

## **Power 19: Hoja de trabajo para el Diseño de tu Juego de Rol**

**1.) ¿De qué va tu juego?**

**2.) ¿Qué hacen los personajes?**

**3.) ¿Qué hacen los participantes de la mesa (Jugadores y GM si lo hay)?**

**4.) ¿Como refuerza tu ambientación (o la falta de ella) de lo que trata tu juego?**

**5.) ¿Como refuerza la Creación de Personaje de lo que trata tu juego?**

**6.) ¿Qué tipo de comportamientos/estilos de juego recompensa ( y/o castiga) tu juego?**

**7.) ¿Cómo recompensa y/o castiga los comportamientos/estilos de juego tu juego?**

**8.) ¿Cómo están divididas las responsabilidades de narración y credibilidad en tu juego?**

## **Power 19: Hoja de trabajo para el Diseño de tu Juego de Rol**

**9.) ¿Qué hace tu juego para atraer la atención y participación de tus jugadores?**

**10.) ¿Cómo son las mecánicas de resolución de tu juego?**

**11.) ¿Cómo refuerzan esas mecánicas de lo que trata tu juego?**

**12.) ¿Los personajes de tu juego progresan? Si lo hacen ¿Cómo?**

**13.) ¿Cómo la progresión de los personajes (o la falta de progresión) refuerza de lo que trata tu juego?**

**14.) ¿Qué tipo de producto/efecto quieres que produzca tu juego para/en tus jugadores?**

**15.) ¿Qué partes de tu juego reciben atención y color extra? ¿Por qué?**

**16.) ¿Cuál es la parte de tu juego en la que estás más interesado/que te tiene más ilusionado? ¿Por qué?**

**17.) ¿Hacia donde lleva tu juego a los jugadores que otros juegos no pueden o no quieren?**

**18.) ¿Cuales son tus objetivos de publicación con respecto a tu juego?**