

TP Evaluativo: Armar Modelo de Negocio Juego Propio

“Mystic Battle”



Dib, Martín Santiago

Universidad Nacional de Rafaela

Licenciatura en Producción de VJ y Entretenimiento Digital.

Modelos de Negocio – 10/2024

Rossi, Andrés.

Contenido

b) Describir Idea del juego	3
Concepto.....	3
Premisa	3
Público Objetivo.....	3
Plataforma	3
Genero	3
Motor de Desarrollo.....	3
c) Recolectar Información	4
c.1) Referencia Artística:	4
Soul Knight:	4
Wizard of Legend:	4
c.2) Referencia Mecánica:	5
Soul Knight:	5
Overcooked:	6
Spellbreak:	6
c.3) Referencia Narrativa:	6
League of Legends.....	6
Hollow Knight:	6
c.4) Referencia Monetización:	6
Soul Knight:	6
Referencias para el juego:	7
Brawl Stars:	7
Referencias para el juego:	7

b) Describir Idea del juego

Concepto

El juego tiene lugar en un mundo mágico donde los jugadores pueden escoger entre dos modos de juego principales: un modo cooperativo para crear pociones y hechizos, y un modo competitivo para participar en frenéticos duelos de lanzamiento de hechizos. La historia gira en torno a dos magos poderosos, Magnus y Alaric, con el destino del mundo mágico en juego. El jugador puede alinearse con cualquiera de ellos, desarrollando habilidades mágicas y estrategias para superar los desafíos.

Premisa

En un mundo mágico, dos poderosos magos, Magnus y Alaric, libran una batalla épica por el control de la magia. Los jugadores deberán elegir si trabajan en equipo para crear poderosas pociones y hechizos o si prefieren enfrentarse en duelos para probar quién es el hechicero más poderoso.

Público Objetivo

Niños y adolescentes de 10 a 18 años, enfocados en un público que disfruta de juegos de acción rápida y dinámicos, con elementos cooperativos y competitivos.

Plataforma

El juego está diseñado para ser jugado en navegadores web, haciéndolo accesible sin necesidad de instalaciones o dispositivos específicos.

Genero

Shooter multijugador con elementos cooperativos y competitivos, centrado en la creación de pociones y el lanzamiento de hechizos.

Motor de Desarrollo

El juego se desarrollará en Phaser utilizando JavaScript.

c) Recolectar Información

c.1) Referencia Artística:

Soul Knight: Este juego de estilo pixel-art con una estética colorida y caricaturesca, junto con su ambientación de mazmorras, puede inspirar el estilo visual del juego. Las animaciones simples pero fluidas y los efectos de los hechizos sirven de referencia para los ataques mágicos y el entorno del mundo mágico que estás desarrollando.



Wizard of Legend: Un juego con gráficos estilo pixel-art y una ambientación mágica que combina hechizos y combates rápidos. Es útil para inspirar el diseño de los personajes y los entornos mágicos.

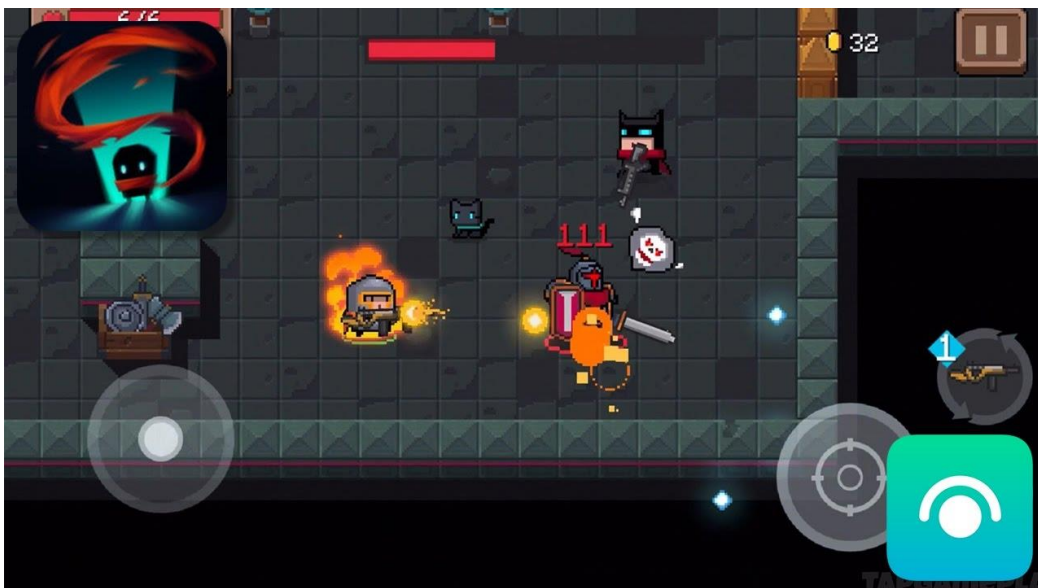


Magicka: Aunque tiene un estilo visual diferente, su representación del uso de hechizos y magia en un entorno cooperativo sirve de referencia para los efectos visuales de los hechizos y el ambiente místico.



c.2) Referencia Mecánica:

Soul Knight: A nivel mecánico, se enfoca en combates rápidos con múltiples armas y habilidades, lo que podría aplicarse a la parte de los duelos mágicos del juego. El sistema de recolección de ítems, como habilidades especiales y mejoras, también puede ser adaptado para la recolección de hechizos y componentes mágicos en el diseño competitivo.



Overcooked: En el modo cooperativo, los jugadores deben coordinar acciones bajo presión de tiempo, similar a cómo los jugadores en mi juego tendrán que recordar recetas y colaborar para crear pociones.



Spellbreak: En el modo competitivo, los jugadores utilizan hechizos de manera frenética para enfrentarse entre sí, lo que lo convierte en una referencia clave para los duelos mágicos de mi juego.

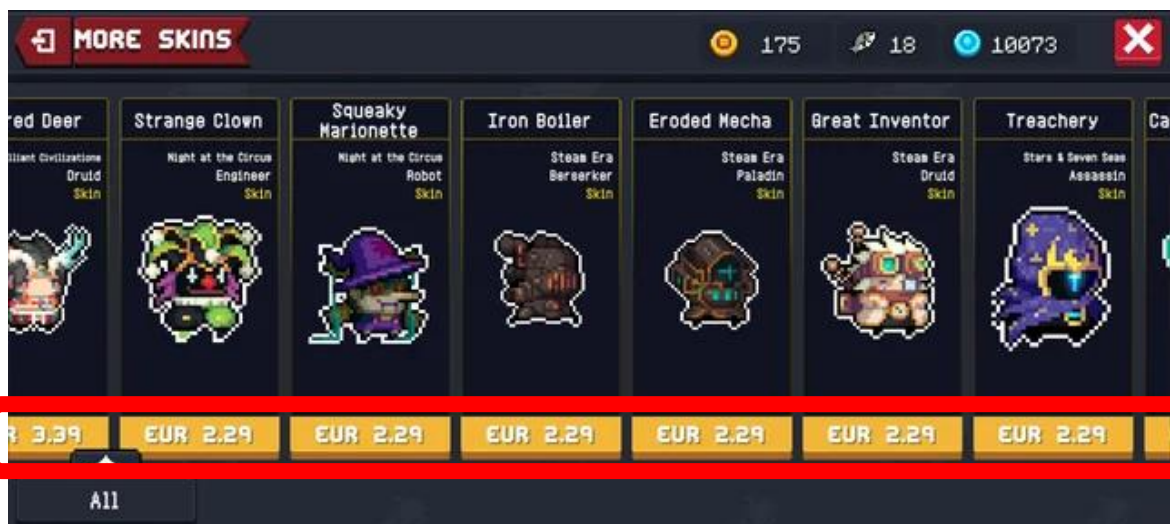
c.3) Referencia Narrativa:

League of Legends (Historia entre magos): Las relaciones entre personajes como magos y los conflictos entre seres mágicos pueden inspirar la rivalidad entre Magnus y Alaric, dándole profundidad a la narrativa del juego.

Hollow Knight: Aunque no es un juego de magos, la forma en que su mundo interconectado cuenta la historia a través del entorno y los enfrentamientos puede inspirar cómo presentar la narrativa en el mundo mágico.

c.4) Referencia Monetización:

Soul Knight: Modelo Freemium: Soul Knight es un juego gratuito, pero ofrece compras dentro de la aplicación (in-app purchases). Estas incluyen personajes adicionales, habilidades especiales y cosméticos. Además, el juego incluye anuncios opcionales que el jugador puede ver para obtener recompensas, como moneda del juego o vidas extra.



Referencias para el juego: Se puede incluir compras de personajes, skins o mejoras cosméticas, así como hechizos adicionales. Los anuncios opcionales podrían integrarse para recompensar a los jugadores con ingredientes mágicos o potenciadores temporales.

Brawl Stars: Compras de cosméticos y personajes: Aunque el núcleo del juego es gratuito, los jugadores pueden adquirir skins y personajes con dinero real. Las micro transacciones no afectan la jugabilidad básica, pero permiten personalizar la experiencia.



Referencias para el juego: Siguiendo este modelo, se podría permitir la compra de apariencias personalizables para los magos, varitas mágicas, o efectos visuales para los hechizos.