

# One Night Werewolf

## Problemática:

La falta de interacción social entre individuos especialmente en grupos de tercera donde es más común encontrar al individuo en una situación de aislamiento y no cuenta con el apoyo o capacidad de salir por su cuenta de esa problemática.

## Solucion:

Por medio de juegos fomentar la interacción social entre grupos, esto es logrado por la aplicación de un juego que por sus mecánicas básicas fuerza a la interacción entre los usuarios presentes en una partida. Los usuarios son capaces de elegir con quien jugar para sus partidas personalizadas y cuentan con un tiempo ilimitado para cometer sus turnos antes de que una partida avance dando el tiempo necesario para comprender la situación en el juego, interactuar con los usuarios y reaccionar acorde.

## Diferenciador:

El principal diferenciador que tenemos es que nuestro juego será asincrónico, por lo cual las partidas no se verán afectadas por la necesidad de tener a todos sus jugadores en un momento, dándoles un plazo exacto para jugar. De esta manera los juegos pueden tomar el tiempo necesario para que se jueguen dependiendo de los usuarios. Se enfoca al juego en grupo lo cual con la implementación del uso de cámara lo vuelve una experiencia más social y hasta de compañerismo y fortalecimientos de lazos por la misma mecánica del juego.

## Soluciones Similares:

- Town of Salem  
Juego de buscador dinámicas de juegos similares donde cada jugador intenta cumplir con una condición de victoria única. El juego es una partida con una duración fija donde todas las acciones son realizadas de manera simultánea, por la carga gráfica el juego requiere un navegador en pc.
- TableTop Simulator  
Aplicación de escritorio multiusuarios entre los cuales se encuentra la capacidad de jugar el presente. La aplicación es mandatoriamente de escritorio y por la complejidad del sistema afecta la accesibilidad del usuario. Las partidas requieren conexión persistente y por la complejidad del software le da un nivel de entrada innecesario al juego.
- A Night of ...

Juego de mesa que cumple con los objetivos base del juego, aunque el juego no es electrónico es capaz de ofrecer la actividad de manera física. Por la naturaleza del juego de mesa no se puede ofrecer el juego de manera remota.

## Tipos de usuarios:

### **Manager:**

Al manager se encargará de poder analizar y observar todos los perfiles y juegos que se llevan a cabo, su principal trabajo es el de observar y dar mantenimiento al sistema, esto asegurando que los jugadores puedan disfrutar de su funcionamiento en todo momento sin tener contratiempos con el tipo de juego.

El manager tendrá la posibilidad de escalar y evolucionar el juego dependiendo de cómo es que los análisis de usos salgan cada cierto tiempo. Esto hará posible que el mismo desarrolle el sistema y lo vaya evolucionando para que cada vez tengamos a una mayor calidad de juego.

Aparte de al estar a cargo de una aplicación en tiempo real se tenga que ganar una experiencia de uso acerca de su desarrollo.

### **Jugador:**

El perfil ha cumplir por parte del jugador es alguien que posee acceso a internet y un dispositivo como PC, tablet o smartphone, además de que es capaz de jugar de forma asíncrona a lo largo de un tiempo accesible que permite la integración social de un grupo por medio del juego grupal y cooperativo.

El jugador se puede comunicar con otros en la partida para “conspirar” o trabajar en equipo de forma que se cumplan las metas para ganar, también se pueden comunicar para pasar un buen rato. Se trata de un juego sencillo para los jugadores de forma que esto mismo posibilita la oportunidad de que pueda abarcar un rango de edad más grande, lo cual fomenta la interacción social e incluso permite tener una experiencia distinta entre partidas.

Si el jugador no juega durante un determinado tiempo el servidor lo botará para beneficio de la partida ya que hay distribución de equipos. Al ser un juego debe ser intuitivo, agradable y entretenido para los usuarios, de forma que quieran volver.

Los jugadores podrán visualizar puntuaciones globales y sus puntuaciones personales.

## Software de Terceros

Por parte de terceros se van a aprovechar el uso de dos funciones. Primero es la capacidad de compartir los códigos de partidas por medio de redes sociales. Esto es enviar un mensaje automatizado para poder compartir la partida a realizar por parte del anfitrión.

Por otra parte la segunda función a realizar es la de comunicación. Un chat integrado a un log para poder enviar mensajes entre jugadores y del mismo modo dirigido de manera pública o privada.