza y necesitan plasmarla antes de que la facturas del psiquiatra se les vayan por las nubes. La guía está organizada en pasos, cada uno de ellos con instrucciones y ejemplos. En los ejemplos estaré construyendo un juego de rol como aparece en la guía. Cada paso contendrá trabajo para que te unas en el proceso.

Por favor no te disgustes por el lenguaje autoritario que manejo. En ningún punto en el futuro llegará la policía de los juegos de rol y golpeará en tu puerta con una copia del monolítico Fear RPG si fallas en cumplir. Uso lenguaje cortante para que los lectores rápidos puedan también beneficiarse.

Lo que necesitas

Para diseñar un juego de rol gratuito necesitarás las siguientes herramientas.

- Lápiz o bolígrafo
- Papel
- Computadora
- Instalar un programa gratuito para crear documentos, capaz de exportar a PDF, como Scribus¹
- Una idea

Prólogo

¿Alguna vez has jugado un juego de rol? Entonces posees amplias calificaciones para escribir uno. Hay un juego de rol en cada persona que alguna vez haya jugado uno. Si tienes la voluntad y una idea entonces esta guía te enseñará el cómo.

Crear un juego de rol exige sudor y perseverancia. Da miedo pensar en el resultado final: un libro lleno de reglas e ideas que pueden ser usados por un grupo de jugadores para entretenerse a sí mismos por muchas sesiones. ¿Estás asustado? Eso es bueno. Estar aterrado es normal. En vez de preocuparte por el resultado final, aguarda la ansiedad y devora el miedo. No eres el primero en sentirte así y no serás el último.

No te rindas. No a menos yo te lo diga. Cuando sientas que flaquees, ve a tu comunidad favorita y escribe una entrada. Si no estás en ninguna comunidad, únete a una. Prueba *1000 Monkeys*, *1000 Typewriters (1KM1KT)*, una comunidad de escritores de juegos gratuitos, como tú.

¹ <http://www.scribus.net/canvas/Scribus>

No planees hacerlo cuando hayas terminado, publica seguido y en pequeñas cantidades. Es mucho más fácil mantener la motivación alta si otros siguen tu progreso y te dan su apoyo.

Usando un libro de notas

La herramienta que tienen todos los escritores en común es una libreta. Lleva una contigo a todas partes. Aunque tengo un potente smartphone/portátil/computadora/dispositivo electrónico, es mucho más fácil escribir una idea, quizás con un dibujo, en papel. Las *Moleskines* son globalmente reconocidas como el estándar, pero el libro de notas es un artículo personal y debería ser fácil de llevar a todas partes. Encuentra uno que quepa en tu bolsillo. Mantén un bolígrafo a mano también.

Secciones

Capítulo 1: Inspiración
Capítulo 2: Documentación
Capítulo 3: Escritura y estilo
Capítulo 4: Ambientación
Capítulo 5: Sistema
Capítulo 6: Organización
Capítulo 7: Pruebas
Capítulo 8: Publicación



The Chgowiz RPG

Estoy creando un juego como ejemplo de las técnicas descritas en estas entradas. Será algo simple con el propósito de demostración. Decidí crear The Chgowiz RPG que sugerí en mi guía anterior². Chgowiz tristemente no sigue bloggeando³ pero como gesto de agradecimiento, voy a escribir este juego de todas formas. Cuando veas este pequeño ícono a la izquierda, es un ejemplo del juego.

The Chgowiz RPG no está acabado todavía, con suerte lo estará cuando esta serie de entradas esté terminada.

2 <http://www.thefreerpgblog.com/2009/05/rob-langs-free-guide-to-organising-your.html>

3 <http://oldguyrpg.blogspot.com/>

Capítulo 1: Inspiración

El objetivo de este capítulo es crear un concepto a partir del cuál podrás escribir el resto del juego. El concepto es:

- Una breve descripción
- Descripción de los límites
- Público objetivo
- En qué se diferencia de otros juegos

No trates de escribir un juego de rol sin un concepto sólido. Podrás crear algo pero te darás cuenta que no se distingue de otros juegos.

La idea

Antes de que escribas nada, debes tener una idea. De esta semilla construirás tu concepto y guiará todo lo que escribas. La idea necesita ser una simple palabra o frase corta. Le daremos cuerpo más tarde. Si tienes una idea, escríbela a lápiz en el centro de una hoja de papel. Usaremos esta frase como nombre del juego por ahora.



Mi idea es el juego de rol de Chgowiz, introducido por primera vez en mi *Guide to Organising an RPG*³. Aunque es una idea que ya tuve, voy a pasar por todo el proceso de principio a fin.

4 <http://www.thefreerpgblog.com/2009/05/rob-langs-free-guide-to-organising-your.html>

5 <http://www.imdb.com/title/tt0084967/>

6 <http://www.imdb.com/title/tt0062622/>

Si no tienes una idea

Si no tienes una idea pero quieres crear un juego de rol sobre *algo*, aquí está cómo creas la semilla de juego.

- Toma dos cosas que te gustan y mézclalas. Por ejemplo, The A-Team⁵ conoce 2001: A Space Odyssey⁶.
- Toma una cosa que te gusta e invierte algo importante en ella. Por ejemplo, En el universo de Terminator⁷ un descubrimiento arqueológico prueba que los terminators fueron quienes crearon a la humanidad.
- Abre un diccionario en una página al azar y toma la primera palabra. Haz esto cinco veces y escribe un juego de rol sobre ello.
- Revisa las locuras del foro 1KM1KT⁸.
- Pide ideas en algún foro⁹.
- Lee fuera de los blogs de RPGs, como Boing Boing¹⁰, Strange Maps¹¹, o tu emisor favorito de noticias¹².
- Abre un editor de texto. Comienza a escribir. Escribe lo que se te cruce por la cabeza y no te detengas durante tres minutos. Puede ser lo que sea. No pienses mientras escribas, déjalo venir directamente de tu cerebro. No te preocupes tampoco si las frases no están correctas gramaticalmente.
- Escribe una historia de 500 palabras ambientada en un tiempo y lugar muy específicos. Asegúrate que tenga un inicio, desarrollo y un final. Crea un juego que represente ese mundo.
- Crea un juego cambiando las cosas que no te gustan de otros juegos.
- Toma un periódico local, encuentra algo cotidiano en la página 5. ¿Qué necesitaría para ser extraordinario? Escribe tu juego en un mundo donde eso ocurriera.

Generando una idea a partir de otros juegos de rol

Pueden usarse juegos de rol ya existentes para generar ideas, pero debes tener cuidado de no plagiarlos. Hay un movimiento *old school*¹³ que busca reproducir la sensación de los juegos de rol originales, podrías intentar buscar un juego moderno y crear una versión retro de él. Alternativamente, crea una idea arreglando los problemas en juegos existentes. Trata de completar las siguientes oraciones:

- Me gusta el juego _____ pero _____ me disgusta. Voy a _____ para corregirlo.
- Quisiera que hubiera un juego que fomentara esta forma de comportamiento _____.
- Quisiera que hubiera un juego que utilizara _____.

7 <http://www.imdb.com/title/tt0088247/>

8 <http://www.1km1kt.net/forum/>

9 <http://forum.rpg.net/forum.php>

10 <http://boingboing.net/>

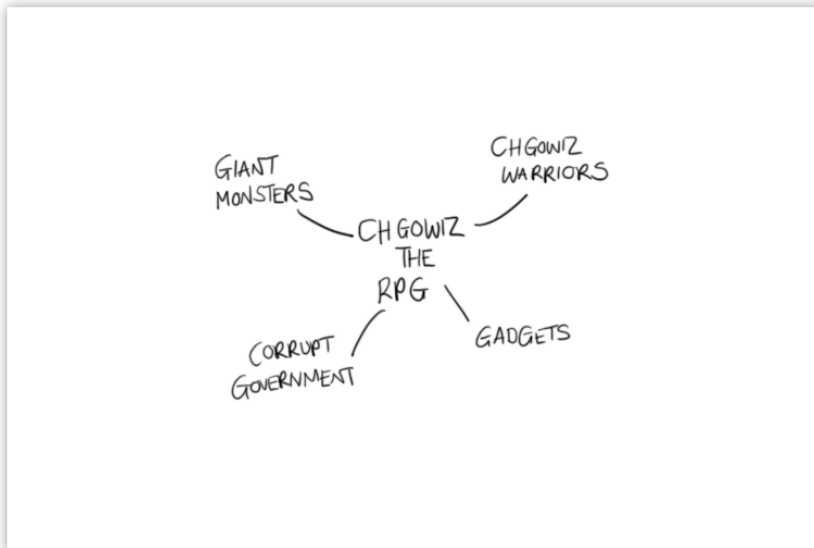
11 <http://bigthink.com/blogs/strange-maps>

12 <http://www.bbc.co.uk/news/>

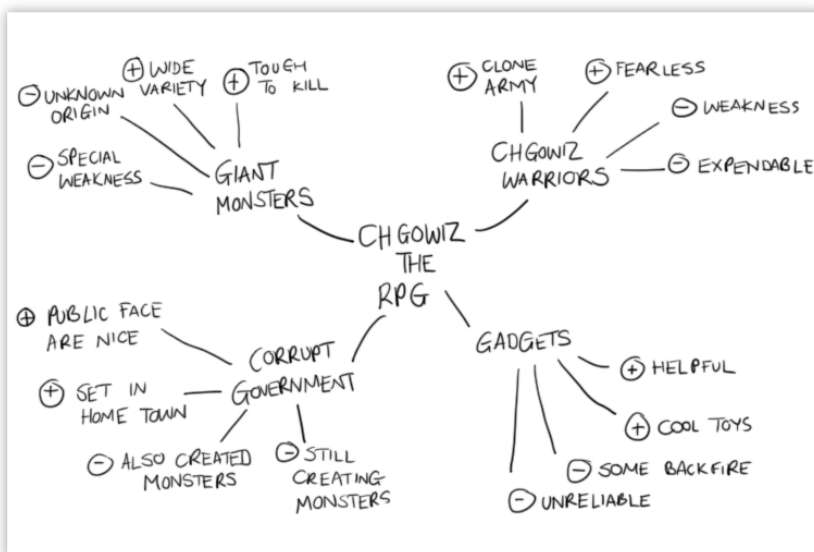
13 <http://grogardian.blogspot.com/>

Expandiendo tu idea

Escribe al menos cuatro grandes temas asociados con tu idea. Deberían ser temas amplios como: magia, viajes en el tiempo, imperio maligno, dioses caminando entre nosotros, corporaciones, poderes psíquicos, zombis, razas no humanas. Escribe cada uno de estos temas alrededor de tu idea central y dibuja líneas de ésta hacia cada tema. Evita usar términos demasiado generales (fantasía, ciencia ficción, etc.) como temas.



Para cada uno de estos temas, escribe al menos cuatro componentes propios. Dos deben apoyar al tema, dos deben ser perjudiciales. Por ejemplo, si tu tema es magia, tus componentes de apoyo podrían ser "fácil de crear", "poderosa" y tus componentes perjudiciales podrían ser "ilegal", "peligrosa". Pon un signo + en un círculo en los componentes de apoyo y un signo - en un círculo al lado de los componentes perjudiciales. Al tener componentes de apoyo y perjudiciales crearán conflicto y te darán las semillas para un juego equilibrado.



Interrogatorio

Contesta cada una de estas preguntas. No continúes hasta que sepas todas las respuestas.

- ¿Qué es lo que harán los jugadores?
- ¿Qué hay de divertido en ello?
- ¿Por qué lo estoy diseñando?
- ¿Quién lo va a jugar?
- ¿Qué es lo que quiero hacer con él?
- ¿Lo publicarás en impresión bajo demanda?
- ¿Es adecuado para campañas o *one-shots*?
- ¿Cuál es su competencia más cercana y cómo se diferencia?

También llamada
mecenazgo.



¿Qué es lo que harán los jugadores?

Los jugadores matarán monstruos gigantes mutantes aprovechándose de sus debilidades y usando dispositivos geniales. Los jugadores morirán con bastante frecuencia pero no será un gran problema ya que hay muchos clones.

¿Por qué es divertido?

Cada monstruo tiene diferentes debilidades que necesitarán ser descubiertas. Matar cosas es divertido. Usar dispositivos geniales es divertido. Los monstruos estarán destrozando la ciudad natal de los jugadores.

¿Por qué lo estoy diseñando?

Lo estoy diseñando como ejemplo. Lo voy a probar y jugar.

¿Quién lo va a jugar?

Desde jóvenes de sexo masculino a treintañeros.

¿Es adecuado para campañas o *one-shots*?

One-shots.

¿Cuál es su competencia más cercana y cómo se diferencia?

No estoy muy seguro, pienso que *Mutants and Masterminds*¹⁴ se acerca, también *Mutant Chronicles*¹⁵.

¿Qué estilo de juego tendrá?

No es muy importante atar específicamente el estilo que el juego generará pero esto te ayudará a decidir posteriormente si incluyes algo o no. En cada una de las gráficas de abajo, coloca un punto donde quieras que esté tu juego.

Cooperación

Los jugadores cooperan

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Los jugadores compiten

Recursos compartidos

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Recursos individuales

14 <http://mutantsandmasterminds.com/about.php>

15 http://en.wikipedia.org/wiki/Mutant_Chronicles

Mecánicas

Reglas para todo	<input type="checkbox"/>	Reglas generales
Sin dados	<input type="checkbox"/>	Montón de dados
Fácil de morir	<input type="checkbox"/>	Difícil de morir

Creación de personajes

Al azar (rápido)	<input type="checkbox"/>	Compra de puntos (más lento)
Escoger de una lista	<input type="checkbox"/>	Los jugadores la crean
Personajes que cambian rápidamente	<input type="checkbox"/>	Personajes estáticos (no hay avance)

Táctica

Cuadrículas y miniaturas	<input type="checkbox"/>	Un pedazo de papel con rayones
Medidas precisas	<input type="checkbox"/>	Puramente descriptivo

Estilo

Búsqueda personal	<input type="checkbox"/>	Consecuencias globales
Humorístico	<input type="checkbox"/>	Serio
Realista	<input type="checkbox"/>	Cinematográfico



Aquí está lo que escogí para el Chgowiz RPG y mis pensamientos detrás de cada gráfica.

Los jugadores cooperan	<input checked="" type="checkbox"/>	Los jugadores compiten
Principalmente será cooperativo pero cada personaje necesitará algo de competencia.		
Recursos compartidos	<input checked="" type="checkbox"/>	Recursos individuales
Principalmente recursos compartidos, armas y dispositivos probablemente no.		
Reglas para todo	<input checked="" type="checkbox"/>	Reglas generales
Reglas generales se ajustan más a un juego ligero.		
Sin dados	<input checked="" type="checkbox"/>	Montón de dados
Quiero escuchar el sonido de montón de dados.		
Fácil de morir	<input checked="" type="checkbox"/>	Fácil de morir
Clones quiere decir que puedo matar personajes en un suspiro y que el juego no termine.		
Al azar	<input checked="" type="checkbox"/>	Compra de puntos
Todavía no estoy seguro, va a haber algunos elementos de azar.		
Escoger de una lista	<input checked="" type="checkbox"/>	Los jugadores la crean
Habrà algunas listas ara ayudar a los personajes, pero no serán restrictivas.		
Personajes cambian rápido	<input checked="" type="checkbox"/>	Personajes estáticos
¡No hay mucho avance si los personajes mueren seguido!		
Cuadrículas y miniaturas	<input checked="" type="checkbox"/>	Un pedazo de papel con rayones
Muchos pedazos de papel con rayones.		
Medidas precisas	<input checked="" type="checkbox"/>	Puramente descriptivo
Habrà medidas para dar el sentimiento de movimiento, pero nada muy preciso.		

Búsqueda personal	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Consecuencias globales
Todo será sobre salvar al mundo.		
Humorístico	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Serio
Divertido, pero no caricaturesco.		
Realista	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Cinematográfico
Cinematónico con un toque de complejidad.		

Explícalo

En un futuro, algún director de juego explicará tu juego a su grupo. El acto de explicarlo te forzará a definir aún más lo que estás tratando de lograr. Si descubres que te repites mucho, eso es bueno, quiere decir que tienes una idea muy definida de lo que trata tu juego. Realiza cada una de estas actividades de *pitching*:

- Describe tu juego en cinco palabras.
- *Elevator pitch*, describe tu juego verbalmente en doce segundos. Practica hasta que lo consigas.
- Crea una propaganda que puedas leer en un post. No más de veinticinco palabras, no menos de doce.
- Dibuja un anuncio de tu juego en un pedazo de papel.



1. Describe tu juego en cinco palabras.

Monstruos gigantes contra soldados clonados o Monstruos, soldados, armas, clones, dispositivos.

2. Elevator pitch, describe tu juego verbalmente en doce segundos.

Practica hasta que lo consigas.

En el juego de Chgowiz RPG tú interpretas a un clon súper soldado con la tarea de derribar a monstruos gigantes que están destruyendo tu ciudad.

3. Crea una propaganda que puedas leer en un post. No más de veinticinco palabras, no menos de doce.

Son soldados clones. Tienen dispositivos. Tienen un objetivo. ¿Podrán detener al monstruo gigante de destruir tu ciudad?

Ahora explícalo a tu grupo de juego. ¿Es el tipo de juego que a ellos les gustaría jugar? ¿Es la premisa demasiado débil? Tus amigos te proporcionarán un importante apoyo. ¿Puedes imaginarte jugando este juego? Si puedes, has recorrido un importante trecho hacia una idea que funcionará. ¿Es la idea emocionante para ti? Si no lo es, esto interferirá con la escritura.

Crea un concepto

Ahora deberás tener una idea clara de lo que trata tu juego así que es tiempo de escribir tu Concepto. El Concepto es un párrafo explicando lo que el juego logrará y cómo lo hará. Escribe en no menos de doscientas palabras de qué va tu juego, incorporando todos los elementos en este capítulo.



Chgowiz RPG se sitúa en un futuro cercano, donde un gobierno corrupto ha desatado accidentalmente monstruos gigantes entre la población. Los jugadores interpretarán a un temerario ejército de Soldados Chgowiz clonados que deben destruir a los monstruos, encontrando sus debilidades y usando dispositivos geniales para derribarlos. El sistema básico es sencillo pero repleto de opciones, que agregan una gran cantidad de complejidad. A los jugadores se les sugiere que utilicen un simple mapa de su ciudad natal para que los monstruos la destruyan.

Capítulo 2: Documentación

La documentación es el arte de reunir información para mejorar tu juego. Si lo haces con entusiasmo y un estado mental correcto, la documentación puede ser muy entretenida. Al terminar este capítulo, sabrás cómo documentarte, qué investigar y cuándo parar.

Los beneficios de documentarse antes de diseñar son:

- Ayuda a evitar reproducir un juego ya existente
- Asegura que tus hechos sean correctos
- Ayuda a la inspiración

¿Cuánta documentación?

Es importante poner un límite al tiempo utilizado en la documentación. Al limitar el tiempo que inviertes en la investigación, limitarás la cantidad de documentación que tendrás que filtrar. No pongas un límite en la cantidad ya que es la calidad lo que importa. Establece uno de los siguientes límites.

- Por fecha. Determina una fecha y termina para entonces.
- Por duración. Establece un número de horas y cíñete a ellas.

¿Cómo investigar?

El método que yo prefiero (en juegos de rol y académicamente) tiene tres pasos: tomar, ordenar y filtrar. Repite este proceso hasta que se termine tu tiempo establecido.

Tomar

Vas por ahí tomando todo lo que creas apropiado. Esto requiere de usar mucho Google (ver "dónde investigar", pág 15) seguido de pegar todo a una herramienta para tomar notas. Buenas herramientas que yo utilizo son Google Docs¹⁶, Evernote¹⁷ y tu cuaderno de notas. No te preocupes de etiquetar, organizar ni siquiera de leer tu información en profundidad. Sólo recolecta: texto, imágenes, citas, términos de búsqueda, links, videos de YouTube, ¡Lo que sea!

Ordenar

Agrupar cada cosa que hayas encontrado en una de estas tres categorías:

- **Principal.** Información que sabes que necesitarás.
- **Inspiración.** Para aquello que ilumina tu mente pero no tiene una aplicación obvia.

16 <https://docs.google.com/>

17 <http://www.evernote.com/>

- **Off topic.** Algunas cosas de las que tomaste pueden no ser útiles. No las deseches inmediatamente ya que puedes necesitarlas para algún otro juego.

Filtrar

Ordena cada categoría que creaste por orden de importancia. Lo primero debe ser absolutamente clave para tu juego. Sé despiadado en tu filtrado, demasiada información es abrumadora. Llega al meollo de lo que es tu juego.

¿Qué investigar?

Es mejor documentarse en aquellas áreas que no conoces. Por ejemplo, si sabes qué sistema de juego vas a usar, no investigues demasiadas mecánicas. Si estás creando tu propio sistema sin dados o no sabes qué mecánica utilizar entonces vale mucho la pena documentarse en estas áreas. Es reconfortante leer sobre lo que te es familiar, pero ese sentimiento de confort significa que estás perdiendo el tiempo cimentando lo que ya sabes.

Muchas cosas sobre las cuáles investigar:

- Por cada uno de los temas principales de tu juego, encuentra cinco páginas web relevantes. Trata de buscar un video en YouTube que represente parte del concepto de tu juego.
- Lee dentro del género de tu ambientación. Por ejemplo, si es fantasía, lee más cosas además de Tolkien.
- Encuentra un juego que sea el más cercano a tu concepto. ¿Qué es lo que hace bien? ¿Qué es lo que hace mal? ¿Tu concepto es suficientemente diferente como para que valga la pena?
- Si tus ideas se basan en un sistema de juego nuevo, trata de encontrar un sistema que tenga el mismo tipo de beneficios y desventajas.
- Lee otros juegos de rol gratuitos que sean similares al tuyo. Toma notas de cómo está organizado y cómo describen cosas complejas. ¿Lo hacen pobremente? Puedes encontrar una lista de juegos gratuitos en mi directorio gratuito¹⁸ o la venerable página de John H. Kim de juegos de rol gratuitos en la web¹⁹.
- Lee esos juegos gratuitos que la gente está siempre recomendando (Risus²⁰, FUDGE²¹, FATE²², Dungeonslayers²³, Five by five²⁴, Lady Blackbird²⁵, Warrior Rogue and Mage²⁶) ¿Qué los hace buenos? ¿Por qué le gustan a la gente? ¿Puedes hacer algo parecido?
- Lee algunas críticas de juegos gratuitos (de mi blog o cualquier otro lugar²⁷) y echa un vistazo a los temas en común. La mayoría de los problemas más comunes que he encontrado estarán listados en esta guía pero otros críticos tendrán también excelentes puntos de vista.
- Colecciona un montón de imágenes (de deviantArt²⁸ o Flickr²⁹) que te ayuden a definir el ambiente de tu juego. Éstas no son imágenes

O en un directorio de juegos de rol gratuitos en español, como <http://rolgratis.com/>

18 <http://www.delicious.com/thefreerpgblog>

19 <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/freerpgs/>

20 <http://www222.pair.com/sjohn/risus.htm>

21 <http://www.fudgerpg.com/>

22 <http://www.faterpg.com/>

23 <http://www.dungeonslayers.com/>

24 <http://dreamsanddragons.blogspot.com/2010/06/my-free-rpgs.html>

25 <http://www.onesevendesign.com/ladyblackbird/>

26 <http://www.stargazergames.eu/games/warrior-rogue-mage/>

27 <http://www.rpg.net/reviews/>

que necesariamente utilizarás en tu juego final (así que pueden ser imágenes con copyright que encuentres al azar) pero serán útiles para inspirarte.

- Pregunta en foros sobre tu concepto, ¿las personas piensan que es una buena idea? Tal vez alguien conozca que ya ha sido hecho antes.

¿Dónde investigar?

La mejor documentación es ir directamente a la fuente. Si estás creando sobre un lugar, viaja a ese lugar. Si es un medio de comunicación (libros, televisión, películas) entonces consume ese medio. La biblioteca local y Wikipedia son también útiles pero sé consciente que estas fuentes pueden ser de tercera mano. Si estás escribiendo un juego sobre el mundo en que vivimos, trata de encontrar un experto en el área precisa, por ejemplo tal vez quieras preguntarle a tu abuelo sobre la vida en 1950.

Google también puede ser una fuente de información. Google Streetview³⁰ puede ayudarte a describir un lugar en el mundo moderno (si no puedes ir al lugar) y Google Maps puede ser usado como inspiración. Ten cuidado de no copiar material con derechos de autor. Google Images puede ayudar para buscar información introduciendo las palabras claves asociadas a tu concepto.

Documentación para Chgowiz: the RPG



Para documentarme me dí dos tardes (unas cuatro horas). Debajo podrás ver los resultados de tomar, ordenar y filtrar. Los he agrupado según los grupos del tema ¿Qué investigar? (ver pág. 14) y dejé fuera las cosas *off topic*.

Por cada uno de los temas principales de tu juego, encuentra cinco páginas web relevantes

Monstruos gigantes:

- Películas japonesas de monstruos <http://en.wikipedia.org/wiki/Kaiju>
- Giant monsters attack blog <http://giantmonstersattack.blogspot.com/>
- Planet Dinosaurs de BBC TV <http://www.bbc.co.uk/nature/14343366>
- Lista de Wikipedia de películas de monstruos gigantes http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_giant-monster_films
- Cangrejo gigante japonés (iReal!) <http://www.weirdasianews.com/2010/03/08/giant-monster-deep-japanese-spider-crab/>
- Kill all monster blog <http://killallmonsters.com/>

Soldados clon

- Attack of the clones http://en.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_Episode_II:_Attack_of_the_Clones

28 <http://www.deviantart.com/>

29 <http://www.flickr.com/>

30 <http://maps.google.com/intl/en/help/maps/streetview/>

- Artículo de Wikipedia sobre súper-soldados <http://en.wikipedia.org/wiki/Supersoldier>
- Soldat, Shooter 2D <http://soldat.thd.vg/en/>
- Ingeniería genética en la ciencia ficción http://en.wikipedia.org/wiki/Genetic_engineering_in_science_fiction
- Súper soldados genéticamente modificados o soldados robots <http://www.fictionpost.com/f57/genetically-modified-super-soldiers-robotic-soldiers-3632/>

Gobierno corrupto, destrucción de ciudades (en relación con la ciencia y la milicia)

- Trillones de dólares perdidos en el departamento de defensa de EUA <http://www.wanttoknow.info/corruptiongovernmentmilitary>
- Gobiernos militares corruptos alrededor del mundo <http://www.u4.no/themes/political-corruption/cases.cfm>
- Above top secret <http://www.abovetopsecret.com/>
- Top 10 ciudades más destruidas en películas <http://www.mynewmovies.net/top-10-most-destroyed-cities-in-movie-history/>
- Top 10 explosiones de películas <http://www.popularmechanics.com/technology/digital/visual-effects/4322723>

Dispositivos

- Top 5 dispositivos militares <http://www.techeblog.com/index.php/tech-gadget/top-5-strangest-military-gadgets>
- Top 10 armas más geniales en la ciencia ficción http://www.denofgeek.com/movies/906020/the_top_10_cooler_weapons_in_scifi_cinema.html
- Los mejores y peores dispositivos en la ciencia ficción <http://www.t3.com/features/the-best-and-worst-of-sci-fi-gadgets>
- Dispositivos de deportistas extremos http://www.askmen.com/entertainment/mrtech_60/75_tech_gadgets.html
- Geniales y extraños vehículos <http://urbantitan.com/10-strange-and-cool-vehicles/>

Encuentra un juego que sea el más cercano a tu concepto

Paranoia RPG³¹ trabajó bien la clonación pero quiero que la muerte sea más molesta. También quiero que cada clon sea un poco diferente al anterior. Esto quiere decir que cuando mueres, puedes terminar con un clon que no sea tan bueno como el anterior. Podría agregar una pequeña mutación en cada Chgowiz, dando a cada personaje un rasgo único. Aunque no quiero que sean mutantes, eso es demasiado. Tal vez un aumento de características o un poder especial diferente.

31 [http://en.wikipedia.org/wiki/Paranoia_\(role-playing_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Paranoia_(role-playing_game))

Si tus ideas se basan en un sistema de juego nuevo, trata de encontrar un sistema que tenga el mismo tipo de beneficios y desventajas

Mis ideas se centran en un sistema de juego nuevo (para los propósitos de esta guía). El sistema de acciones/combate será similar al de Cloudship Atlantis, que utiliza un montón de dados que comparten los jugadores. El beneficio es que los jugadores tienen que trabajar en equipo juntos y algunas veces deciden fallar. La desventaja es que si los jugadores se cansan y no están implicándose en el juego, encontrarán difícil el generar más dados. La ciudad tendrá que ser creada en un una serie de juegos tipo story-game. Los monstruos serán creados al azar como en el fabuloso juego de Elliot 'Kumakami' Brown, Feast of Goblins³².

Pregunta en un foro

Aquí está mi tema en 1KM1KT <http://www.1km1kt.net/forum/viewtopic.php?f=11&t=3917>

32 <http://www.1km1kt.net/rpg/feast-of-goblins>

Capítulo 3: Escritura y estilo

En este capítulo abordaremos el acto de escribir en sí mismo. Al terminar conocerás algunos hábitos que hay que tener y otros que hay que desechar. La segunda parte de este capítulo se centra en el estilo y los detalles para escribir de determinada manera para ayudar al Director de Juego y a los jugadores.

La primera regla para escribir un juego de rol es escribir. No edites hasta que tengas un primer borrador del juego completo. El primer borrador puede ser pobre pero necesitas tener un juego completo antes de que te pongas a editarlo. Si estás atrancado en algún parte, haz un comentario en el documento (yo suelo usar un montón de Xs como 'XXXXXXXXXX' para encontrar más fácilmente mis notas) y continúa. Escribir un juego de rol es casi como escribir una novela, algunas ideas que incluyo aquí se pueden aplicar en ambos casos y también puedes fusilar algunos recursos de novelistas si estás atascado³³.

Conseguir terminar

Cualquier gran proyecto necesita de dedicación para terminarlo. Al comenzar, tendrás fuego y pasión entusiasta, que pasará cuando lleves un tercio del proyecto. Si eres capaz de pasar esta barrera, la siguiente caída, en cuanto a entusiasmo se refiere, será cuando hayas terminado dos terceras partes. Si pasas estas barreras significa que la probabilidad de terminar el proyecto es muy alta. Aquí hay algunos hábitos y trucos que pueden ayudarte a darte un empujón a través de estas barreras.

- Ponte una fecha límite para la versión de 'prueba' del documento. Apégate a ella. Produce todo lo que quieras hasta esa fecha. Todo lo que hayas hecho hasta esa fecha, compártelo en una comunidad, incluso si estás muy lejos de acabarlo.
- Programa pequeños avances del juego para la comunidad de juegos de rol gratuitos. Publica poco, publica a menudo.
- Recoge la retroalimentación de la comunidad pero no edites el juego de inmediato; espera hasta que esté terminado.
- No releas el juego hasta haber terminado.
- Programa un tiempo para que una vez al día o a la semana te sientes a escribir. Puedes escribir fuera de este programa, pero nunca dejes de hacerlo cuando te lo has propuesto. Usa un calendario que te recuerde la cita, recibiendo un mail, texto o *tweet*.
- Si eres el administrador de la computadora en la que vas a escribir, crea una nueva cuenta en la que no tengas acceso a juegos y pon un control parental de juegos/foros para reducir distracciones.
- Usa todo el tiempo que tengas: los grandes progresos pueden hacerse incluso en la media hora de la merienda o mientras el recién nacido está durmiendo.
- Planifica qué programas de televisión vas a ver y cíñete solo a esos. Nunca cambies de canal.

- Explícales a amigos y familia (no jugadores también) lo que estás intentando conseguir. Hablar sobre el juego hará que sea más fácil seguir motivado. Ellos podrían incluso preguntar cómo va y estas cosas actúan como un suave, muy suave empujón. Enséñales lo que llevas hasta ese momento.
- Escribe el juego en cualquier orden. Más tarde, en esta guía, aprenderás las maneras de organizar el juego. Organizar es lo último, escribir es lo primero.
- Cuando sientas que estás flaqueando, imprime un pedazo del juego (como una imagen que hayas encontrado) y ponlo en la pared cercana donde estés escribiendo.
- [Opcional] Ponte música apropiada de acuerdo al género que estés escribiendo para inspirarte. Las bandas sonoras de películas son muy útiles.

Buenas prácticas

Escribe estas buenas prácticas en *post-its* y pégalos cerca de donde estés escribiendo.

- Nunca borres un texto para siempre. Cuando cortes una sección, cópiala en un documento de 'recortes'. Ponle nombre y déjalo para más tarde (hago esto incluso con las imágenes).
- Haz una copia de seguridad que no esté en el mismo sitio en el que trabajas una vez a la semana. Puedes usar tanto un lugar de almacenamiento en línea (como Google Docs) o usar un viejo pendrive y dejárselo a un amigo, o ponerlo en tu escritorio del trabajo o la universidad.
- Si estás atascado buscando un nombre para algo, usa un diccionario para ayudarte a encontrar palabras parecidas. Mezcla palabras similares.
- Si comenzar a escribir te cuesta, ve a la siguiente sección.

Escribiendo ejemplos de las reglas

Un buen ejemplo es esencial para hacer tu proyecto jugable. Debe haber ejemplos tanto compuestos como independientes. Uno compuesto es cuando un ejemplo llega de otro anterior, a saber, si describes al personaje John Smith con Fuerza 9, John Smith debe tener la fuerza de 9 en todos los ejemplos ulteriores. Un ejemplo independiente no necesita de ejemplos anteriores para ser comprendido. Un solo ejemplo debe ser suficiente para demostrar una regla. Recuerda que el Director de Juego usa el libro como referencia, así que inclínate por ejemplos independientes o repite lo importante de John Smith.

Un buen ejemplo toma una pequeña parte de las reglas y la demuestra. Los ejemplos largos se pueden construir a partir de los simples, pero asegúrate de incluir ambos. Los ejemplos básicos son buenos como referencia, los largos son mejores cuando el libro ya se ha leído una vez.



Un buen ejemplo de la regla “Escoger fallar”:

El clon Chgowiz 4123 quiere disparar a Godzilla con su Mega-Turbo-Cañón. Su atributo de Fuerza es de 5 y su habilidad en Armas es de 5, dándole un total de 10 (atributo + habilidad). El disparo es de dificultad normal, así que necesita un 12 para conseguir la tirada. En la reserva de dados solo quedan 2 y al disparar se ‘quemará’ uno de ellos.

El jugador también sabe que aunque dispare Godzilla lo lastimará, otro de los jugadores va a intentar arrollar a Godzilla con un tanque en el próximo turno y probablemente necesitará todos los dados que pueda lograrlo. El clon Chgowiz 4123 escoge fallar el tiro. Los otros jugadores deciden que el disparo se pierde y revienta una sección de la oficina de correos, aplastando al personaje clon del cañón. ¡Ups! El Director de Juego pone otro dado en la reserva por lo cómico de la situación. Ahora hay 3 dados en la reserva y el clon conductor de tanques intenta atropellar a Godzilla.

Los ejemplos de juego pueden ser útiles pero sé cuidadoso de mantenerlos cortos y enfocados, por ejemplo, no debes poner exáctamente cómo habla la gente. Si hay alguna parte difícil en tu sistema incluye más de un ejemplo. Es poco probable que tu audiencia sea completamente nueva en esto del rol.

Estilo

Escribir con un estilo pobre puede hacer el juego de difícil lectura. Un buen estilo puede hacer que un juego difícil parezca sencillo. Escribe el libro como se supone que ha de jugarse:

- Las reglas opcionales están bien, márcalas claramente como tal.
- No sobrecargues el texto con la frase “El Director de Juego puede ignorar esto si quiere...”
- Evita un estilo de escritura excesivamente sobrecargado, ya que añade palabras y no ayudan al lector. Debe ser un equilibrio entre estar interesado en la lectura y estar informado. Comprueba el ejemplo de más abajo.
- El justificar el por qué escoges una regla mejor que otra puede explicarse en una página web.
- Describe tu juego objetivamente y compáralo con otros solamente si es para ampliar las reglas o lo usas como base. Puedes decir “Se usan las reglas de Fudge pero tirando más dados”, pero no “Es como D&D pero más sencillo y más divertido”.
- Evita explicaciones con muchos detalles en una parte del sistema que no sea central en el concepto.
- No añadas nada al juego de rol que no vaya a mejorar el concepto. Si tienes un idea tangencial, escríbela en el notebook y úsala más tarde.
- Evita incluir el proceso de diseño, eso es mejor para una página web o para un foro.



Un ejemplo de como no escribir:

Chgowiz usa un nuevo y brillante sistema donde los jugadores comparten una reserva de dados en la mesa. Es mucho mejor que cualquier otro juego de rol porque en general, no hay penalizaciones para hacer tiradas por tus habilidades y puedes hacerlo todas las veces que quieras, aquí usas los dados en común cuando tiras por tu habilidad. Claro que tiras menos dados cada vez, pero ese es el sentido. Escogí esta regla para obligar a la gente a trabajar juntos, que por cierto funciona muy bien. El Director de Juego pone más dados si los jugadores tienen buenas ideas o hacen cosas geniales o divertidas pero puedes ignorar esta regla cuando quieras. Es tu juego.

Un ejemplo mejor de escritura:

Chgowiz usa una reserva de dados compartido. Al comienzo del juego se ponen 2 dados por cada jugador. Cuando se quiere realizar una acción, se ha de hacer una tirada de esta reserva de dados. Esta tirada 'quemará' un dado que regresará al Director de Juego. Cuando los jugadores hacen algo divertido, inteligente o escogen fallar adrede, el Director de Juego les recompensa poniendo un dado en el banco. Cuando no hay más dados, todas las acciones fracasan hasta que el Director de Juego ponga más.

Escribiendo Chgowiz the RPG

Soy terriblemente prolijo (ya te habrás dado cuenta de otros posts) hasta casi el punto de perderme completamente en un párrafo de texto y olvidar qué estaba intentado explicar al principio del mismo. Mi estilo tiende a ir hacia lo científico, que está muy bien para Icar, pero no para Chgowiz. Aligeré el tono escribiendo citas e historias de un párrafo, marcados aparte, para darle sabor. Las reglas permanecen claras de verborrea mientras se explican las mismas con su lectura.

También tuve algunos problemas recientemente para escribir, con cambios en mi trabajo (de peor a mejor) y siendo el padre de un renacuajo que quiere jugar con sus padres. Minecraft también ha consumido mi alma. De forma positiva. Estoy volviendo a mi rutina que involucra escribir al menos una hora, cuando mi hijo está en la cama.

Mejor que escribir directamente en InDesign (que es como escribí Cloudship Atlantis, Commando e Icar), utilicé Google Docs, como simple editor de textos. Así no hay distracciones por los líos con gráficos o diseño.

Capítulo 4: Ambientación

En este capítulo, aprenderás cómo diseñar una ambientación única; qué incluir y cómo evitar los escollos más comunes. La ambientación es el universo imaginario en el que los jugadores actuarán y que podrán cambiar con sus acciones. Incluso si estás escribiendo un juego de rol con un sistema genérico (como Fate, Risus o Five by Five) aún tienes que considerar que tendrás que escribir ambientaciones de ejemplo que muestren las particularidades propias de tus reglas. Enseña al Director de Juego lo que puede llegar a hacer en ese mundo, te ayudará a diferenciar tu juego del de los demás. Asegúrate de que la ambientación es un lugar donde las cosas pasan, llénalo con conflictos y peligros.

Crear una ambientación es una labor enorme y esta guía está muy lejos de hacer que lo llenes completamente, es solamente el punto de partida.

Ambietaciones implícitas y explícitas

Tu ambientación puede ser tanto implícita como explícita. Una ambientación explícita es una donde creas los mapas, lugares, características de los personajes, ideas de aventuras, etc. Una ambientación implícita es donde no escribes nada de lo anterior pero sí creas un bestiario, hechizos y reglas que definen cómo ha de ser el juego. Por ejemplo, para lanzar un hechizo las diferencias podrían ser:

- **Ambientación explícita:** La magia es rara y tiene un gran nivel de dificultad, está controlada por Archimagos que viven en torres.
- **Ambientación implícita:** Para lanzar un hechizo, tira 2D20. Si consigues sacar dos 20, consigues lanzar el hechizo. Si no, no ocurre nada.

La ambientación explícita deja en letras de molde que la magia es difícil pero añade el buen sabor del Archimago. El mundo implícito deja la dificultad del lanzamiento de hechizo a las reglas, lo que implica que el Director de Juego es libre de decidir cómo va a introducirlo en el mundo que está creando.

Si no estás creando una ambientación completa, te recomiendo te pongas en un punto intermedio: anotando que la magia es difícil y demostrando el por qué. Un juego de rol gratuito ha de hacerle fácil la vida al Director de Juego y como tal, crea una ambientación explícita y deja que el Director de Juego la ignore si quiere. Sé consciente de que inadvertidamente puedes escribir un mundo implícito con el sistema y los recursos.

Construyendo tu mundo

Las ambientaciones innovadoras se escriben mejor de arriba hacia abajo. Comienza con los grandes temas del juego y cómo interactúan. Intenta mantener un número limitado de temas y entrelázalos. Amplíalos añadiendo sólo los detalles que el Director de Juego o los jugadores necesiten conocer para poder jugar. Detente cuando hayas descrito las partes del mundo con las

que los jugadores interactúan. A menos que el pedir permiso para ir al WC sea algo que el personaje tenga que hacer a menudo, no lo describas. Construir una ambientación es una labor enorme que depende directamente del género de juego de rol que estés creando. A continuación algunos ayudas:

- Haz un mundo emocionante. Si el mundo es vulgar, no habrá nadie que quiera explorarlo.
- Asegúrate de que las organizaciones, dioses, naciones, personajes están en conflicto unos con otros. Dales objetivos opuestos y motivaciones. Estos conflictos harán la ambientación más interesante.
- Antes de comenzar a escribir, enumera en una lista todo lo que quieres que aparezca en tu ambientación y en otra las cosas que no quieres que aparezcan.
- Dale a los personajes algo interesante que hacer.
- Evita los categóricos; es mejor decir que quedan muy pocos Gnomos tras un *Gnomageddon* que decir que no queda ninguno.
- Asume que si incluyes un lugar, los jugadores querrán ir allí. Si incluyes un personaje, asume también que le dispararán a la cara.
- De arriba hacia abajo. No tienes que incluir todo el mapa al detalle o incluir todas las razas, sólo estás especificando los grandes temas.
- Dales a los lugares, organizaciones y personajes más de una debilidad. Si le das solo una puede ser difícil para los jugadores encontrarla.
- Si vas a proporcionar una descripción, usa un adjetivo. 'En una montaña' es menos inspirador que 'En una montaña escarpada'. Ten a mano una gran lista de adjetivos.

Sé tan fantástico como puedas. Si quieres una montaña voladora, hazlo así. Si quieres que los líderes de dos estados con gran potencial nuclear tengan un lío extramatrimonial, que lo tengan.



El juego de rol de Chgowiz está ambientado en tu ciudad, en un mundo visto a través de los ojos de una persona desquiciada. Todos los gobiernos son poderosos y ven a la gente de tu ciudad como meros sujetos de prueba. Como clon Chgowiz, eres parte de la élite armada y luchas por el gobierno para proteger a la gente contra esos monstruos mutantes enormes, que quieren arrasar y quemar tu ciudad natal. Poco importa que haya sido el mismo gobierno el que mandó a los monstruos en primer lugar.

Qué incluir

Incluye solamente la mínima descripción que necesites para tener los temas que especificaste en tu concepto. La ambientación es por donde se hincha el juego. Cuando definimos el concepto en el Capítulo 1 (ver pág. 6), estableciste un número de temas (como magia peligrosa, continentes en guerra o federaciones espaciales), comienza describiendo esos temas. Cuando describas un tema, comienza con qué es lo que conoce el público en general y continúa con información muy privilegiada que los personajes deberían saber. A continuación un listado de cosas que deberías incluir:

Localizaciones

Las localizaciones son semillas para aventuras así como los lugares donde estas suceden. Si no puedes pensar en un buen guión o razón por la que un jugador tenga que ir allí, no lo incluyas. Para crear una localización:

- Comienza con la geografía y un adjetivo. Ejemplos: en un glaciar azotado por el viento, en el filo de un acantilado, rodeado de ríos, en una llanura solitaria, al abrigo de un valle, colgando de la ladera de una montaña, en una extensa sabana, en la dorada playa o en sudorosa jungla. Si tienes dificultad, pon la palabra de un accidente geográfico (Jungla, por ejemplo) en Google Images.
- Proporciona una mención rápida a la arquitectura (a grosso modo). Una alta torre de piedra con arcos y pilares, una aldea de colonos hecha de paja y piedras o una estación espacial de metal brillante.
- Describe las cosas que sobresalgan (o sean extraordinarias). Éstos podrían ser los lugares donde los jugadores quieran ir. Las cosas que sobresalgan trata de hacerlas misteriosas. Si describes la torre de Sauron, los jugadores automáticamente la asociarán con Lord of the Rings.
- Dale una intención al lugar. ¿Por qué existe? ¿Quién lo hizo? ¿Por qué hay una aldea ahí? ¿A qué propósitos sirve? No pienses que tienes que explicar cada lugar pero un propósito puede hacer de un lugar vulgar en un sitio especial.
- Dale al sitio un nombre. Usa un tesoro para ayudarte a encontrar la palabra que mejor la describa.



En el juego de rol de Chgowiz estoy haciendo algo de trampa. Los jugadores se encuentran en su ciudad natal. Construir un mapa de los lugares locales y las carreteras serán parte de la creación del personaje. Para hacerlo más interesante, algunos lugares tendrán secretos previamente designados. Por ejemplo, el centro comercial podría ser el lugar de encuentro de un aquelarre.

Personas y razas

Describe a la gente que vive en el mundo. La gente será la mayoría de las personas con las que los jugadores interactuarán. Puedes añadir algo de sabor local introduciendo diferentes razas con psicología, fisiología y deseos para cada uno de ellos. Las diferencias raciales no tienen por qué ser grandes y pueden ser el comienzo de grandes prejuicios. Con los prejuicios vienen los conflictos, los cuales hacen tu juego más interesante.

Es inteligente recordar el papel de tus personajes en el mundo: ¿son buenas o malas personas? ¿Son de diferentes razas o todas pertenecen a la misma?

Organizaciones

Este es el nombre genérico dado a los grupos de personajes que trabajan juntos. Una organización puede ser los inquilinos de un lugar que comparten un objetivo común o una organización secreta.

- **Propósito:** ¿Qué quieren conseguir?
- **Recursos:** ¿Qué tipo de recursos tienen a su disposición? Usa términos generales como 'Pueden influir en las leyes' mejor que 'Tienen a cuatro Consejeros sobornados'
- **Conocimiento general:** ¿Qué sabrán los personajes de esa organización?
- **Alcance:** ¿Operan solo en una ciudad o municipio, a través de un continente o por toda la galaxia?
- **Actividades:** ¿Qué hace la organización? ¿Qué no hace? ¿Cómo obtiene sus ingresos?
- **Aliados y enemigos:** ¿Qué organizaciones son amigas y a cuales odia? ¿Cómo interactúan? ¿Es una guerra encubierta o son abiertamente hostiles?



Para el Chgowiz RPG, el Gobierno es la organización más importante que proporciona monstruos, clones y dispositivos.

Propósito: Controlar el mundo con un increíble ejército o de clones Chgowiz o de monstruos gigantes (lo que resulte mejor).

Recursos: Grandes cantidades de dispositivos y monstruos. Además de las cosas que normalmente un gobierno posee.

Conocimiento general: La población es lerda, icreen que el gobierno es bueno y cuida de ellos!

Alcance: El gobierno está supeditado a un país, pero le gusta pensar que tienen alcance global.

Actividades: Mandar monstruos a pequeñas ciudades para ver cuan destructivos son. Mandar soldados clones Chgowiz para limpiarla de monstruos.

Aliados y enemigos: El juego de rol de Chgowiz es demasiado simple como para luchar contra otra organización. En ese sentido, están constantemente luchando entre ellos.

Flora y fauna

Las plantas y los animales le dan vida a tu mundo. Evita crear un ecosistema completo. Escoge algunas plantas y animales y dales un giro para hacerlos diferentes. Ahora decide cómo van a interactuar con los otros. Incluye también un bestiario.

Panteón

Si hay dioses en tu mundo, asegúrate de describirlos; qué hacen y por qué la gente les reza. Las largas historias sólo les interesan a los viejos eruditos.

Personajes corrientes

Reyes, caballeros, héroes famosos, archivillanos, artesanos famosos, líderes de cofradías, mercaderes, a todos se les puede hacer una historia en profundidad. No olvides que si incluyes personajes secundarios, puedes esperar a que alguien le pegue un tiro. Para hacer un personaje interesante, tienes que ponerle un objetivo, los estereotipos están bien pero los objetivos deben ser fáciles para que el Director de juego los entienda. La complejidad vendrá cuando aparezca en el juego. Asegúrate de incluir dos personajes que tengan objetivos enfrentados. Es a través del conflicto como se crean historias interesantes.



El **agente Backstard** es el contacto de los clones con el gobierno. Backstard les proveerá con suficiente información sobre los monstruos. Es un hombre alto, flaco con el pelo negro y reluciente que al hablar comienza cada respuesta con un "Sí, sí, sí", incluso si la respuesta al final es un "No". No da la impresión de ser confiado porque no lo es.

T es el hombre que proporciona el material y se le conoce solamente por su nombre en clave de "T". Es un cabeza de chorlito y tiene dificultad en aceptar que sus inventos se usan para combatir. Se puede contactar con él en cualquier momento por radio y manda el equipo en paracaídas.

Doctor Socks es un personaje ficticio creado por el gobierno. Se le echa la culpa de ser el creador de los monstruos gigantes. Es representado como un viejo carcajeándose en un sillón de tela a cuadros

Geografía

Un mapa es una herramienta útil para mostrar el alcance y la escala del área de juego. Concentrar los detalles en una sola área es mejor que diseminarlos. Debes darle al Director de juego algo bien descrito para empezar su campaña y también dejar espacio para poder expandirla.

Historia reciente

Incluye grandes hechos en la historia reciente, particularmente si explican por qué el mundo es de la manera que es. Intenta incluir un par de hechos de las últimas semanas que afecten a todo el mundo o que sean la señal de que algo grande va a pasar. La historia reciente puede ser útil para el Director de Juego para crear semillas de aventuras.

Información para el Director de Juego

Dale al Director de Juego algo de información extra de los lugares que has mencionado. Ayuda al Director de Juego a crear aventuras proporcionándole ideas con preguntas como "¿Qué pasaría si...?". Explica cómo podría usarse y qué temas tenías en mente cuando lo diseñaste. Tienes que ser explícito porque es difícil desde el punto de vista del Director de Juego entender los matices de un nuevo mundo a través del texto.

Aventura de ejemplo

Una aventura de ejemplo puede mostrar las partes innovadoras del mundo (y el sistema) y demostrar por qué el Director de Juego debe llevar este juego de rol. La aventura de ejemplo debería estar hecha para que los personajes puedan empezar rápidamente. Hazla sencilla de realizar e incluye algunos combates o algo emocionante.

Haciendo tu juego diferente

Durante la fase de ideas, tienes que preguntarte "¿Qué juego es el que se le parece más y en qué se diferencia?". Muchos juegos de rol son ignorados porque básicamente ofrecen un producto indistinguible de un juego de rol comercial que el Director de Juego ya posee. Aquí hay algunas técnicas que puedes usar para eludir temas comunes. Me refiero a géneros específicos aquí pero solamente porque es en la fantasía en donde las más grandes coincidencias ocurren.

Elude elementos de fantasía estándar

La definición de las razas para los personajes jugadores es el primer lugar donde puedes apartarte de la fantasía tradicional. Puedes tener una excelente idea sobre criaturas elfos pero la palabra "Elfo" tiene ya un bagaje enorme. Usa un nombre diferente y serás libre de cambiar el canon oficial. La única excepción es "Humanos". No tienes que poner humanos en tu juego, pero si lo haces, tienen que ser hasta cierto punto una referencia comprensible. Si el que haya Elfos, Humanos y Enanos define lo que es fantasía para ti, adelante, pero sé consciente de que tu juego está en un camino muy trillado.

De vuelta a las fuentes del folklore

La mayor parte de la ambientación de Eddings, Tolkein, D&D y otros grandes exponentes de la fantasía está inspirada en el folklore y la historia del norte de Europa. ¡Y tú también puedes inspirarte! No soy experto en Folklore y Wikipedia tampoco. No tienes que serlo para conseguir inspiración.



Para Chgowiz, hay dos fuentes de folklore: Godzilla³⁴ (el film original de 1954) y Chgowiz. Tengo el video original y tengo correspondencia electrónica con Chgowiz para sacar información.

La versión japonesa³⁵ es aún más terrorífica, iposiblemente porque mi japonés es mínimo!

Lee otros juegos

En la investigación hay dos escuelas de pensamiento: la ignorancia te da libertad y el conocimiento te permite eludir los fallos que otros han cometido. He probado ambas tanto a nivel de estudios como en juegos de rol, y debo recomendar la segunda. Al leer otros juegos, serás capaz de encontrar el nicho para tu propio

34 <http://www.youtube.com/watch?v=eSk-i1UFJWA&feature=youtu.be>

35 <http://www.youtube.com/watch?v=VKrj1ymJzmo>

juego leyendo lo que ya hay. Puedes pensar que la mitología nórdica es muy diferente y entonces te encuentras con Midgard de Ben Redmond o The Beast of Limfjord de Nathan Russell.

Trastoca un tema popular

Al tomar temas populares y darles la vuelta, puedes terminar con un juego muy diferente. Por ejemplo, la magia en la mayoría de los juegos es manejado por hechiceros. En vez de eso, ¿qué pasaría si la magia estuviera al alcance del pueblo llano? O en la Ciencia Ficción, ¿qué pasaría si la raza humana no pudiera vivir ya sobre la superficie de la tierra y tuviera que vivir para siempre en naves espaciales?

Préstamo de géneros externos

Con cuidado, puedes tomar conceptos externos a la fantasía y llevarlos a tu propio universo de fantasía. Mientras miras una serie de Ciencia Ficción o un capítulo de CSI: Miami, piensa en las cosas diferentes que te gustaría que tuviera tu mundo de fantasía. Los robots podrían ser aparatos mágicos: ser moldeados a partir de desechos naturales y juntados para hacer de sirvientes. A lo mejor tu juego es sobre CSI de fantasía: un Enano ha perdido su cabeza, encuentra la cabeza y encontrarás al asesino. Ve más allá con tus ideas, puedes mezclar dos (o más) géneros muy diferentes. Fantasía-steampunk, Supers-Space Opera, Cyberpunk-Anime-Supers, Fantasía-moderna

Toma de la naturaleza

La naturaleza es un lugar feo. ¡Tan inhumano! Toma las cosas terribles que los animales pueden hacerse entre ellos y plásmalo en la sociedad. Imagina un grupo de jugadores que se tropiezan con una sociedad en la que solo hay mujeres y niños jóvenes, ¡y descubren que la costumbre local es que la mujer se coma a su amante tras concebir! Cuando se proyecta en especies pensantes, las acciones de la naturaleza aparecen como una pesadilla.



Los monstruos de Chgowiz tienen gran parte de su inspiración en la naturaleza. He usado el programas de la BBC Live 'n' Deadly³⁶ como fuente de inspiración.

Otras fuentes

- Writing a Campaign Setting Sourcebook <http://www.rpg.net/news+reviews/columns/free09jun05.html> - Más equipado para ambientaciones publicadas pero con interesantes preguntas.
- Wikipedia artículo sobre las ambientaciones <http://www.rpg.net/news+reviews/columns/free09jun05.html> - Útil si quieres eludir temas comunes.

36 <http://www.bbc.co.uk/cbbc/watch/by/show/live-n-deadly>

- RoleplayingTip.com advice <http://www.roleplayingtips.com/rpg-articles/> - Deslízate hasta la sección de cómo construir ambientaciones.
- Fantasy Worldbuilding Questions <http://www.sfga.org/2009/08/fantasy-worldbuilding-questions/> - Una lista enorme de preguntas para darle sentido a tu ambientación.
- The Habitable Zone <http://www.sfga.org/2011/09/19556/> - Útil para la Ciencia Ficción dura.
- Gnome Stew - Modular Campaign Settings <http://www.gnomestew.com/gming-advice/modular-campaign-settings-creating-a-versatile-world>
- Gnome Stew - Collaborative world building <http://www.gnomestew.com/tools-for-gms/collaborative-world-building-dawn-of-worlds>

Capítulo 5: Sistema

Las mecánicas de tu juego proveen a los jugadores de tácticas y decisiones estratégicas. Ganarán recursos, tomarán riesgos, ganarán y perderán. Las mecánicas deben encajar con el concepto del juego y apoyar la ambientación. La primer pregunta que te debes responder es:

“ ¿Utilizo un sistema existente?

Hay cientos de reglas gratuitas para juegos de rol disponibles³⁷, todas ellas pueden ser modificadas o ampliadas a tus necesidades. Al escoger un sistema de reglas ya existente (especialmente uno popular), empiezas con una sólida base ya probada. Sin embargo, tendrás que confiar en que la ambientación y reglas expandidas de tu juego sean lo suficientemente innovadoras para que la gente quiera jugarlo.

Antes de que te sumerjas y crees tu propio sistema, revisa el listado de reglamentos que di en el capítulo dos (ver pág. 13) y asegúrate de que tu sistema es en verdad novedoso. Es mucho mejor extender un sistema de reglas ya existente que empezar desde cero.

Cómo hacer mecánicas

Sólo incluye reglas para las cosas que quieres que los jugadores hagan en el juego. Recompensa el estilo de juego que quieras fomentar. Las reglas son una serie de pasos que logran un resultado específico. No tienes por qué usar dados, los pasos pueden simplemente ser conversaciones o usar negociación de recursos.

Los tres tipos de mecánicas son: de recursos, tradicionales y verbales. Mecánicas de recursos son aquellas donde los jugadores intercambian un contador para el control del juego o el éxito. Mecánicas tradicionales involucran tirar dados y comparar contra un número objetivo. Mecánicas verbales recompensan buenas ideas y la retórica con el éxito.

Tu mecánica puede ser una mezcla de estos tres estilos. Las mecánicas tradicionales son las más comúnmente usadas.

Las mecánicas deben darle opciones a los jugadores. Deben escoger hacer algo y estar conscientes de los resultados probables. Evita usar mecánicas donde una simple tirada puede causar la muerte del personaje. No necesitas tener elementos de azar para las acciones del personaje pero evita hacer todo automáticamente fácil.

Haz que los jugadores tengan que ganarse el éxito a través del ingenioso uso de su cerebro, ya sea manipulando las reglas, la ambientación o esforzándose en el juego.

37 <http://delicious.com/thefreerpgblog>

Trabajando hacia atrás

A veces es más sabio trabajar la mecánica que estás tratando de conseguir partiendo desde los valores de los personajes. Esto evitará que tengas valores tontos. Escribe qué parte de tu concepto (lo decidiste en el capítulo 1, pág. 6) estás tratando de emular y decide en palabras una mecánica que lo satisfaga. Finalmente trabaja en qué combinación de habilidades, valores, características y azar lo logrará.



Quiero que los jugadores sean capaces de herir a los monstruos de manera creativa. Deben ser capaces de infligir más daño con el uso original de sus dispositivos, habilidades y el ambiente -disparándole una y otra vez no conseguirá la victoria. Debo tener un valor para el uso de los dispositivos, habilidades para diferentes dispositivo (para permitir la especialización) y una mecánica que haga valer la pena combinar ideas y dispositivos. Voy a usar una reserva de dados compartida, para que los jugadores sean capaces de ganar más dados trabajando juntos.

Metajuego

El metajuego es como se le llama a la interacción de los jugadores entre ellos. Si dos jugadores están hablando de una situación desde su punto de vista están *meta-jugando*. Si los jugadores están hablando de la situación interpretando a sus personajes, entonces están jugando rol como es corriente. Todas las mecánicas descansan entre el punto de vista del personaje y el metajuego.

Mecánicas de metajuego pueden añadir variedad a tu juego pero deben usarse con cuidado ya que normalmente quedan fuera de la esfera de conocimientos del personaje. El resultado puede ser que el personaje esté tomando acciones para las que no tiene justificación. Un mantra para muchos grupos de jugadores es "¿qué es lo que hace tu personaje?", que normalmente se rompe por el metajuego.

Sólo tu puedes ser el juez sobre si la mecánica de metajuego se ajusta a tu sistema. Los tipos de mecánicas enlistados abajo (ver pág. 35) incluyen qué tan "meta" son.



Para Chgowiz tengo una mecánica de metajuego donde los jugadores comparten dados. Los personajes no saben que la reserva de dados está siendo usada en sus acciones, así que esto se asienta firmemente en el metajuego. Un ejemplo de ello se encuentra en la página 38.

¿De qué hacer mecánicas?

Sólo haz mecánicas para las cosas que quieras que hagan los jugadores. Algunas mecánicas típicas son:

Creación de personaje

La creación de personaje establece el punto de referencia contra el cual todas las cosas del mundo son juzgadas.

Acciones sin oposición

El personaje interactuando con el mundo son acciones. Estas incluyen montar un caballo y navegar en barco. En estos casos no hay nadie oponiéndose al personaje, es sólo él contra el mundo. Estas acciones serán realizadas muchas veces.

Acciones opuestas

Cuando un personaje está tratando de hacer algo y otro más está tratando de detenerlo. Esto incluye persuadir a un personaje para abrir la puerta del castillo. Un personaje está tratando que otro trate de hacer algo que va en contra de su sentido del deber.

Combate

El combate puede ser de muchas formas: sin armas, con armas cuerpo a cuerpo, a distancia, con vehículos, combate espacial, etcétera. El combate también debe tener una manera de hacerle daño al oponente. Esto puede ser el mismo sistema que las acciones opuestas. El combate está normalmente dividido en rondas donde cada personaje toma un turno para realizar una acción.

Ayuda a los personajes a tomar decisiones rápidamente y mantener el juego en movimiento al presentar claramente las opciones de acciones en combate. Los jugadores pueden así pasar su tiempo para pensar ideando en lo que el personaje hace en lugar de ver qué opciones tiene.

Heridas y curación

Los personajes invulnerables son mucho menos interesantes de interpretar que aquellos que no lo son. Ten una mecánica para mantener un seguimiento de cuánto daño ha recibido el personaje y cuánto más debe tomar antes de que no pueda realizar más acciones. Tener un valor decreciente en puntos (Puntos de Golpe) es una solución tradicional pero también puedes escoger efectos narrativos que afectan las decisiones del jugador. Recibir daño también puede producir una penalización para realizar acciones. Asegúrate de incluir también una manera para que los personajes se curen.

Letalidad

Mide la letalidad como la cantidad de tiempo que le toma a un personaje sano para morir con el arma/equipo promedio en un combate promedio. ¿Es la letalidad tan alta que el jugador nunca tendrá la oportunidad de retirarse? Si esto no es parte de tu concepto, entonces considera en cambiarlo.

Realizar “magia”

La magia (o realizar acciones tecnológicas en ambientaciones modernos/ciencia ficción) no necesita su propio sistema pero puedes agregar un toque novedoso a tu sistema con él. Asegúrate de que el sistema para magia se relacione con la ambientación; una sociedad en donde la magia es fácil no debería tener un sistema en el que se necesite sacar runas en un orden preciso a lo largo de varios turnos.

Controlar la narrativa

Controlar la narrativa significa que los jugadores deciden el resultado de las cosas.

Mejora del personaje

Si el juego de rol está diseñado para ser jugado a lo largo de una serie de sesiones, entonces es importante de brindar una recompensa que pueda ser utilizada para mejorar al personaje.

Creación del personaje

La creación del personaje es la piedra angular de cualquier sistema. No te restrinjas en ella. Un Director de Juego puede hacer unos cuantos personajes para ver cómo resulta. Asegúrate de que sea suave, majestuoso y bien descrito. Para los jugadores, es la primera vez que interactuarán con tu juego y es importante que el proceso esté claramente explicado. La creación de personaje no tiene por qué ser rápida, algunos jugadores disfrutaban de una sesión envolvente para la creación, especialmente si el personaje durará a lo largo de un campaña. Se fiel al concepto que propusiste.

Los personajes suelen estar hechos de algunas de las siguientes partes:

- **Atributos** - un número fijo de habilidades inherentes del personaje. Incluyen: Fuerza: Inteligencia, etc.
- **Habilidades** - Una serie de habilidades aprendidas, regularmente escogidas de una lista de la ambientación.
- **Dotes/características** - Habilidades extraordinarias que la población general no posee, estas también pueden ser desventajas.
- **Salud** - Una manera de mantener un registro de la cantidad de daño un personaje puede recibir antes de caer.

- **Relleno** - Descripción, nombre del personaje, organizaciones a las que pertenece, edad o cualquier cosa pertinente. Es el único lugar en el juego de rol donde el relleno es aceptable e incita al jugador a darle forma al personaje.

Si quieres que tu juego sea aprendido rápidamente, trata de mantener términos familiares. Si tu juego es de escala épica, siéntente libre de romper el tesoro y escoger palabras más familiares a tu juego.

Evita incluir alguna de las partes mencionadas arriba a no ser que haya una regla que haga uso de ella. Si tienes un atributo de "fuerza psíquica" y no hay reglas psíquicas, entonces será inútil.

Asegúrate de incluir un ejemplo de creación de personaje, explicando las decisiones que tomaste en cada punto.

Tirada aleatoria contra asignación de puntos

La mayoría de los juegos utiliza una tirada aleatoria, una asignación de puntos o una combinación de los dos (suma la tirada de 10 dados y asigna). Las mecánicas de tiradas aleatorias tienden a hacer rápida la creación del personaje pero puede dejar al jugador con un personaje que no quería interpretar. La asignación de puntos tiende a ser más lento pero conduce a la optimización y deja al jugador con el personaje con el que piensa que quiere jugar.

Creación de trasfondo

Diagramas de flujo con tablas tiradas al azar pueden ser usadas para crear el trasfondo de tus personajes. Algunos jugadores lo pueden encontrar muy restrictivo, otros liberador. Si incluyes alguna mecánica así, sugiero que sea opcional.

Creación colaborativa

Algunas mecánicas de creación de personaje hacen de la creación de personaje un juego. En estos métodos colaborativos, los jugadores interpretan escenas. El resultado de estas escenas determina o modifica las facetas del personaje.



Para Chgowiz, los jugadores crearán un "Genoma" - una raíz a partir de la cual cada clon es entonces generado. El Genoma tendrá atributos y habilidades y serán escogidos con asignación de valores. Las Ventajas y Desventajas serán tiradas al azar para cada clon. Si el clon es difícil de jugar debido a una difícil combinación de Desventajas y Ventajas, está bien, ya que los clones son prescindibles.

Tipos de mecánicas

Hay una enorme variedad de mecánicas con dados, recursos y narrativa. A continuación sólo hay una probadita de las cuatro mecánicas más simples en las que muchos sistemas se basan.

Número objetivo

- **Usado para:** acciones sin oposición, acciones opuestas, combate, magia.
- **Formato:** Propiedades del personaje + Modificadores + tirada de dados \geq número objetivo.

La mecánica de número objetivo es la más simple de todas. Las características del personaje se suman (como la suma de los atributos y habilidades apropiados) a los modificadores y a una tirada de dado. El resultado se compara contra un número objetivo establecido por el Director de Juego. En la mayoría de los casos, cuanto más mayor sea el número objetivo, más difícil será la acción. Para acciones opuestas, el número objetivo es la tirada del oponente. Esto puede ser más lento, ya que se están tirando dos dados, se puede sumar dos ecuaciones antes de comparar.

Mientras estas propiedades se mantengan en dígitos pequeños, los cálculos son fáciles. Evita aplicar demasiados modificadores. Algunos sistemas usan tablas para establecer el número objetivo, esto mejora la simulación de la mecánica pero puede ser lento. La velocidad puede ser mantenida si se tienen escritos algunos resultados en la hoja del personaje. Suelen estar escritas como estadísticas secundarias.

Ventajas

- Fácil de equilibrar
- Rápido
- Versátil

Desventajas

- Escala lineal de probabilidades
- Los cálculos son difíciles con números grandes
- Existe la tentación de agregar muchos modificadores en todos lados (como modificadores en las armas)
- No fomenta la comunicación en el grupo

¿Metajuego?

Esto no es metajuego ya que el tirar dados representa las acciones de los personajes.

Reserva de dados

- **Usado para:** acciones sin oposición, acciones opuestas, combate, magia.
- **Formato:** Tira tantos dados como nivel de rasgo tenga el personaje, los modificadores quitan dados, cuenta el número de dados que resultan arriba del número indicado. Para conseguir el objetivo, necesitas un número determinado de éxitos.

Las reservas de dados se basan en contar el número de dados que fueron tirados con éxito por arriba de un número objetivo. Esto puede ser un proceso largo cuando estás tirando 20 dados pero los cálculos se mantienen simples ya que no está realizando sumas y restas. Los modificadores son aplicados al quitar dados (antes o después de la tirada).

Ventajas

- Rápido
- Los modificadores no incluyen cálculos
- Versátil
- Buena sensación al tener la mano llena de dados

Desventajas

- Puede necesitar muchos dados
- Contar puede ser más lento que comparar un solo número
- El equilibrio puede ser más complicado
- No fomenta la comunicación en el grupo
- La probabilidad de éxito puede ser más difícil de calcular que en números objetivos

¿Metajuego?

Esto no es metajuego ya que el tirar dados representa las acciones de los personajes.

Puntos de reserva

- **Usado para:** Mejorar acciones, controlar la narrativa.
- **Formato:** El personaje tiene una reserva de puntos que pueden gastar cuando sean requeridos

La reserva reduce la aleatoriedad en el juego al dar al jugador la elección táctica de usar sus puntos o guardarlos para después. Esta mecánica se usa normalmente para dar al jugador el control de la narración. También puede ser usado para volver a tirar y mejorar el resultado.

Ventajas

- Le da al jugador una opción táctica
- Simple de entender
- Los jugadores sienten un elemento de control
- Fomenta la comunicación en el grupo

Desventajas

- Más lento que tirar dados
- Difícil de equilibrar

¿Metajuego?

El manejo de recursos tiende a ser metajuego ya que no es el personaje quien está gastando su reserva para mejorar una acción o tomar el control de la narrativa. El jugador es quien lo está decidiendo. Si usas una reserva de puntos para algo que controla el personaje (como una reserva mágica) entonces no es una mecánica de metajuego.

Votación

- **Usado para:** Controlar la narrativa
- **Formato:** Los jugadores votan para decidir el resultado

Votar reduce la aleatoriedad de los resultados al ponerlos en las manos de los jugadores. Algunas mecánicas de votación se usan con reservas de puntos para que los jugadores tengan que decidir sus votos estratégicamente. La votación puede ser secreta o pública. Esta mecánica puede añadir un nivel de competición en la mesa, asegúrate de que se ajuste al concepto de tu juego.

Ventajas

- Le da a los jugadores la sensación de control
- Añade tensión y atmósfera a la mesa
- Fomenta la comunicación en el grupo

Desventajas

- Más lento que tirar dados
- Alienta el ritmo de juego si se usa abundantemente
- ¡Votaciones secretas son aún más lentas!

¿Metajuego?

Esta es una mecánica de metajuego. Los votos de los jugadores sobre el resultado está separado de los personajes en sí.



Chgowiz utiliza una modificación de la mecánica de número objetivo. Al realizar una acción, los jugadores sumarán un Atributo, Habilidad y una tirada de dados contra un número objetivo. Incluso si el Atributo y la Habilidad combinados son mayores, aún así tirar dados. Donde difiere es que todos los jugadores comparten una reserva de dados en el centro. Cuando alguien realiza una acción, toman un dado del centro. Al hacer esto, le están quitando dados a los demás jugadores. Es una mecánica de metajuego porque el personaje no se da cuenta que está a punto de fallar, ¡porque los jugadores se han quedado sin dados!

Complejidad

El *crunch*, o complejidad, es el nombre dado a la sensación de que hay muchas reglas que recordar en el juego. Debes intentar lograr un equilibrio entre un sistema simple donde las decisiones tácticas son rápidas y un sistema muy complejo donde hay demasiadas opciones, modificadores y reglas especiales. Muy pocas reglas y le estarás dando a los jugadores menos opciones tácticas, habrá menos sistema que manipular. Demasiadas opciones y el sistema se volverá abrumador. Reglas ligeras tienden a ser más rápidas para el jugador, mientras que reglas complejas hacen un mejor trabajo en representar el mundo de tu juego. Sólo tú puedes decidir si el sistema se ajusta al concepto que creaste en un principio.

La complejidad a menudo se apodera de un sistema por medio de reglas especiales para hechizos, monstruos y equipo. Estas reglas extras pueden parecer inocuas en sí, pero cuando el Director de Juego trata de aplicar todas las salvedades de diferentes partes en las reglas paralizan el juego.

Capítulo 6: Organización

En este capítulo aprenderás a organizar tu juego de rol gratuito. La organización es muy importante ya que un juego pobremente organizado puede ser confuso y alejar a los jugadores. Un juego de rol es leído y usado como referencia. Necesita ser material de referencia y placentero de leer. Para lograr esto, debes ser cuidadoso en escoger una estructura lógica y una disposición que sean a la vez atractivos y útiles.

Estructura

Organiza tu juego con una estructura lógica que se lea claramente. Explica los contenidos (como los Atributos) antes de usarlos (en las mecánicas). Tu juego debe incluir las siguientes secciones en este orden:

Portada



Como mínimo debe incluir el nombre de tu juego. No tiene que ser un gráfico pero el nombre ha de hacerse con una fuente bonita³⁸. Has puesto mucho trabajo en tu juego, espero que estés orgulloso de ello y pongas tu nombre en él, o usa un seudónimo. Si un Director de Juego imprime tu juego para convencer a su grupo de jugar, cuanto mejor luzca, más probable será que el futuro Director de Juego lo dirija.

Página de contenido

contents



Una página de contenidos debe incluir los encabezados más importantes. Lista de tablas, imágenes y diagramas pertenecen al apéndice. Trata de mantener la página de contenidos a un par de páginas y comprime el espacio de la fuente o interlineado para que quepa más en una página. La página de contenidos se analiza de arriba a abajo por encabezados, si la haces demasiado grande, no será útil para esto. Las líneas de texto pueden ser cortas para que la gente las analice a través del contenido, es improbable que las lean como párrafos de prosa. Esto sólo es opcional si tu juego tiene menos de 7 páginas.

Agradecimientos / versión / dedicatoria

dedication



(Opcional). Es probable que tengas que agradecer a alguien por ayudarte a lo largo del proceso y este es el mejor lugar para hacerlo. Trata de mantenerlo en una sola página. Siempre coloca una fecha. Si sientes que necesitas más que una fecha para catalogar completamente tu juego, coloca un número de versión. Si no te gusta la opción de software (1.1, 1.2, etc.) utiliza números cerrados (1, 2, 3, 4, 5...).

Introducción



La introducción es lo más probable que lea el lector después de pasar la portada, evita texto de mercadotecnia de relleno. Debe incluir lo siguiente:

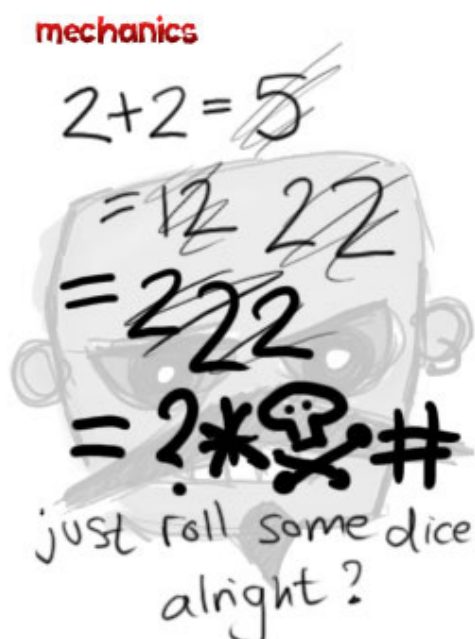
- ¿Qué es este libro? ¿Sistema, ambientación, aventura de ejemplo?
- ¿De qué género es la ambientación? ¿Cuáles son los temas principales?
- ¿Qué harán los personajes?
- ¿Qué tipo de mecánica utiliza (dados, sin dados, reserva)?
- Si tu juego requiere otro libro para utilizarse (como las reglas principales de Fate), entonces explícalo aquí.

Creación del personaje



Comienza esta sección enlistando todos los pasos para que el jugador sepa qué es lo que sigue. Después explica cada uno de los pasos, coloca ejemplos cuando sea necesario. Opcionalmente, incluye un ejemplo de creación de personaje de inicio a fin. Asegúrate de que tu personaje de ejemplo se ajuste al ejemplo de aventura que proporciones. No incluyas una lista de habilidades a menos que sólo sea la mitad de la página. Colócalas en el apéndice.

Mecánicas



Si has diseñado tus propias reglas, empieza con una introducción sobre ellas. ¿Qué tipo de mecánicas son? ¿Número objetivo? ¿Reserva de dados? Después de esta pequeña introducción, trata con cada una de las áreas mecánicas en su turno. Comienza con acciones sin oposición y luego acciones opuestas. Combate, magia y mecánicas narrativas hasta el final. Si tienes un concepto central que corre a través de ellas (como tirar dados para alcanzar un número objetivo), explícalo primero.

Ambientación



Para más información sobre cómo escribir la ambientación, ve el capítulo de ello (pág. 22).

Sección para el Director de Juego

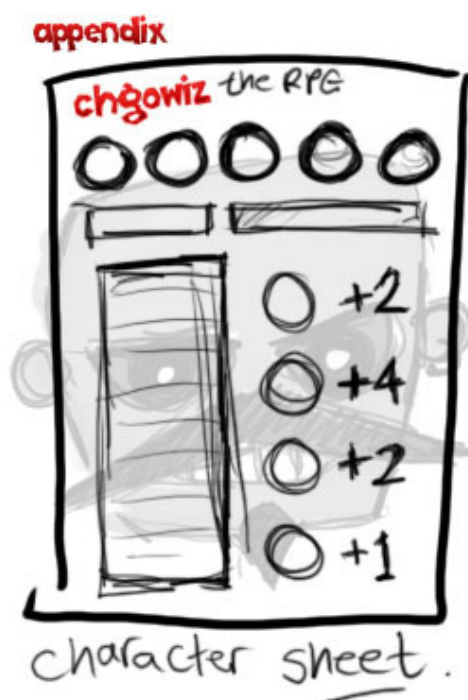
gm section

players :
 only carry on if
 you are the
 sort to cheat
 at playing chess
 or watch series
 of FRIENDS back
 to back.
 SHAME ON YOU.

La sección para el Director de Juego es importante porque como mínimo incluye una aventura de ejemplo. La aventura de ejemplo debe mostrar tu ambientación sin depender mucho del sistema. Imagina la experiencia que tendrán los jugadores: Están sentados. Crean sus personajes y el Director de Juego comienza. Haz la aventura simple de entender y llega al punto de la ambientación. Tal vez también puedas incluir personajes de ejemplo.

La información adicional sobre la ambientación también deberá ser incluida. Si hay cosas que los jugadores no deben de saber, pero el Director sí, entonces inclúyelas. Es normalmente el director de Juego quien presenta el juego al grupo de jugadores así que hazlo sabroso también para ellos.

Apéndice



Cualquier elemento que perturbe el flujo de explicación, debe ir en el apéndice. Las listas son las principales culpables. Colócalas al final, no serán leídas de principio a fin y son usadas más como referencia. Puede parecer algo discordante el mover la lista de habilidades de la sección de creación de personaje pero te aseguro que será mejor dejarlas fuera para cuando las uses realmente.

- Ejemplo de cosas que deben ir en el apéndice:
- Habilidades
- Equipo
- Hechizos
- Bestiario
- Tablas
- Hoja de personaje

Contra-portada



Yo crearía una pequeña pauta publicitaria en la contraportada y quizás indicar que está bien imprimirlo para uso personal. Si un Director de Juego prospecto lo ha impreso y empastado, los jugadores irán inmediatamente a la contraportada. Evita sugerir que es el mejor juego del mundo y que cambiará la vida de la gente, en vez de eso, escoge las cosas que los personajes harán y hazlas sonar excitantes. ¿Tu juego es sobre clavar una espada gigante en la cara de un dragón particularmente sospechoso? ¡Excelente! Cuéntanoslo en la contraportada.

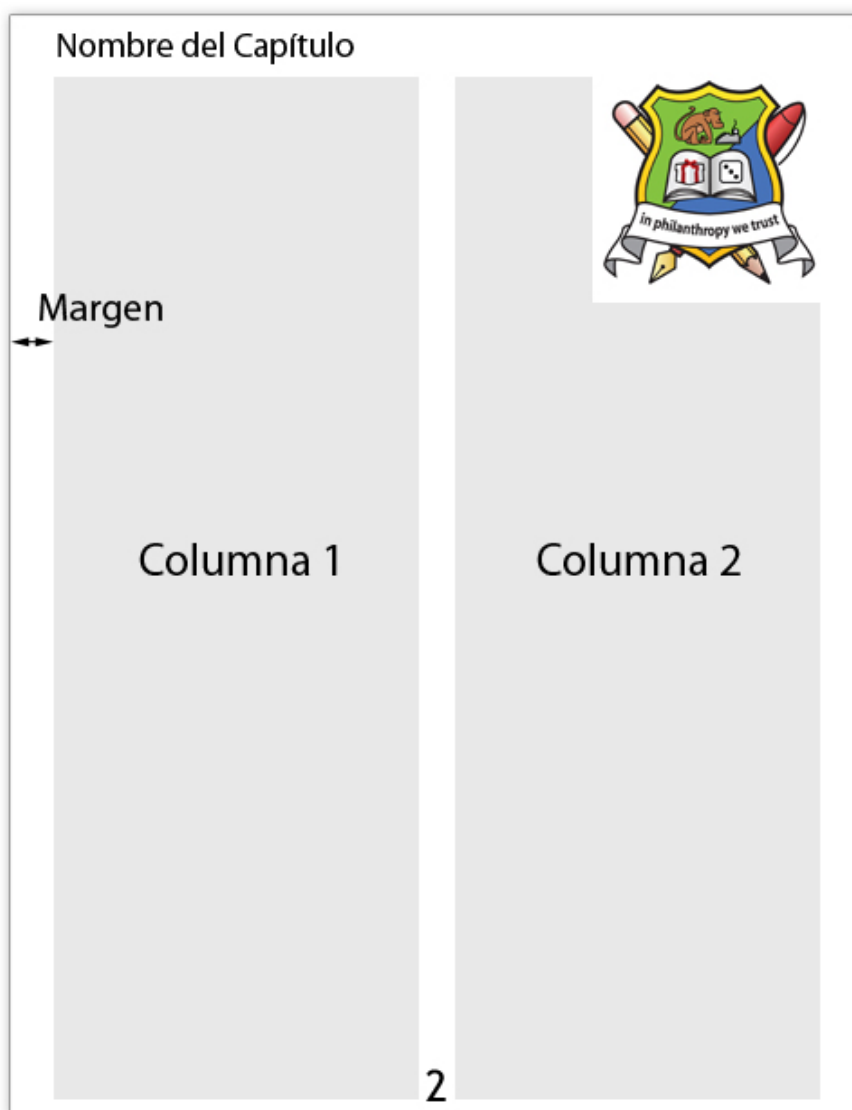
Maquetación

La maquetación es un tema separado del diseño de juegos en sí, esta sección está pensada para aquellos que no saben por dónde empezar. Cuando decidas tu disposición, ten en cuenta lo siguiente:

La primera vez que tu juego se vea, será en un monitor
 Mucha gente imprime sus juegos para usarlo en la mesa
 La tinta de impresión y el papel son caros

Una maquetación común

La maquetación común es una página a dos columnas uniformemente espaciadas. Las imágenes son colocadas dentro del texto. Algunos programas te permiten curvar el texto alrededor del borde dentado de la imagen (en lugar de mantenerlo cuadrado). Para mantener la legibilidad, deja un espacio de 4mm entre los gráficos y el texto.



- Ancho del margen lo suficientemente ancho para permitir empastar el juego.
- Número de página hasta abajo, en el centro. Colocar en la orilla significa que la persona que lo va a imprimir no puede escoger entre impresión de una o doble cara.
- Los nombres del capítulo en las cabeceras son útiles cuando se usan de referencia.
- Dos columnas normalmente es fácil de leer, líneas de texto largas hacen difícil a la vista encontrar la siguiente línea.
- La imagen en la parte de arriba se muestra en retrato, si lo haces apaisado, considera usar tres columnas.
- La mirada va normalmente de la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha. Coloca texto ahí para mantener la atención del lector. Si se ajusta a la estructura, trata de colocar las imágenes en la esquina superior derecha o esquina inferior izquierda.

Capítulo 7: Pruebas

El juego necesita ser probado antes de que sea devorado por el público en general. Los rangos de prueba van desde una simple prueba para ver si funciona la mecánica del juego hasta una gran campaña siguiendo el principio de "Publica poco, publica a menudo" (descrito en el siguiente capítulo), entonces asegúrate de indicar claramente cuando publiques que el juego no ha sido probado.

Prueba de humo

La prueba de humo asegura que el sistema no se quemará cuando lo pruebes. Es una búsqueda de grandes fallos, no de detalles en el sistema (ver Casos del sistema al límite, página siguiente). Para realizar una prueba de humo, haz lo siguiente:

- Crea 10 personajes.
- Escribe sin abreviar 4 combates completos paso a paso. Escribe lo que hace y dice todo el mundo y dibuja un mapa de lo que ocurre en el combate. Asegúrate de que estos combates son diferentes de los ejemplos de las reglas.
- Busca a gente que no juegue rol para que lea el juego completo y compruebe la gramática y ortografía.
- Actualiza las tablas de contenidos y el índice.
- Comprueba la tabla de contenidos y el índice buscando aleatoriamente 6 cosas de cada una de ellas, localiza 6 cosas diferentes en el libro y comprueba de que están correctos en el índice y los contenidos.
- Asegúrate de que las imágenes están cerca del texto al que hacen referencia.
- Imprime algunas páginas de prueba, ¿están muy oscuras o muy claras? ¿Es la fuente del texto suficientemente grande? Si usas imágenes de fondo, ¿oscurece mucho el texto?
- Pídele a un amigo de un país diferente que lo imprima en un tamaño diferente; si eres de Estados Unidos, prueba en A4, si eres de algún otro lugar, prueba con US Letter.
- ¿Cómo se ve en pantalla? Si tienes un amigo con una tablet, compruébalo también ahí. Si no tienes acceso a ninguno, pregunta en internet, algún fanático de los juegos de rol que sea amable lo hará por ti.

Léelo de nuevo

Pero antes de leerlo nuevamente, vuelve a comprobar el estilo según el capítulo 3 y entonces lee el juego al completo, contenidos, índice, todo. Toma notas mientras lees, no te pares a editarlo. Comprueba todas las imágenes y cabeceras de los contenidos. Si tienes enlaces en el documento (porque es un HTML o un PDF), da clic en cada uno de ellos. Puede que termine doliéndote

la cabeza pero este paso es muy importante, así que hazlo. Cuando termines, hazte estas preguntas:

- ¿Se ajusta el concepto a lo que yo buscaba? Vuelve a lo que escribiste del Capítulo 1 y comprueba que está todo.
- Si no es así, ¿he estado haciendo algo mal en el juego?
- ¿Transmite la sensación del género que estoy intentando representar?
- ¿He solucionado los problemas del sistema que quería solucionar?
- ¿Qué es lo mejor del juego?
- ¿Qué es lo peor del juego?
- ¿Puedo añadir más imágenes para mejorar su aspecto?
- ¿Está toda la información que necesito en la hoja de personaje?

Recortar

Has usado muchas palabras para describir tu juego. Es normal hacerlo, tu cerebro no está hecho para ser breve cuando se trata de describir conceptos. Recorta cada párrafo para dejar lo esencial. ¿Sigue siendo inteligible? Si es así, ese es el camino. Tu segundo borrador debe ser un 10% más corto que el primero.

Casos del sistema al límite

El éxito de sistema puede ser juzgado si sigue funcionando bajo estrés. Puedes hacer una prueba de estrés de tu sistema viendo qué ocurre cuando se encuentra en sus límites. No puedes probar todos los casos límites posibles (sobre todo cuando se combinan varios hechizos) pero puedes tener algunos ejemplos en las mejores/peores situaciones.

Por ejemplo, si se prueba el sistema en combate, ¿qué ocurre cuando un personaje tiene la máxima fuerza, el mejor arma, la habilidad más alta, una excelente armadura y cosas así? ¿Tienes un monstruo que pueda desafiar a un personaje así? ¿Cuántos turnos tendrían que pasar para matar a un personaje como ese con un monstruo normal? ¿Cuántos monstruos normales harían falta para vencerle?



Un equipo de 5 personas, todas ellas disparando, que hayan mejorado 5 veces podrían ser capaces de matar al monstruo en 5 turnos. "Mejorar 5 veces" un arma hace 5 de daño, lo que significa 25 de daño por turno. Por lo que un monstruo normal debería tener 125 puntos de vida. Los personajes básicos tienen armas que hacen 1 de daño y les llevará unos 25 turnos de combate.

Hazte estas breves preguntas para todo el sistema, poniendo particular atención a los modificadores y a los objetos especiales. Un arma puede tener un daño

razonable, pero puede desequilibrar el sistema cuando se le pone más de un hechizo. Si ves que es difícil buscar los casos al límite con tu sistema, tal vez éste sea demasiado complejo y debes considerar el simplificarlo. Una hoja de cálculo es útil para probar el rango de los dados y sus probabilidades, pero no olvides los efectos de los poderes o reglas especiales.

El juego imaginario

Una buena manera de probar el juego es hacerlo de manera imaginaria. Toma 4 de los 10 personajes que creaste anteriormente y pruébalos en los ejemplos y aventuras de prueba. Asegúrate de que los personajes cumplen con los objetivos que se ajusten al sistema, ya que es fácil crear objetivos que sean imposibles. Prueba todo el sistema, usa a los personajes para luchar contra monstruos sin usar la imaginación y usando la imaginación. Durante el juego intenta responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cual es la manera más fácil de terminar un encuentro?
- ¿Cual es la mejor combinación de habilidades, hechizos, armas y equipo para resolver un encuentro?
- ¿Hay algo que falta cuando se crea al personaje que hace al juego imposible?
- ¿Es divertido?

Probar el juego

Probar el juego es el acto de jugarlo para ver cómo se relaciona con el concepto. Es importante recordar que probar el juego no es una sesión normal de juego. La mayoría de los Directores de Juego cortarán reglas, ignorarán secciones y usarán solo el 50% del reglamento en diez sesiones. Una buena prueba de juego debe hacerse para probar las reglas y usar todas las reglas posibles. Puedes recompensar a los que lo prueben con unas líneas en los créditos del libro o una copia firmada si te parece bien. Asegúrate que tu grupo de playtesters es la clase que buscas para el juego (ver Capítulo 1, pág. 6). Debes probar el juego sólo cuando sientas que está completo; probar el juego no es una herramienta de diseño, es de verificación.

Paquete de pruebas

El paquete de pruebas es un paquete de información listo para usarse, que hace más fácil al grupo de prueba el realizarla y el que te manden una retroalimentación. Para conseguir los mejores resultados de las pruebas desde la primera vez, debes proporcionar un apoyo extra. Cuando crees el paquete de pruebas, debes asumir que los jugadores saben jugar a rol. Debe incluir:

- Una hoja para que el jugador pueda poner su nombre y detalles de contacto. Dale la oportunidad de ser incluidos en los créditos del libro.
- Un resumen de las reglas explicando el sistema en general.

- Hojas de personajes. Tanto en blancas como pregeneradas. Aunque la creación de personajes debe ser una parte importante de las pruebas, igual los jugadores no tienen el lujo de poder hacerlas para esa sesión.
- Una aventura de prueba en la que se pueda comprobar el buen funcionamiento de gran parte del sistema.
- Una hoja de *feedback* (ver a continuación).
- Un resumen de lo que se le pide a los que lo prueban.
- Un acuerdo de no divulgación. Opcional si el juego va a ser gratuito.
- Datos tuyos para que los jugadores puedan contactar contigo.

Retroalimentación

Es importante tener retroalimentación de cada uno de los que han jugado. Rellenar un cuestionario es una forma de tener información, pero es posible que socializar con el grupo en un ambiente más relajado (en un bar) sea una buena manera de profundizar los detalles. Es más probable que los jugadores se centren en las cosas positivas si se les pregunta, pero por lo menos puedes preguntarles sobre mecánicas en específico de esta manera. Lleva tu cuaderno de notas cuando hables con los que han probado el juego, escribe las buenas ideas. No confíes en tu memoria para retener los detalles. Los *playtesters* apreciarán que sus opiniones son importantes.

Hoja de *feedback*

La hoja de *feedback* está ahí para medir si has manejado satisfactoriamente tu concepto. Tanto la diversión de los jugadores como del Director de Juego es importante, pero también lo es que no a todos los jugadores les gusta un nuevo sistema y la primera vez que toman contacto con el mismo puede ser cansado y menos divertido. Debes proveer dos tipos de preguntas: opción múltiple y preguntas abiertas. Recomiendo tener de las dos, ya que probar un juego llega a ser un proceso cansado y las respuestas largas sin inspiración de preguntas de opción pueden ser pesadas.

He aquí algunos ejemplos:

Las preguntas pueden ser respondidas tachando o circulando las palabras "Muy de acuerdo, De acuerdo, Me es indiferente, No estoy de acuerdo, Estoy totalmente en contra".

- Las reglas son muy sencillas
- El sistema te hace sentir como si estuvieras en un juego de [colocar aquí el género]
- El ambiente es diferente a otros juegos
- Entiendo las reglas
- Se ve un buen juego
- Me sorprende que el juego sea gratuito
- Me gustaría jugar de nuevo

Preguntas para responder desarrollando la respuesta.

- Lo que me gusta de este juego es que...
- Lo que no me gusta de este juego es que...
- Lo que siento que hace falta en este juego es que...

Qué hacer con la retroalimentación

La retroalimentación hay que valorarla, no todo es útil. Para cada nota o encuesta que hayas hecho, dale una importancia para comprobar el concepto y ver que la retroalimentación sea útil. Concéntrate más en los problemas que surgen más que en las soluciones que los jugadores aportan. Como diseñador de juegos, el experto eres tú. Cambiar el sistema significará volver a empezar la comprobación del sistema (mucho más fácil si tienes una hoja de cálculo). Debes estar dispuesto a pensar que no a todo el mundo le va a gustar tu juego. Agradécele la retroalimentación pero no te estanques ahí.

Cuándo parar las pruebas

Debes parar las pruebas cuando sientas que el juego tiene el concepto que originalmente buscabas. Las pruebas no deben usarse para encontrar cada uno de los agujeros del juego y es posible que hagas demasiadas pruebas. Probar mucho es caer en una falta de resolución; ponte fecha para terminar tu trabajo.

Publicación después de las pruebas

Asegúrate de que tu tiempo programado para las pruebas haya terminado para actualizar las reglas y publica una post con ellas. No hagas sentir a los playtesters que han perdido su tiempo programando los cambios para dentro de un año.

Recursos

- rpg.stackexchange <http://rpg.stackexchange.com/questions/3679/what-can-i-learn-from-playtesters> pregunta qué puedo aprender de los Playtesters.
- Ben Lehman <http://www.lumpley.com/comment.php?entry=565> cree que el playtesting debe hacerse con el producto terminado, no como una parte del diseño. Una discusión en Storygames: <http://storygames.com/forums/comments.php?DiscussionID=13825>
- Playtesters.net <http://www.playtesters.net/> un sitio para encontrar a jugadores para probar tu juego.
- Un artículo más bien banal en Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/Playtest>

Capítulo 8: Publicación

Termina tu juego. Termina tu juego. Termina tu juego. Deja de aplazarlo y termina tu juego. El acto de crear puede ser emocionante y difícil pero si no lo terminas, nunca sabrás si es divertido de jugar. Publicarlo es lo que debes hacer una vez que esté terminado. Así que termínalo.

Publica poco, publica a menudo

Como filántropo, no tienes que esperar hasta que el juego esté terminado antes de que lo compartas con la comunidad. Al compartirlo pronto, puedes tomar de la experiencia y conocimiento de otros filántropos dispuestos a compartir su conocimiento. Al publicar poco y a menudo, reducirás la pendiente que tienes que escalar antes de sentir la alegría de publicarlo. Si tienes problemas terminando un gran proyecto, entonces publica lo que tengas. Prepárate para una rápida retroalimentación en crudo y luego crea una nueva versión rápidamente. No te detengas, resuelve los problemas y publícalo nuevamente.

Licencias

Registrar tu obra es muy importante. Podrás pensar que al dar algo gratis es sencillo pero puedes exponerte a problemas si no le estampas una licencia a tu juego. Por ejemplo, sin una licencia impresa en algún lado, las imprentas pueden no permitir a futuros Directores de Juego imprimir tu juego. Además, si no agregas un poco de protección, podrás encontrar a alguien vendiendo tu juego.



Registrar tu juego es una decisión legal en la que no estoy calificado para asistirte, sin embargo puedo recomendarte darle una licencia Creative Commons³⁹. Creative Commons te permite adaptar una licencia a tus necesidades y te proporciona una imagen muy útil que se está convirtiendo rápidamente en el estándar. La mayoría de los diseñadores escogen una licencia BY-NC-SA⁴⁰, que quiere decir "Atribución, No Comercial, Compartir bajo la Misma Licencia". La página de Creative Commons hace un excelente trabajo explicando cómo se usa.

Súbelo

Subir tu juego en internet sirve para dos propósitos: compartirlo con otros y respaldarlo. Cuando lo respaldes, no olvides respaldar el PDF resultante **y los archivos originales, imágenes y notas**. Hay muchos lugares en donde puedes poner tu juego para el disfrute de la gente. Si estás publicando poco y a menudo, querrás tener un lugar fácil de actualizar y accesible a todos. Si has terminado, querrás un lugar donde se exponga.

Respaldos y publicando poco y a menudo

- Google Docs⁴¹ te permite subir PDFs y archivos ZIP. Hay mucho espacio y puedes mantener revisiones también. La configuración de privacidad te permite usarlo como respaldo.

39 <http://creativecommons.org/choose/>

40 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

41 <https://docs.google.com>

- Skydrive⁴² es la solución de Microsoft, mucho espacio y opciones de privacidad.
- Dropbox⁴³ sincroniza ingeniosamente de forma automática tus archivos en el servidor. Ideal para respaldos y también se puede compartir.

Publicación final

- 1KM1KT⁴⁴, 1000 Monkeys 1000 Typewriters, la mejor comunidad de juegos de rol gratuitos.
- RPGNow⁴⁵ y DriveThru RPG⁴⁶ son vendedores comerciales que también te permitirán hospedar tu juego gratuito.
- Lulu⁴⁷ es un servicio que ofrece impresión bajo demanda. Recomiendo imprimir por lo menos una copia para ti ya que el ver una copia física de tu juego es un momento muy feliz.

La página de _____ 1KM1KT es exclusiva para juegos en inglés. En español recomendamos visitar la siguiente página:
<http://www.rolgratis.com/>

Haz que lo revisen

Asegúrate que las siguientes personas sepan de tu juego:

- Yo, pregunta por una crítica y ser incluido a mi directorio de juegos gratuitos.
- Los juegos caseros de Eric Chris Garrison⁴⁸
- Los juegos gratuitos de la página de John Kim⁴⁹
- Pregunta en los foros de 1KM1KT por una crítica⁵⁰.
- Cuéntale a la comunidad de Reddit⁵¹, les encantan las cosas gratis.
- RPG.net tiene anuncios y promoción abierta⁵² que valen la pena.
- Enworld tiene una comunidad avivada⁵³ pero asegúrate de publicar en el lugar adecuado. Han cambiado sus políticas de promoción en el pasado, así que echa un buen vistazo antes de molestar a alguien.
- Actualiza tu firma en foros con un link en ella.
- Anúncialo en Twitter y Google+, pégalo en Facebook. Sé orgulloso de tu juego, has trabajado mucho.

De igual forma, para comunidades de habla hispana, recomendamos las siguientes:
<http://spqrol.com/foro/>
<http://www.salganalsol.com/foro>

¿Ahora qué? Apoyos

Es probable que haya quedado un gran agujero después de completar el juego. Comenzar el proceso para un nuevo juego parece desalentador, así que mejor apoya tu juego. El soporte es el acto de atraer a la comunidad rolera para promover tu juego. Apoyar a tu juego le dará longevidad no solo a los ojos del mundo, a los tuyos también.

- Comienza un blog, publica personajes, reglas opcionales, ideas para aventuras nuevas y la retroalimentación de la gente. La mayoría usa Blogger o Wordpress.

42 <http://explore.live.com/skydrive>

43 <https://www.dropbox.com/>

44 <http://www.1km1kt.net/submissions>

45 <http://www.rpgnow.com/>

46 <http://rpg.drivethrustuff.com/>

47 <http://www.lulu.com/>

48 <http://www.homebrew.net/games/>

49 <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/freerpgs/>

50 <http://www.1km1kt.net/forum/>

51 <http://www.reddit.com/r/rpg>

52 <http://forum.rpg.net/forumdisplay.php?9-Ads-Open-Promo>

53 <http://www.enworld.org/forum/>

- Agrega Google Analytics ⁵⁴ a tu blog para poder ver de dónde viene la gente. Es muy útil ver que alguien publica en su blog sobre tu juego para que puedas agradecersele.
- Crea una página en Google+⁵⁵. Utiliza una bonita imagen como logo.
- Si estás muy interesado en las actualizaciones constantes, crea una página en Facebook y una cuenta en Twitter. ¡Pero asegúrate de utilizarlas!
- Si es un sistema genérico, escribe un nueva ambientación para él.
- Encuentra otros juegos gratuitos como el tuyo y contacta con los autores.

Para contactar a Rob Lang, visita su blog: <http://www.thefreerpgblog.com/> o escribe un correo electrónico a brainwiped@gmail.com
Recuerda, isólo en inglés!

Finalmente, idéjame saber si esta guía te ha sido útil! _____

54 <http://www.google.com/analytics/>

55 <https://plus.google.com/pages/create>