

¿POR QUÉ BINARIO?

Sirio simplificó su gráfica a 4 puntos (0-1-2-3) Mi visión tras la binarización de datos es simplificarlo a 3 y crear un icono para los puntos 1 y 3, dejando el 2 como la norma. De modo que se utilizarían los iconos sólo para los casos excepcionales.

Un ejemplo:

Nivel de Conocimiento de la Ambientación por parte de los jugadores

- **Nivel 3: Los jugadores deben tener amplios conocimientos de la ambientación.**
 - Icono de la tierra (**Ambientación**)
 - A este nivel puede significar varias cosas. Que el DJ va a utilizar detalles amplios y concretos de la ambientación y quiere que los jugadores los conozcan de antemano. O también puede significar que el DJ no se va a molestar en explicar la ambientación.
- **Nivel 2: --**
 - Sin icono.
 - Es el nivel de conocimiento que se espera a nivel usuario. Conoce países, algunos personajes, ha jugado partidas con anterioridad, etc. En resumen, tiene familiaridad con la ambientación, pero no es un experto.
- **Nivel 1: Los jugadores tienen escasos o nulos conocimientos del juego.**
 - Icono ABC (**Novato**)
 - Para gente que quiere probar el juego, personas que sólo lo conocen por amigos y recomendaciones, etc.

Un caso práctico:

Si pretendo organizar una partida con unos jugadores con conocimientos medios de la ambientación, no necesito indicarlo de ninguna forma. Es cierto que se apuntarán personas con más o menos conocimientos, pero nadie debe de esperar (ni exigir) que el DJ o el resto de la mesa sean expertos.

ICONOS

Ambientación

Nivel de Conocimiento de la Ambientación por parte de los jugadores

- **Nivel 3: Los jugadores deben conocer ampliamente la ambientación.**
 - Icono de la tierra (**Ambientación**)
 - A este nivel puede significar varias cosas. Que el DJ va a utilizar detalles amplios y concretos de la ambientación y quiere que los jugadores los conozcan de antemano. O también puede significar que el DJ no se va a molestar en explicar la ambientación.
- **Nivel 2: --**
 - Sin icono.
 - Es el nivel de conocimiento que se espera a nivel usuario. Conoce países, algunos personajes, ha jugado partidas con anterioridad, etc. En resumen, tiene familiaridad con la ambientación, pero no es un experto.
- **Nivel 1: Los jugadores tienen escasos o nulos conocimientos del juego.**
 - Icono ABC (**Novato**)*
 - Para gente que quiere probar el juego, personas que sólo lo conocen por amigos y recomendaciones, etc.

Sistema

Nivel de Conocimiento del Sistema de por parte de los jugadores

- **Nivel 3: Los jugadores deben conocer ampliamente el sistema de reglas**
 - Icono de un engranaje (**Sistema**)
 - Este nivel significa que el DJ quiere personas que sepan bastante de las reglas porque va a implementarlas todas en la partida.
- **Nivel 2:--**
 - Sin icono.
 - Es el nivel de conocimiento que se espera a nivel usuario. Ha jugado partidas con anterioridad, ha probado juegos con sistema similar, etc. El DJ no va a dedicar tiempo a explicar demasiado las reglas.
- **Nivel 1: Los jugadores tienen escasos o nulos conocimientos del juego.**
 - Icono ABC (**Novato**)*
 - Se entiende a aquellas personas que han tenido escaso o nulo contacto con el juego. Gente que quiere probar el juego, personas que sólo lo conocen por amigos y recomendaciones, etc.

*El Novato (icono ABC) se utiliza igualmente para la Ambientación y el Sistema. Después de todo, si es novato no debe de saber de uno ni de otro.

Preparación de la Partida

Nivel de Preparación de la partida por parte del director de juego

- **Nivel 3: Los jugadores deben ser proactivos, ya que la aventura no está prediseñada por el director**
 - Icono de flechas cruzadas (**Improvisada**)
 - La improvisación del Director y Jugadores será la base de la partida, que actuarán en base a sus personajes, trasfondos, eventos y desafíos.
- **Nivel 2: --**
 - Sin icono.
 - Es el nivel de preparación normal. Está preparada pero siempre hay lugar para la improvisación.
- **Nivel 1: Los jugadores jugarán una trama prediseñada**
 - Icono de flechas muy seguidas (**Lineal** -antes railroad)
 - Este nivel es para partidas MUY preparadas. Se viene a jugar la partida que el DJ tiene preparada y seremos testigos de cómo los personajes se enfrentan a las adversidades.

Duración de la Partida

Número de sesiones previstas

- **La partida durará más de una sesión**
 - Icono de calendario (**Campaña**)
 - La partida tiene una duración de varias sesiones de juego, por lo que requiere compromiso de los jugadores..
- **La partida durará una sesión**
 - Icono de diana (**One Shot**)
 - La partida durará una sesión de juego.

Fidelidad al Juego oficial

Cuánto ha modificado el DJ el juego oficial

- **Ambientación: La ambientación no es completamente oficial**
 - Icono de candado abierto (**Libertad**)
 - El Director es libre de cambiar, ignorar o inventar detalles de la ambientación oficial del juego
- **Sistema: El sistema de reglas no es completamente oficial**
 - Icono de tijeras y engranaje (**Modificado**)
 - El Director es libre de cambiar, ignorar o inventar detalles de las reglas oficiales del juego

Otros

Diversos puntos que pueden aparecer o no.

- **Grabado y emitido: La partida se emitirá en la red**
 - Icono de botón de play (**Emisión**)
 - La sesión será grabada con vistas a ser compartida en alguna plataforma online
- **Para mayores de edad: Los jugadores pueden encontrar escenas que hieran sensibilidades**
 - Icono +18 (**Crudeza**)
 - En la partida aparecerán escenas de sexo, vejaciones, racismo y/o violencia
- **Partidas de dungoneo: Los jugadores deben gestionar sus recursos**
 - Icono de equis y flechas (**Táctica**)
 - El centro de la partida girará en torno a la estrategia, gestión de recursos y explotación de habilidades
- **Mundo abierto: El entorno está prediseñado y es libre de explorarse**
 - Icono de orbe (**Sandbox**)
 - El Director gestionará un mundo prediseñado sobre el que los personajes se desplazan libremente
- **Tiempo: Duración estimada de la sesión de juego**
 - Icono reloj y número (**Duración estimada**)
 - Es el tiempo estimado que durará la sesión. Se puede terminar antes o después, pero hay que establecer un tiempo.
- **Nº de jugadores: Los jugadores deben de colaborar en la ficción**
 - Icono de personas y números (**Número de jugadores**)
 - Se indica el número de jugadores mínimo y máximo para poder jugar la partida.
- **Conocimiento del juego: El DJ es nuevo con el juego**
 - Icono de "L" (**DJ novel**)
 - El DJ es nuevo con el juego y no conoce mucho de la ambientación y/o el sistema de reglas.
- **Interactuar e interpretar: Los jugadores deben de colaborar en la ficción**
 - Icono globos de cómic (**Narración**)
 - Se espera que los jugadores describan y narren sus acciones, e interpreten a sus personajes.
- **Público Objetivo: Niños**
 - Icono de globos (**Niños**)
 - Partida especialmente orientada para ser jugada por niños
- **Personajes pregenerados**
 - Icono de ser humano (**Creados**)
 - Los personajes están creados de antemano por el Director de Juego