

2.1 Creando Reglas

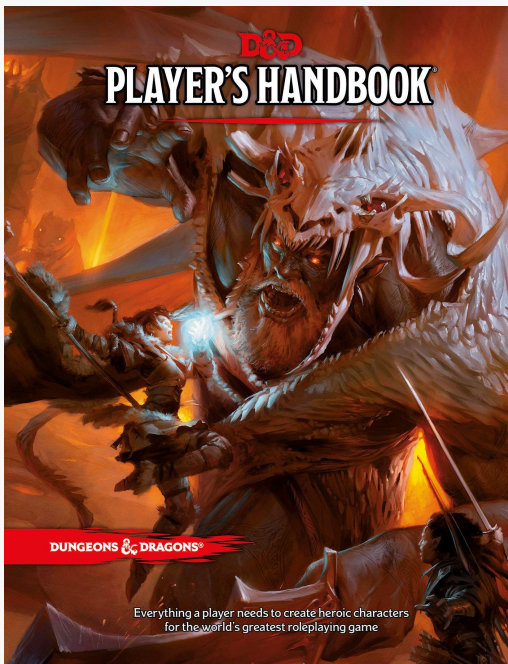
...

El área de gameplay



**¿Has leído el manual de jugador o
DM de D&D?**

Diferencia en número de reglas



Reglas jugador D&D: 312 páginas

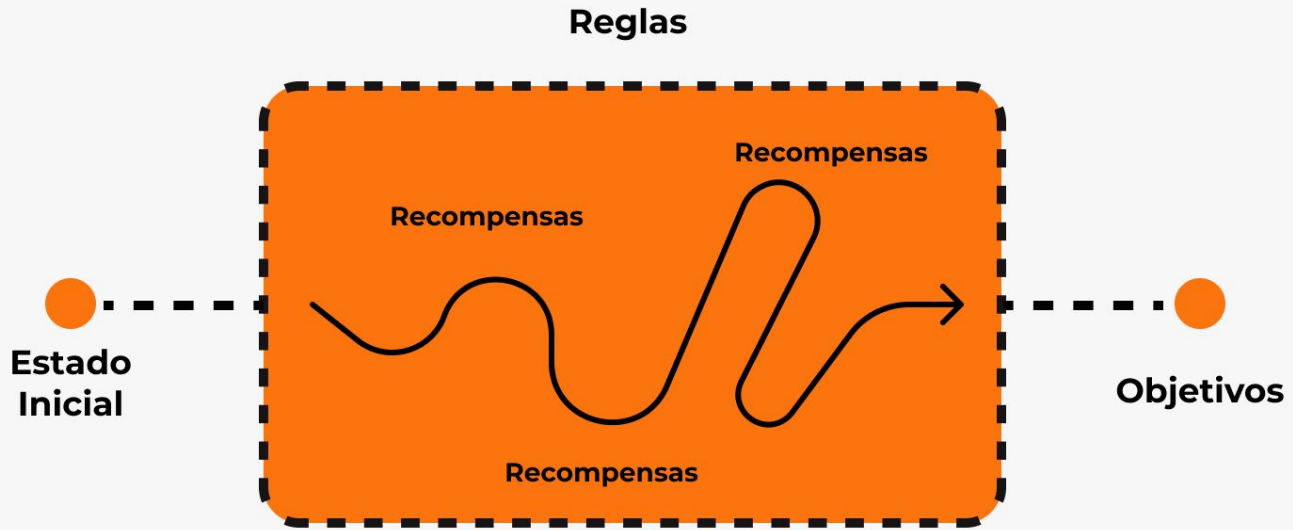
Reglas de Go: 9 puntos

1. The board is empty at the onset of the game (unless players agree to place a handicap).
2. Black makes the first move, after which White and Black alternate.
3. A move consists of placing one stone of one's own color on an empty intersection on the board.
4. A player may pass their turn at any time.
5. A stone or solidly connected group of stones of one color is captured and removed from the board when all the intersections directly adjacent to it are occupied by the enemy. (Capture of the enemy takes precedence over self-capture.)
6. No stone may be played so as to recreate a former board position.
7. Two consecutive passes end the game.
8. A player's area consists of all the points the player has either occupied or surrounded.
9. The player with more area wins.

Reglas

El área de gameplay

- Las reglas definen el espacio de juego.
 - Qué está permitido y qué no.
 - Se pueden pensar como condicionales y parámetros.
 - If $x > y$: doDamage
 - Generan el “círculo mágico” del gameplay.
 - Deben ser comunicada de manera inequívoca.
 - Generan sistemas que son más que la suma de las ellas.
-



¿Cómo definir las reglas del juego?

Piezas

Conexión

Parámetros

- ¿Qué elementos tiene el jugador?
- ¿Qué **acciones** puede realizar el jugador con esas piezas?
- Las piezas (tokens, objetos, etc) son todos los elementos que tienen un impacto en gameplay.
 - Pueden o no ser manejadas por el jugador.
- **Muy importante:** las piezas deben ser consistentes a lo largo del juego y con las expectativas del jugador.
 - **Doom:** enemigos tienen acciones predecibles
 - **Viticulture:** las uvas se transforman en vino y al envejecer ganan más valor





5 WINDMILL
when you plant a vine,
gain 1 (max 1 VP/year)

4 COTTAGE
draw 1 extra visitor
card each fall

2 YOKE

uproot 1 vine or
harvest 1 field

6 TASTING ROOM
when you give a vineyard tour,
gain 1 (max 1 VP/year)

3 IRRIGATION



CRUSH PAD

1 GRAPE

SALE PRICES



SMALL CELLAR

MEDIUM CELLAR

LARGE CELLAR

4

6

¿Cómo definir las reglas del juego?

Piezas

Conexión

Parámetros

- La conexión entre las distintas piezas forman sistemas.
- Mientras más conectadas están las piezas, más profundo y complejo es el sistema.
 - Complejidad en el sentido sistémico (cantidad de conexiones).
 - Easy to learn = Hard to master.
- Mientras menos excepciones existan en las conexiones, más elegante será el sistema.
 - Elegante = El juego tiene sólo lo que necesita tener
 - Un juego “no-elegante” puede dar muchas opciones extra al jugador, pero corre el riesgo de alejarlo del core del juego.

¿Cómo definir las reglas del juego?

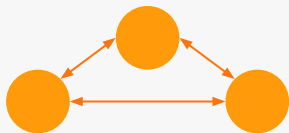
Piezas

Conexión

Parámetros



Complicado



Complejo

- Los parámetros son las “variables” y las “condiciones” que definen el resultado de las interacciones entre las piezas.
 - 10 ataque vs. 8 defensa
 - `If (attack > def) { doDamage = true; }`
 - 3 daño vs. 5 vida
 - `If (doDamage) { life -= damage; }`
 - Si es aliado, no hacer daño
 - `If (ally) { doDamage = false; }`
- Los parámetros son lo que (generalmente) está sujeto a la mayor cantidad de balance.
- Más parámetros en una pieza, generalmente la hace más complicada
 - Complicado != Complejo

Piezas + Acciones principales

Character



- Atacar
- Correr

Enemy



- Atacar
- Correr

Conexiones entre Piezas

Character



- Atacar
- Correr

Enemy



- Atacar
- Correr



Parámetros

Name: Josh
Allegiance: Human
Attack: 10
Defense: 8
Damage: 3
Life: 10
Stamina: 45
Run speed: 12
Special ability: can attack twice if stamina is above 75%

Character



- Atacar
- Correr

Enemy



- Atacar
- Correr

Atacar
Attack \geq Enemy Defense

Name: Zombie
Allegiance: Zombie
Attack: 6
Defense: 3
Damage: 2
Life: 20
Stamina: ---
Run speed: 15
Special ability: If kill *other, can* transform non Zombie into zombies.

Parámetros 2.0

Name: Josh
Allegiance: Human
Attack: 10
Defense: 8
Damage: 3
Life: 10
Stamina: 45
Run speed: 12
Special ability: can attack twice if stamina is above 75%

Character



- Atacar
- Correr

Enemy



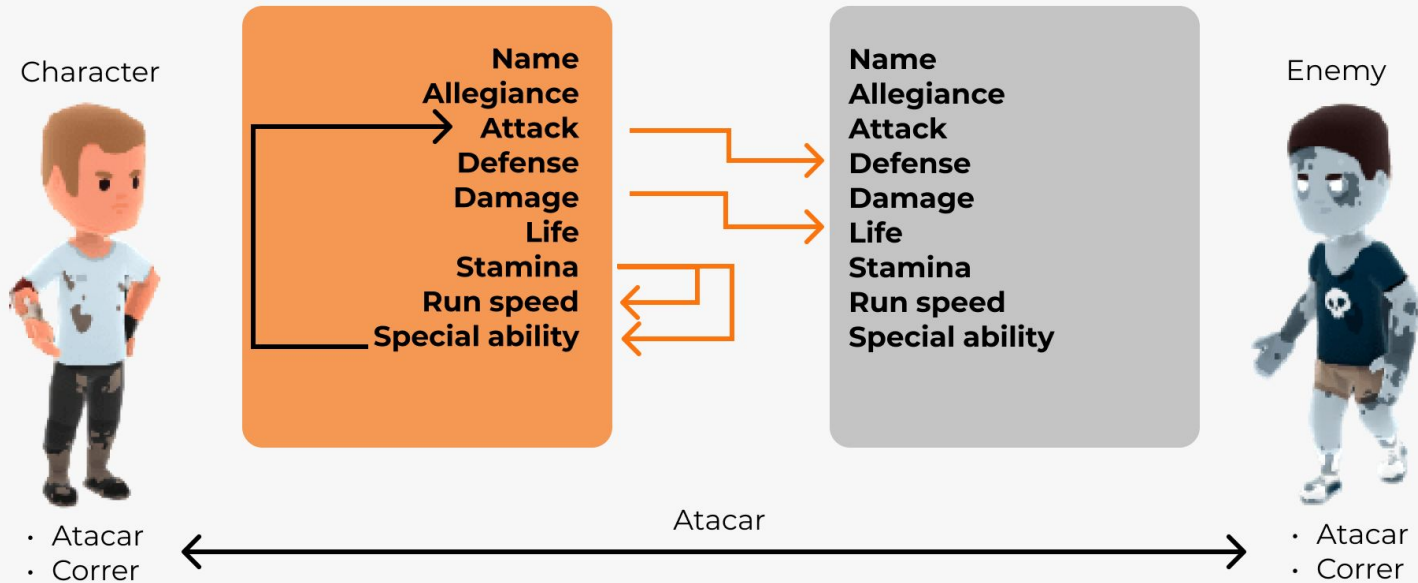
- Atacar
- Correr

Atacar
↔
Attack >= Enemy
Defense

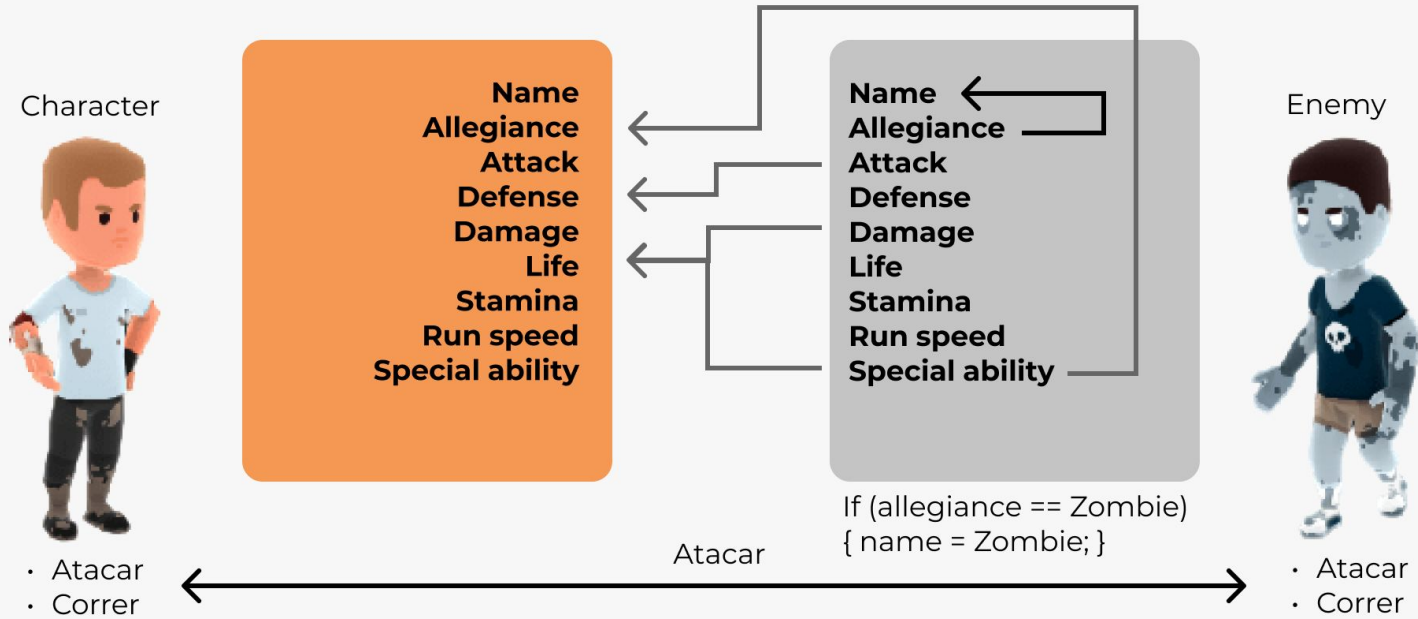
Name: Zombie
Allegiance: Zombie
Attack: 6
Defense: 3
Damage: 2
Life: 20
Stamina: ---
Run speed: 15
Special ability: If kill Human, other will change allegiance to Zombie.

```
If (allegiance == Zombie)  
{ name = Zombie; }
```

Conexiones entre parámetros (human to zombie)



Conexiones entre parámetros (zombie to human)



Parámetros 2.0

Name: Josh
Allegiance: Human
Attack: 10
Defense: 8
Damage: 3
Life: 10
Stamina: 45
Run speed: 12
Special ability: can attack twice if stamina is above 75%

Character



- Atacar
- Correr

Enemy



- Atacar
- Correr

Atacar
↔
Attack >= Enemy
Defense

Name: Zombie
Allegiance: Zombie
Attack: 6
Defense: 3
Damage: 2
Life: 20
Stamina: ---
Run speed: 15
Special ability: If kill Human, other will change allegiance to Zombie.

```
If (allegiance == Zombie)  
{ name = Zombie; }
```

Parámetros 2.0 + incertidumbre

Name: Josh
Allegiance: Human
Attack: 10 + 1d6
Defense: 8 + 1d8
Damage: 3 + 1d4
Life: 10
Stamina: 45
Run speed: 12
Special ability: can attack twice if stamina is above 75%

Character



- Atacar
- Correr

Enemy



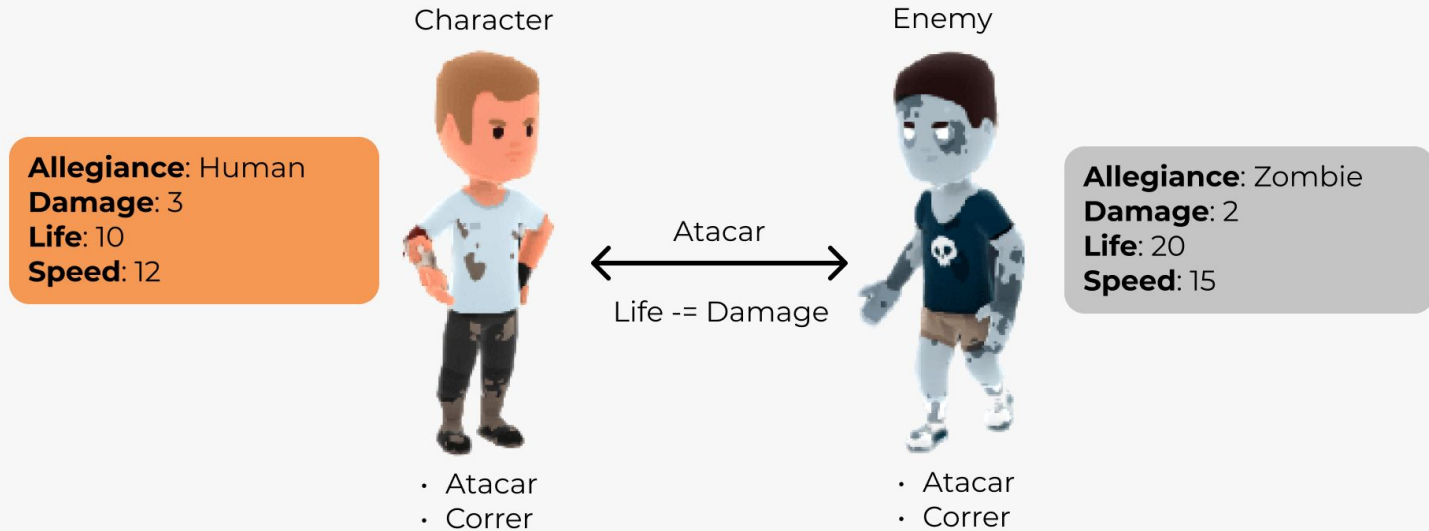
- Atacar
- Correr

Atacar
←————→
Attack >= Enemy
Defense

Name: Zombie
Allegiance: Zombie
Attack: 6 + 1d8
Defense: 3 + 2d4
Damage: 2 + 1d6
Life: 20
Stamina: ---
Run speed: 15
Special ability: If kill Human, other will change allegiance to Zombie.

```
If (allegiance == Zombie)  
{ name = Zombie; }
```

Parámetros 3.0 (simplificación por eliminación)



Técnicas de creación de reglas

- **Gameplay pillars:** Definir un set de 3-4 acciones que el jugador va a repetir constantemente. Sirven como base para definir propuestas.
- **Simplificación por eliminación:** Crear una gran cantidad de reglas e ir sacando hasta quedar un core que soportan los pilares de gameplay.
- **Remix:** Tomar 2-3 mecánicas y mezclarlas, separárlas, etc.
- **Orden:** Muy subjetivo, pero en general puede ser:
 - Narrativa → Sistemas → Piezas, Parámetros, Conexiones
 - Sistemas → Narrativa → Piezas, Parámetros, Conexiones
 - Piezas, Parámetros, Conexiones → Sistemas → Narrativa, etc
 - Es importante que identifiquen el orden que más les acomode y lo compartan.
- **¡Inspirarse en el mundo real!** Reduce la carga cognitiva

Misión 1: Crear reglas para un personaje tomando en cuenta el arquetipo.

~10 + 20 + 10 + 20 minutos

“100 Zombies” Instrucciones:

- Crear las reglas del turno de jugador. El resto de las reglas **NO** se pueden modificar.
- Tratar de ganar el juego.
- **Tip:** Considerar parámetros como: movimiento, ataque, distancias, ¿tiro del dado?.
- **Bonus:** Considerar la conexión entre las piezas y los parámetros haciendo un diagrama.
- Se pueden ocupar dados, fichas de póker u otros elementos para representar parámetros.

* *Idea original: Stone Librande*

Misión 2: Crear reglas para el juego en el orden contrario al valor de parámetros

~45 minutos

“Parameter Championship” Instrucciones

- Objetivo: Derrotar a los oponentes en el campeonato y ser el campeón del torneo.
- Cuatro parámetros: Ataque, Defensa, Daño, Vida.
- Objeto de aleatorización: 1d6
- Sacar una carta de cada pinta que representa el valor de sus parámetros.
- Cada jugador crea una regla -> orden de menor a mayor.
- Los demás jugadores van añadiendo una regla, en orden:
 - No puede invalidar una regla anterior
 - No puede cambiar el objetivo final ni el estado inicial
- Las reglas se van resolviendo desde la primera a la última en caso de necesitar secuencialidad.