

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE
GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA
PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

GDD

Game Design Document

Samuel A. Chamalé, cha21881@uvg.edu.gt

Fecha de entrega: 23 de noviembre de 2025

Índice

1. Título del Juego	1
2. Concepto — Elevator Pitch	1
3. Game Loop Principal	1
4. Mecánicas Principales	1
4.1. Movimiento y control	1
4.2. Interacción con personajes y sistemas	2
4.3. Combate, acertijos y narrativa	2
5. Género y Público Objetivo	2
6. Alcance del Vertical Slice	3
6.1. Incluido	3
6.2. No incluido (visión del juego completo)	3

1. Título del Juego

Buzzword: Duelo de Ingenio Bilingüe

Buzzword es un juego de agilidad verbal en tiempo real donde cada pista, generada dinámicamente con IA, desafía al jugador a escribir la palabra exacta antes de que el cronómetro y las vidas lleguen a cero. El tono es ligero y competitivo, con retroalimentación inmediata y un énfasis constante en la creatividad lingüística.

2. Concepto — Elevator Pitch

Un anfitrión virtual lanza pistas ingeniosas en inglés o español y el jugador escribe el término correcto para ganar puntos, subir dificultad y presumir en un marcador global. Cada ronda es un micro-duelo entre la intuición semántica del jugador y una IA (Gemini) que inventa frases ambiguas. Por su naturaleza “one more round”, Buzzword funciona como juego diario rápido o como sesión prolongada para perseguir récords.

3. Game Loop Principal

1. **Lobby:** El *MenuController* permite elegir idioma (EN/ES), ajustar audio y revisar el último puntaje y el leaderboard sincronizado con PlayFab.
2. **Inicio de ronda:** *WordPromptManager* solicita a *APIManager* una pista acorde al nivel de dificultad calculado por *GameManager*. Si la red falla, se usa un banco offline para no romper el ritmo.
3. **Tiempo de deducción:** con 18–55 segundos según progreso, el jugador lee la pista y escribe su conjetura. El cronómetro, las vidas y el puntaje actual se muestran de forma persistente.
4. **Resolución:** *APIManager* compara la respuesta con la lista de palabras aceptadas, calcula puntos base + bono de velocidad y actualiza vidas (ganas una, pierdes tres). Se despliega un panel con retroalimentación bilingüe, palabras válidas y botones para continuar o volver al menú.
5. **Escalamiento:** *GameManager* reduce gradualmente el tiempo límite, incrementa el nivel de dificultad y comprueba si quedan vidas. Cuando se termina la corrida, se ofrece “Retry” y se sincroniza el mejor puntaje vía *LeaderboardSyncManager* y PlayFab.

4. Mecánicas Principales

4.1. Movimiento y control

Buzzword es estático en el espacio físico: el “movimiento” es mental. El jugador alterna entre lectura (TextMeshPro) y entrada de texto libre (TMP InputField). El flujo incluye accesos rápidos a pistas, retorno al menú y navegación por pantallas superpuestas (panel de resultados, overlay de carga).

4.2. Interacción con personajes y sistemas

- **Anfitrión IA:** *APIManager* construye prompts para Gemini o toma frases offline, garantizando variedad temática y progresión semántica.
- **Economía de vidas:** Vives diez intentos; acertar regenera una vida (hasta el máximo), fallar o agotar el tiempo resta tres. Este sistema empuja decisiones rápidas pero informadas.
- **Sistema de pistas:** Dos pistas escalonadas (texto descriptivo y letra inicial/longitud) gestionadas por *WordPromptManager*. Pedir pistas no penaliza puntos, pero consume un recurso finito por ronda.
- **Audio reactivo:** *AudioManager* alterna música de menú/gameplay y dispara SFX (botones, aciertos, errores) para enfatizar el feedback instantáneo.
- **Competencia social:** *PlayFabManager* maneja login un silencioso con ID de dispositivo y sincroniza el high score global. El jugador puede actualizar su display name desde el panel de settings.

4.3. Combate, acertijos y narrativa

No existe combate físico ni NPC tradicionales; el conflicto es contra el tiempo y la ambigüedad lingüística. Cada pista sugiere micro-historias (“fenómeno natural que ruge sin pulmones”), pero la narrativa es emergente: se compone de tus aciertos, récords y evolución de rango (Warm-up → Legend). El reto se siente como un puzzle de asociación libre con componentes de trivia y speed-typing (inclusive gramática).

5. Género y Público Objetivo

Buzzword combina **puzzle semántico**, **party game asíncrono** y **educativo casual**. Se orienta a:

- Jugadores de 13+ que disfrutan juegos de palabras, apps tipo Wordle o competencias mentales rápidas.
- Estudiantes bilingües y docentes que buscan practicar vocabulario con presión de tiempo.
- “Score chasers” interesados en tablas globales y runs cortas pero exigentes.

Se trata de una experiencia inclusiva para sesiones de 3–10 minutos, ideal en dispositivos de escritorio o portátiles con teclado físico.

6. Alcance del Vertical Slice

6.1. Incluido

- **Loop completo** de una sesión endless con ajuste dinámico de dificultad, temporizador y sistema de vidas definidas en *GameManager*.
- **Bilingüismo funcional** (inglés/español) en UI, pistas, feedback y leaderboard según *CurrentLanguage*.
- **Generación de pistas con IA** (Gemini 2.0 Flash) más fallback offline para pruebas sin red, tal como implementa *APIManager*.
- **Pistas interactivas y overlays** administrados por *WordPromptManager*, incluyendo hints limitados, panel de resultados, menú y reintento.
- **Marcadores globales** mediante *PlayFabManager* y *LeaderboardPanelController*, con cambio de nombre y refresco manual.
- **Audio sistémico** (música menú/gameplay + SFX clave) y controles de volumen expuestos en el menú de opciones.

6.2. No incluido (visión del juego completo)

- **Más de dos idiomas:** la arquitectura soporta multiples lenguajes, pero el VS se limita a EN/ES para garantizar calidad de pistas.
- **Perfiles múltiples o progresión persistente:** no hay inventario de boosters, árboles de habilidades ni retos diarios por jugador.
- **Curación manual de temas:** el jugador no puede seleccionar categorías (ciencia, gastronomía, etc.); la IA rota temas automáticamente.
- **Modos alternos:** no se incluye cooperativo local, versus en vivo, campañas narrativas ni eventos temporales.
- **Metajuego cosmético:** sin avatares, insignias visuales o monetización; solo puntuaciones numéricas.

Este recorte asegura que el Vertical Slice demuestre con claridad el núcleo del producto: pistas generadas al vuelo, deducción escrita, progresión de dificultad, retroalimentación audiovisual y validación social mediante leaderboard. Desde este cimiento es posible escalar hacia temporadas temáticas, nuevos idiomas, retos cooperativos o integraciones educativas formales sin rehacer los sistemas troncales.