

Game Design Document: Werewolf Digital

Índice

1. Visión General del Juego

- Introducción
- Género
- Plataforma
- Audiencia Objetivo

2. Mecánicas de Juego

- Bucle Principal del Juego
- Roles y Habilidades
- Fases del Juego
- Sistema de votación
- Comunicación
- Condiciones de Victoria/Derrota

3. Interfaz de Usuario (IU)

- Menú Principal
- Interfaz en el Juego
- Interfaces Específicas de Roles

4. Características Multijugador y Sociales

- Sistema de Emparejamiento
- Sistema de Chat
- Sistema de Amigos y Grupos

5. Diseño Audiovisual

- Estilo Visual
- Diseño de Sonido

6. Requisitos Técnicos

- Requisitos de Plataforma
- Requisitos de Red

7. Hoja de Ruta del Desarrollo

- Hitos
- Pruebas y Control de Calidad

1. Visión General del Juego

Introducción:

Hombre Lobo Digital es una adaptación del popular juego de mesa "Hombre Lobo". En este juego de deducción social, los jugadores se dividen en dos equipos: los Lobos y los Aldeanos. Cada jugador tiene un rol único con habilidades especiales que influirán en el desarrollo del juego.

Género:

Juego de mesa digital, Deducción social, Multijugador, Rol.

Plataforma:

PC, consola, móvil.

Audiencia Objetivo:

Jugadores de 12 años en adelante, aficionados a juegos de mesa y juegos de deducción social.

2. Mecánicas de Juego

Bucle Principal del Juego:

1. Asignar los roles a los jugadores.
2. Fase Nocturna: Los jugadores con roles especiales usan sus habilidades de manera secreta.
3. Fase Diurna: Los jugadores discuten y votan para eliminar a uno de los jugadores, intentando descubrir a los lobos.
4. Ejecutar al jugador votado.
5. Repetir hasta que un equipo gane.

Roles y Habilidades:

- Hombre Lobo: Puede atacar a un aldeano cada noche.
- Vidente: Puede ver el rol de un jugador cada noche.
- Aldeano: Participa en las discusiones y votaciones.
- Bruja: Tiene una poción para salvar a un jugador y una para eliminar a otro.
- Doctor: Puede elegir un jugador para proteger los ataques de los hombres lobo cada noche.
- Cazador: Si es eliminado, puede llevarse a otro jugador con él.
- Otros: Roles adicionales como Cupido y más variedad.

Fases del Juego:

1. Fase Nocturna:
 - Los lobos eligen a su víctima.
 - La vidente investiga a un jugador.
 - La bruja decide si usar sus pociones.

2. Fase Diurna:

- Se revela si alguien murió durante la noche.
- Discusión de 5 minutos entre los jugadores.
- Votación para eliminar a un jugador.

Sistema de Votación

- Cada jugador tiene un voto
- El jugador con más votos es eliminado
- En caso de empate, se realiza una segunda votación o se elige aleatoriamente.

Comunicación

- Chat de voz: Opcional para discusiones en tiempo real.
- Chat de Texto: Para aquellos que prefieren o necesitan comunicación por texto.
- Emoticones: Para comunicación rápida y no verbal

Condiciones de Victoria/Derrota:

- Lobos: Ganan si eliminan a todos los aldeanos.
- Aldeanos: Ganan si eliminan a todos los lobos.

3. Interfaz de Usuario (IU)

Menú Principal:

- Iniciar Partida
- Unirse a Partida
- Configuración
- Tutorial
- Salir

Interfaz en el Juego:

- Reloj de cuenta regresiva
- Chat de texto/voz
- Panel de votación
- Indicador de rol (secreto para cada jugador)

Interfaces Específicas de Roles:

- Panel de habilidades (Vidente, Bruja)
- Confirmación de acciones nocturnas

4. Características Multijugador y Sociales

Sistema de Emparejamiento:

- Partidas públicas y privadas
- Sistema de emparejamiento basado en nivel/experiencia

Sistema de Chat:

- Chat de voz y texto durante la fase diurna
- Mensajes privados para los lobos durante la fase nocturna

Sistema de Amigos y Grupos:

- Agregar amigos
- Crear y unirse a grupos de juego
- Invitar amigos a partidas privadas

5. Diseño Audiovisual

Estilo Visual:

- Estilo visual oscuro y misterioso, con gráficos detallados y atmosféricos.
- Avatares y fondos temáticos. Apariencias distintivas para cada rol, facilitando su reconocimiento.

Diseño de Sonido:

- Música de fondo ambiental, pistas tensas y atmosféricas que cambian según la fase del juego.
- Efectos de sonido para las fases nocturna y diurna, votaciones y ejecuciones.
- Voz en off para narrar eventos clave

6. Requisitos Técnicos

Requisitos de Plataforma:

- PC (Windows 10+), Mac (OSX 10.12+)
- Consola: PlayStation, Xbox
- Móvil: IOS, Android.

Requisitos de Red:

- Multijugador: Conexión a internet estable para juego en línea.

Servidores: Servidores dedicados para alojar juegos y gestionar conexiones de jugadores.

7. Hoja de Ruta del Desarrollo

Hitos:

1. Prototipo Inicial:

- Desarrollo de las mecánicas básicas y la interfaz de usuario.
- Implementación de roles y habilidades.
- Planificación de estilo de arte y audio.

2. Alfa:

- Pruebas internas y ajuste de mecánicas básicas.
- Implementación de chat y sistema de votación.

3. Beta Cerrada:

- Pruebas con jugadores externos.
- Recolección de feedback y corrección de errores.
- Implementación completa de características.

4. Lanzamiento:

- Publicación en tiendas de aplicaciones y plataformas de juegos.
- Marketing y promoción.
- Corrección final de errores y optimizaciones.

Pruebas y Control de Calidad (QA):

- Pruebas continuas en las fases de desarrollo.
- Beta testers y feedback de la comunidad.
- Corrección de bugs y optimización.