Proyecto



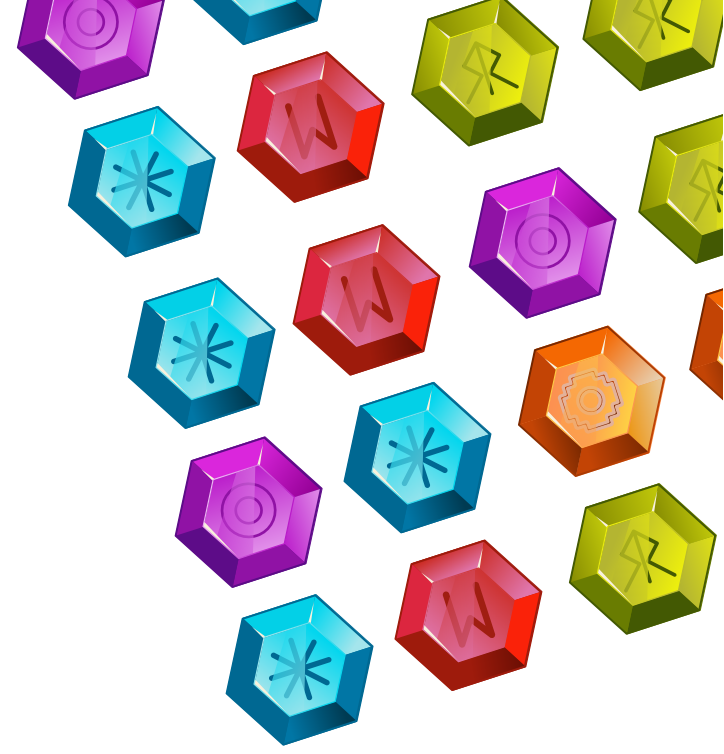
Documento de Diseño

Weveana

Perfil del Proyecto

Título del videojuego

Match 3 Galaxy Crush



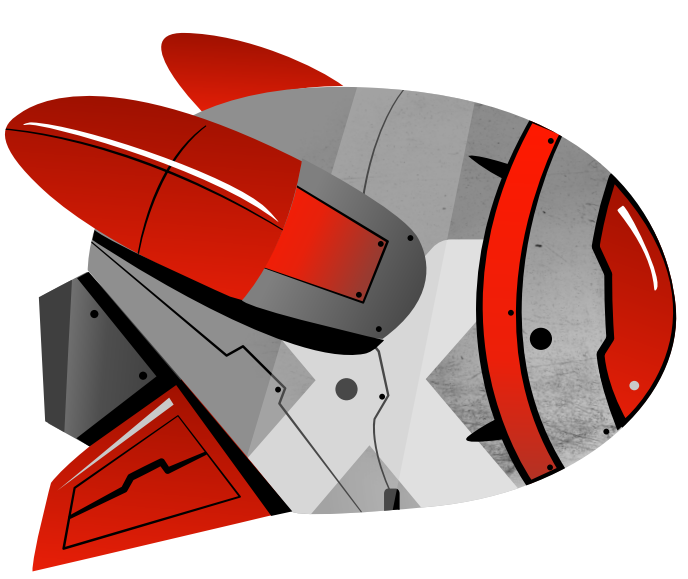
Sinopsis

Mayaela Sphynx es una dedicada piloto, navegante y exploradora espacial, recientemente reconocida como sheriff espacial del sector Omega.

En los archivos de registro, la sheriff consta como ex integrante de los Ocelotes Espaciales, un dudoso gremio de mala reputación que realizaba tráfico de especies y piratería, actividades que Sphynx ha dejado atrás jurando honor y lealtad a sus nuevos ideales.

Sin embargo las secuelas del pasado la persiguen hasta la actualidad.

Al mando del escuadrón de naves espaciales prototipo desarrolladas por La Guardia, patrullaba cada cuadrante con determinación y firmeza, hasta el día que los Ocelotes Espaciales decidieron tomar venganza por la deserción de Mayaela.

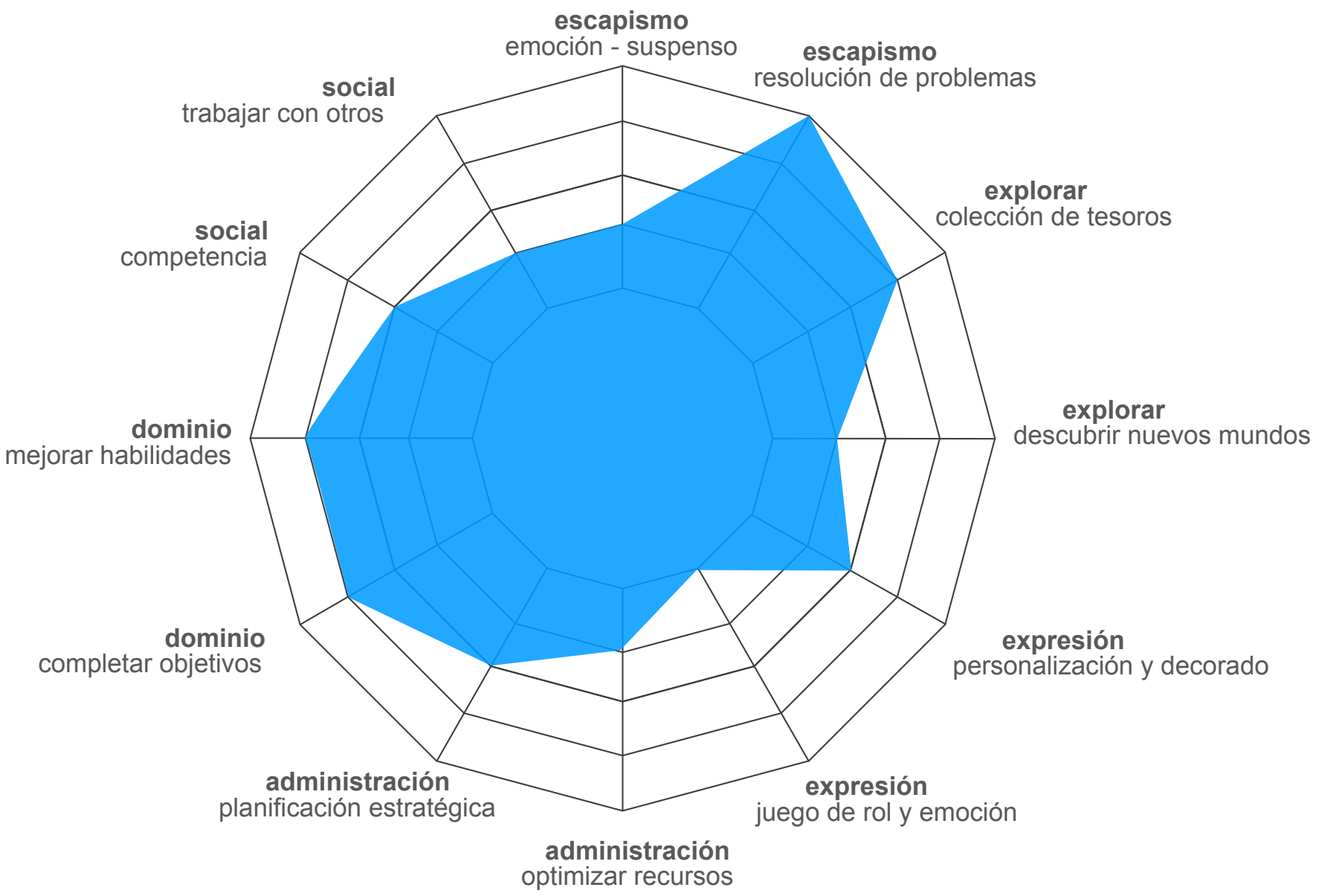


Género

Rompecabezas
planifica tu estrategia
acepta el RETO

Match 3 Galaxy Crush, es principalmente un videojuego de Rompecabezas, que se puede relacionar fácilmente con la jugabilidad presentada en videojuegos como Bejeweled o Candy Crush Saga.

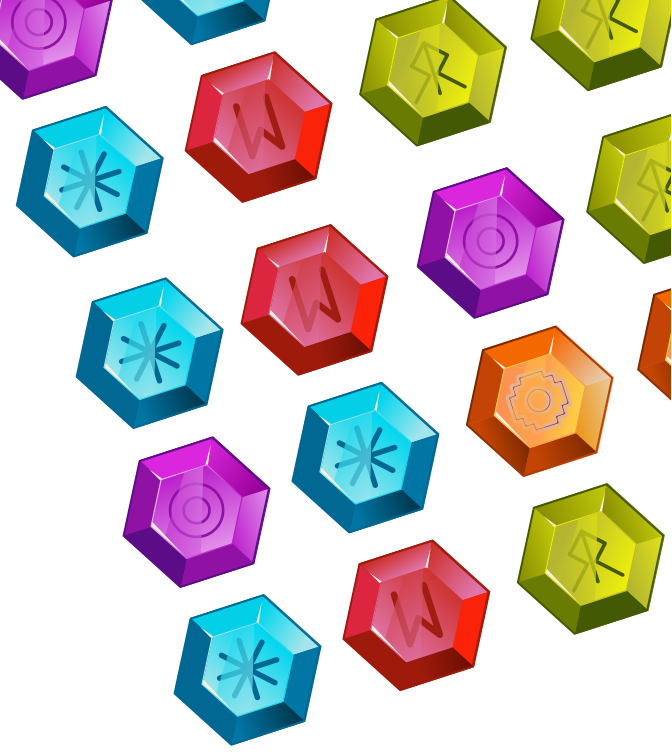
Para tener una idea del tipo de perfil de usuario al que apunta Match 3 Galaxy Crush se presenta el siguiente diagrama:



Perfil del Proyecto

Plataforma

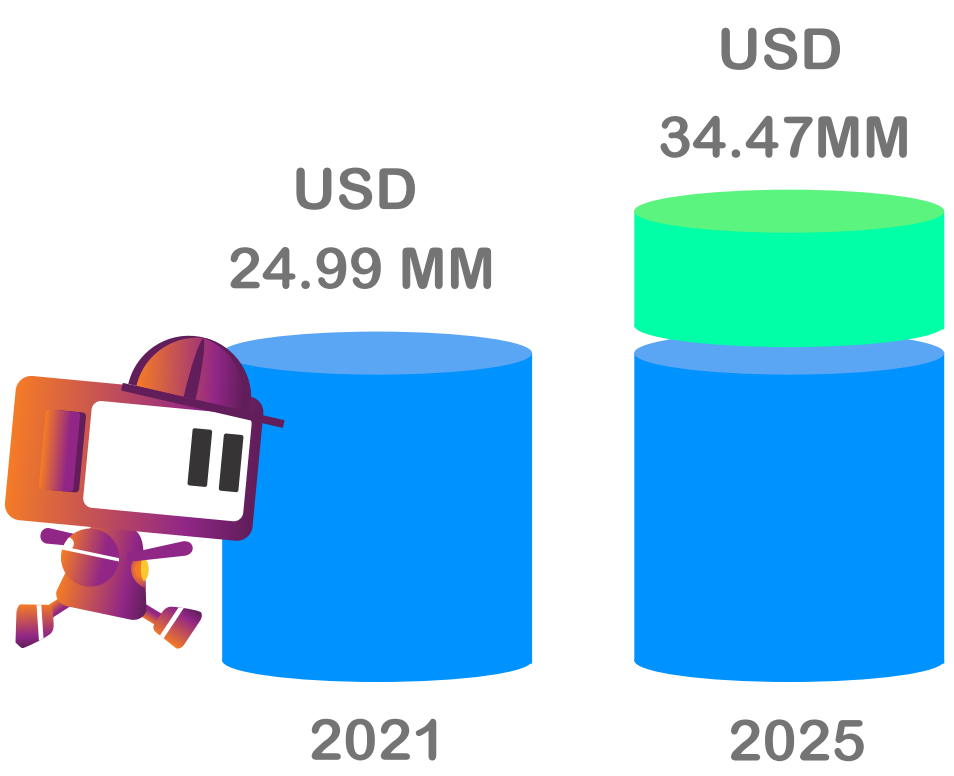
Los videojuegos para WEB representan en la actualidad un gran segmento de la industria de los videojuegos, debido a su fácil acceso, poder de viralización, relativos requerimientos mínimos de hardwarde, entre otros factores que permiten a este tipo de desarrollos constituirse como una plataforma de desarrollo ideal juegos casuales e hyper casuales.



juegos para web móviles

HTML 5

Según **researchandmarkets.com** el mercado de los videojuegos para web, se encuentra en constante crecimiento y se estima un alza constante en las ganancias globales en este segmento hasta 2025.



Tecnología

Al estar destinado a plataformas de tipo WEB, Match 3 Galaxy Crush estará desarrollado en base a tecnologías que coexisten en conjunto para poder desplegar un videojuego de estas características.

HOSTING
GCLOUD
FACEBOOK

WEB
HTML
CSS
JS

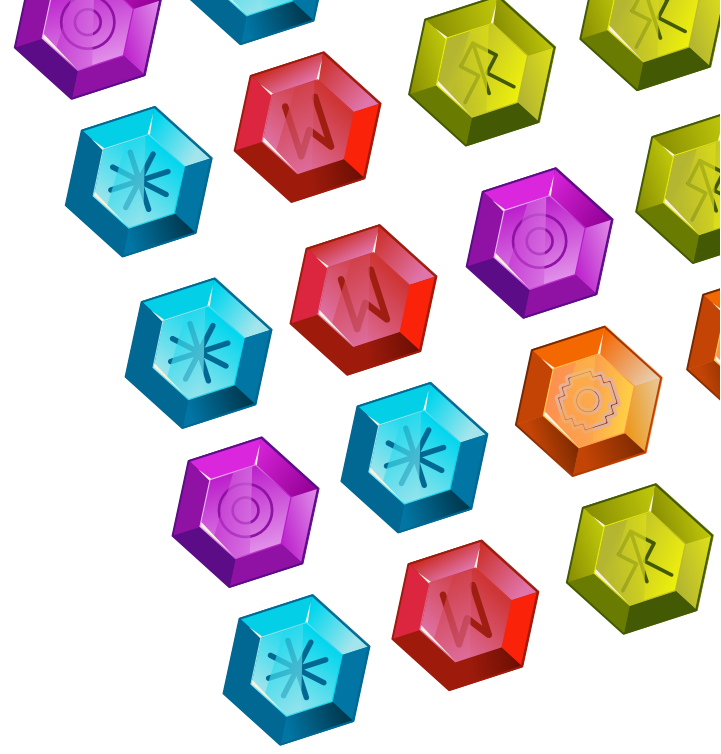
FRAMEWORKS
PHASER.JS
BOOTSRAP

VERSIONAMIENTO
NODE
GITHUB

GRÁFICOS
RASTER
WEB CANVAS

AUDIO
WEB AUDIO
DAW

*Esta tecnología también permite realizar ports a aplicaciones Android y MacOS



Jugabilidad

Jugabilidad

El videojuego está enfocado principalmente en los amantes de los retos debido a la necesidad de dominar la mecánica clásica de un juego de rompecabezas tipo de tipo MATCH 3.

Adicionalmente y para diferenciarse de otros proyectos del mismo género, plantea una denominada “Area de Acción” que representará el universo donde transcurren las aventuras de la sheriff Mayaela Sphynx.

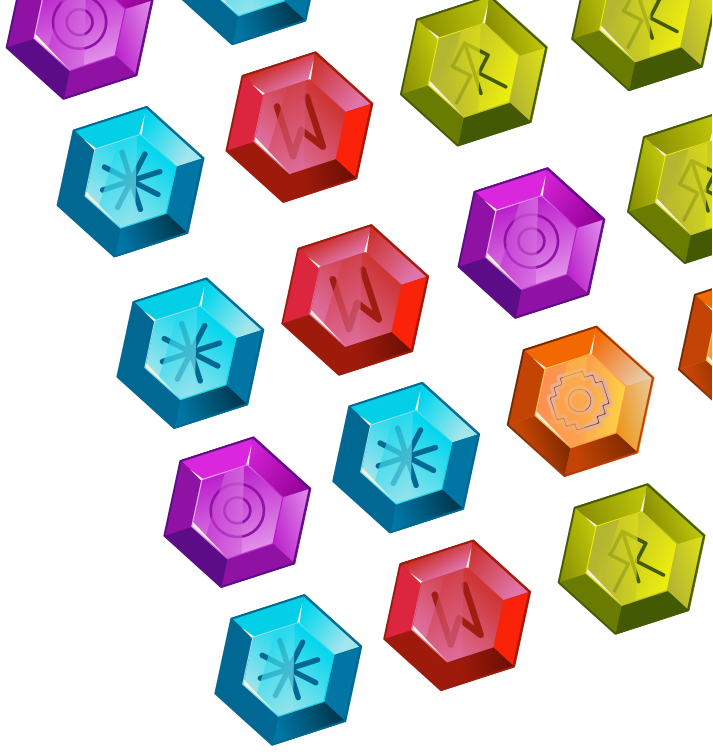


Acción Area

Barra de energía

Match3 Area

*arte sujeto a cambios



Jugabilidad

Publicación y monetización

Publicación via



Publishers

- game portals
- gamers
- publishers

gamedistribution.com
azerion.com
spilgames.com

Publicación directa en Facebook



facebook gaming

- gamers

Monetización



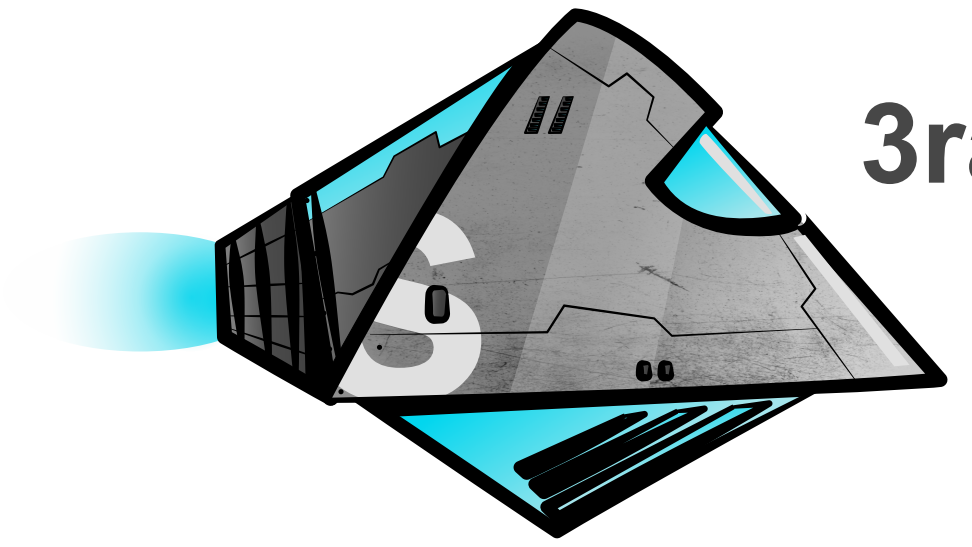
FREEMIUN

Con publicidad interna y microtransacciones

Jugabilidad

Tipo de cámara

Tercera persona con paneo horizontal en la parte superior y en la parte inferior el rompecabeza tipo Match 3 a resolverse.



3ra Persona

Movimiento Lateral

Control

El control del personaje en la “Accion Area” es automático.

A medida que el jugador resuelve el rompecabezas al unir tres o más ítems iguales, el personaje adquiere habilidades paulatinas, relacionadas con el progreso en la sección de Match 3.

Anímación Automática

Frenética y entretenida

aleatoria y paulatina



Controles

TIPO

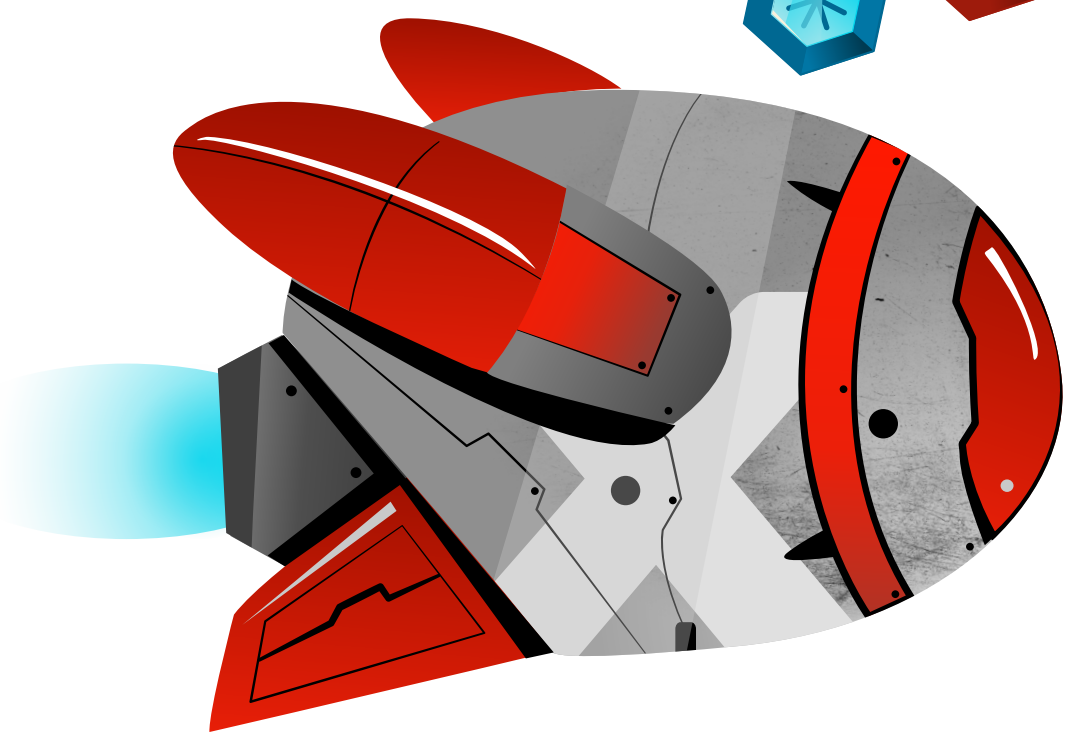
Candy Crush Saga

Arte y referencias visuales

Estilo visual

El videojuego contará con gráficos rasterizados, altamente llamativos de estilo 2D. Estos gráficos estarán optimizados para desplegarse en pantallas de teléfonos móviles con desempeño moderado - alto.

El videojuego apunta a tener un gran atractivo gráfico, sin descartar la sencillez que se puede esperar de un videojuego casual para web, tomando en cuenta tiempos de carga que son un factor esencial dentro de este tipo de desarrollos.



Referencias de otros juegos



“Accion Area”

La sección denominada “Accion Area” (En inglés) se desplegará la actividad frenética de un juego tipo Space Shooter.

Esta sección estará altamente cargada con efectos especiales, explosiones y sonidos que incrementan directamente la emoción del jugador.

El jugador podrá ver como los distintos navíos espaciales en los que la sheriff Mayaela Sphynx surca el cosmos y elimina oleadas de enemigos en su camino.

El estilo visual estará directamente conectado con escenarios intergalácticos que permiten una alta apuesta a la imaginación y creatividad gracias a variados diseños tanto de las naves como de los disparos encarnados en lasers de colores, cañonazos, misiles, bombas, y otros intrincados elementos de combate, propios de la ciencia ficción y de este género de los videojuegos.

Arte y referencias visuales

Referencias de otros juegos



Imagen referencial

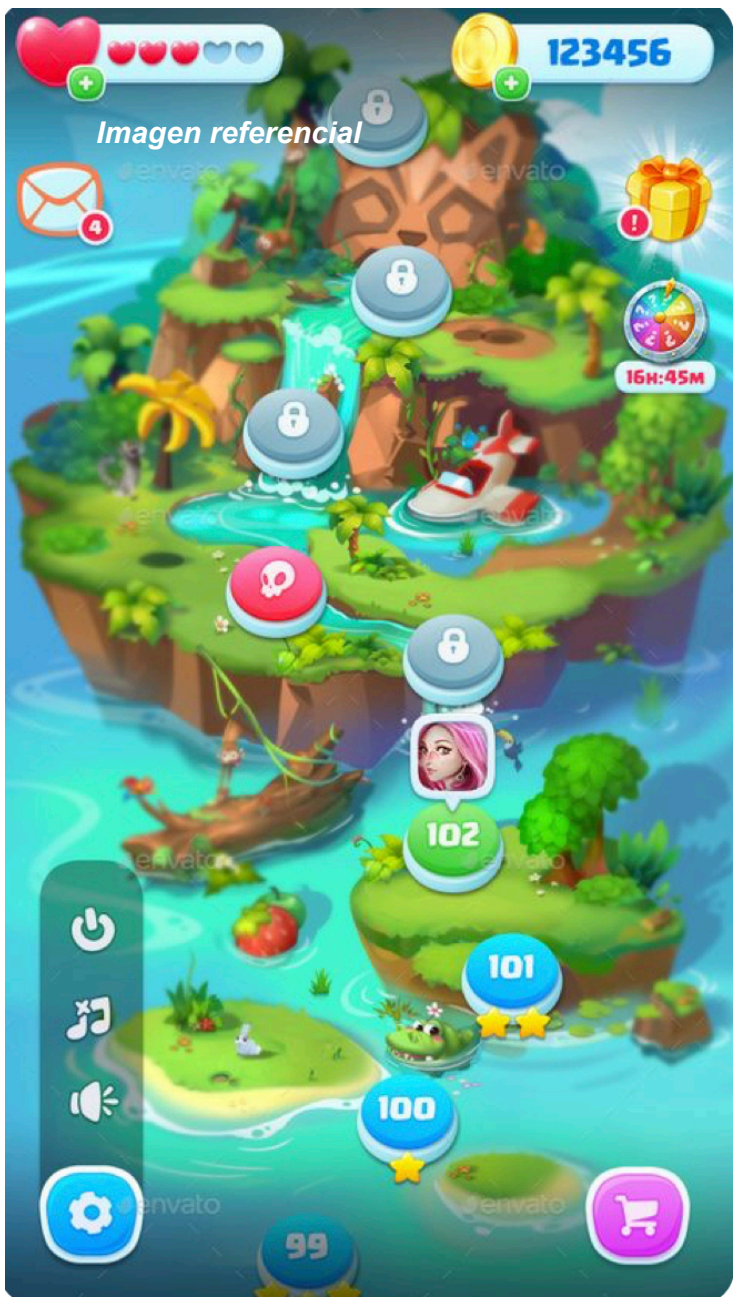


Imagen referencial



Imagen referencial

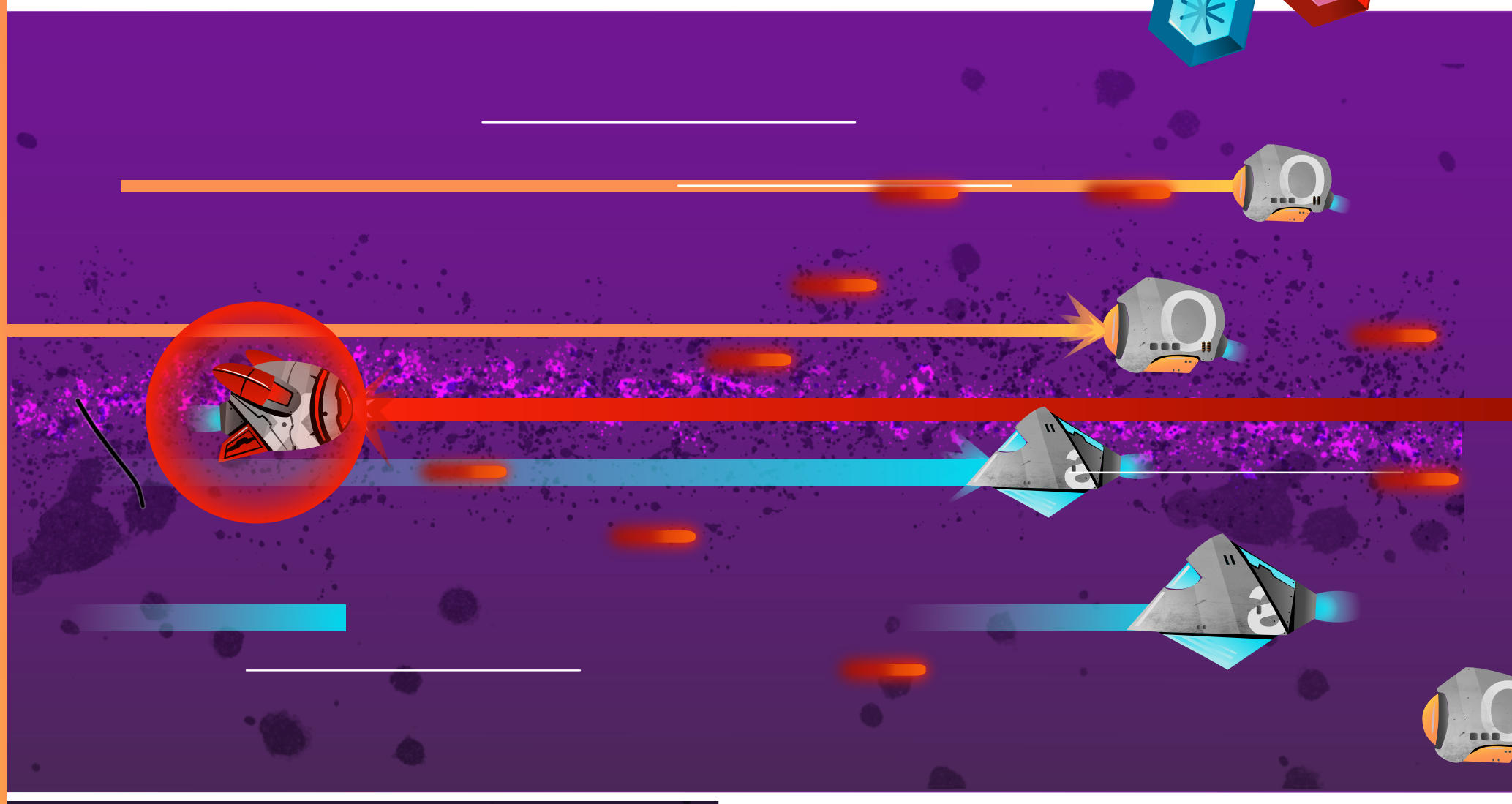
“Match 3 Area”

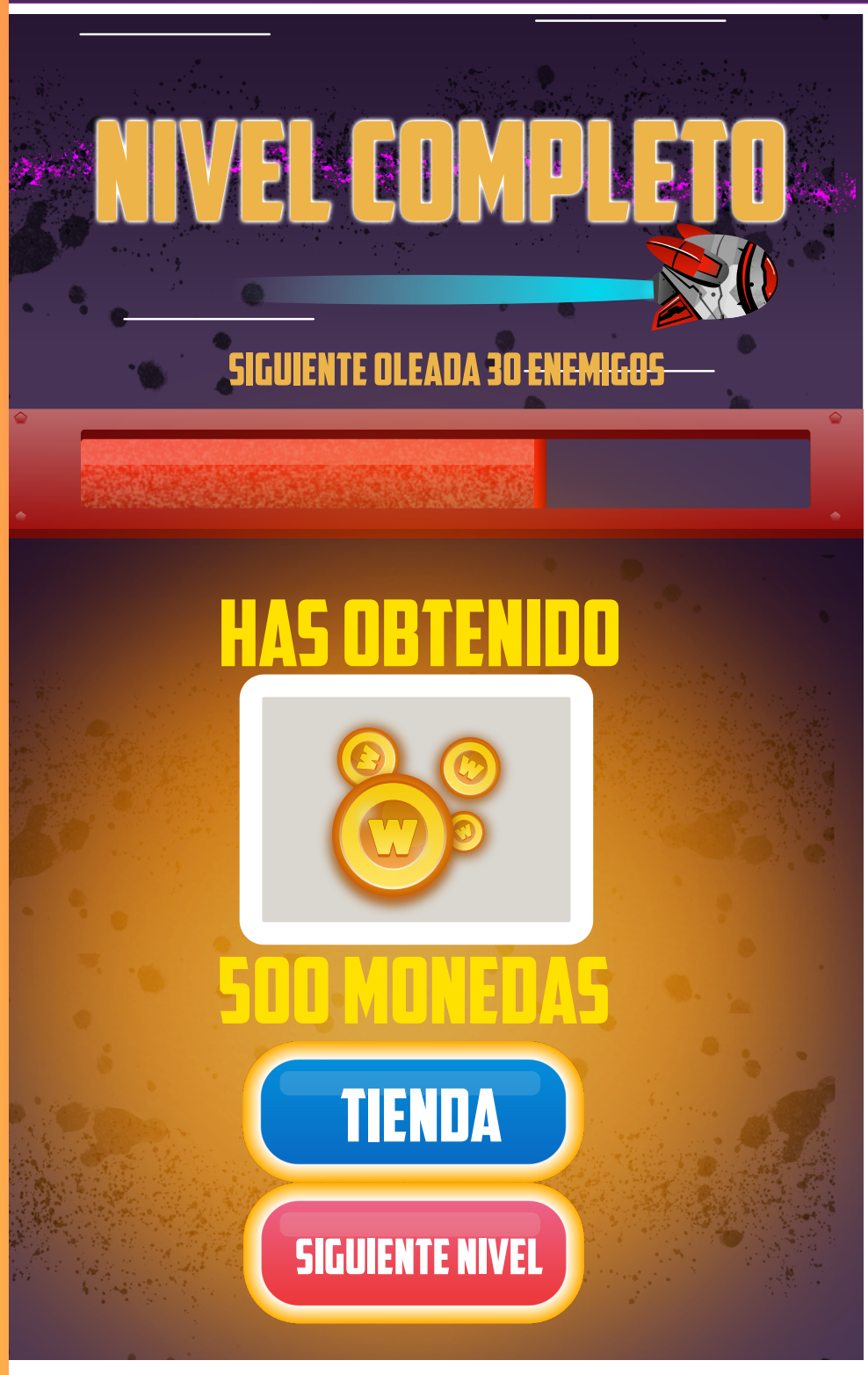
La denominada sección del videojuego como *Match 3 Area*, estará cargada de elementos gráficos como gemas, bombas, upgrades de todo tipo, efectos visuales y sonoros que incrementen la interacción con el jugador y permitan altos niveles de entretenimiento.

Los elementos gráficos estarán acorde al tema “intergalactico“ de la trama y se conjugarán perfectamente con lo presentado en la sección superior de la pantalla denominada la ***Accion Area.***

Arte y referencias visuales

Arte propuesto



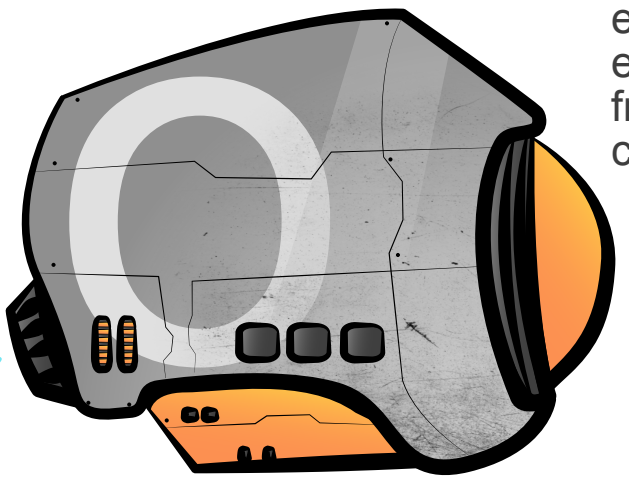


Cartoon Moderno Atractivo Estilizado

El arte propuesto para Match 3 Galaxy Crush presenta características que están pensadas para enganchar a un público en búsqueda de emociones y horas de diversión.

Adicionalmente el estilo visual estará enmarcado por las capacidades gráficas de los motores destinados para videojuegos web.

Los colores llamativos, escenarios vivos acompañados de efectos sonoros serán diseñados para atraer a personas que a la vez gusten de los videojuegos de rompecabezas tipo Candy Crush, pero a la vez que necesiten retos y emociones de los que se pueden encontrar en los movimientos frenéticos de un Space Shooter como Gradius.



Arte y referencias visuales

Audio exclusivo

Apartado SONORO Exclusivo

Match 3 Galaxy Crush, contará con la participación de personal dedicado a la creación de efectos especiales y musicalización del videojuego.

Este tipo de labor exclusiva para el videojuego, permitirá incrementar los niveles de inmersión del producto final, logrando mejorar la calidad y originalidad en el desarrollo de todo el proyecto.

Digital Audio Workstation

Del creador del Soundtrack de Super Bravo



Escuchar aqui: https://bit.ly/3LVFawO


SUPER
BRAVO
SUPER BRAVO
SOUNDTRA

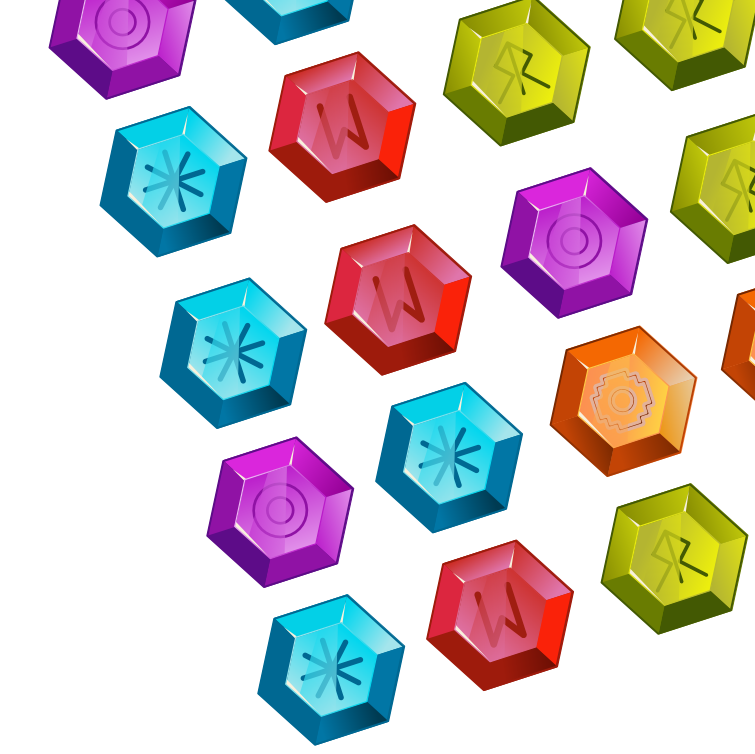
Alcance del proyecto

Horas de juego

El videojuego al ser de naturaleza casual e hyper casual se espera que pueda entretener a un jugador entre 10 y 15 minutos por sesión de juego. Sin embargo el diseño está orientado para que el jugador se entretenga varias veces durante sus momentos libres, mientras se encuentra en una cola de espera o en el bus de regreso a casa.

Con el afán de encapsular al videojuego dentro de un universo llamativo se planea adicionalmente incluir una versión por niveles, que permita completar una historia presentada paulatinamente mientras el jugador progresa por los distintos retos planteados.

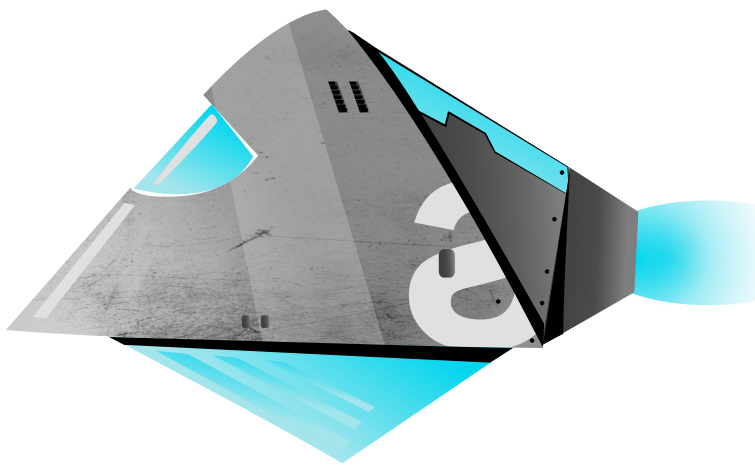
Para llevar a cabo este planteamiento se planifica desarrollar un mapa de avance, que esté enganchado al sistema de progreso y monetización del videojuego



Micro sesiones de 10 a 15 minutos

Horas de diversión

Modalidad infinita



Niveles

Al plantear un videojuego de Rompecabezas tipo “Candy Crush” los niveles en este tipo de juego pueden parecer infinitos, sin embargo, no lo son en realidad. Este tipo de videojuegos cuentan con grandes presupuestos y pueden permitirse añadir nuevos niveles paulatinamente.

En el caso de Match3 Galaxy Crush, para contar con esta característica se planificará un sistema de “niveles infinitos“ lo que permitirá contar con una sensación de re jugabilidad ilimitada.

Adicionalmente se está planificando una serie de niveles que permitan contar la historia de la sheriff Mayaela.

Esta sección del videojuego contaría con una cantidad de niveles finita, exclusiva para introducir al jugador dentro del universo planteado.

Niveles infinitos

Modo historia



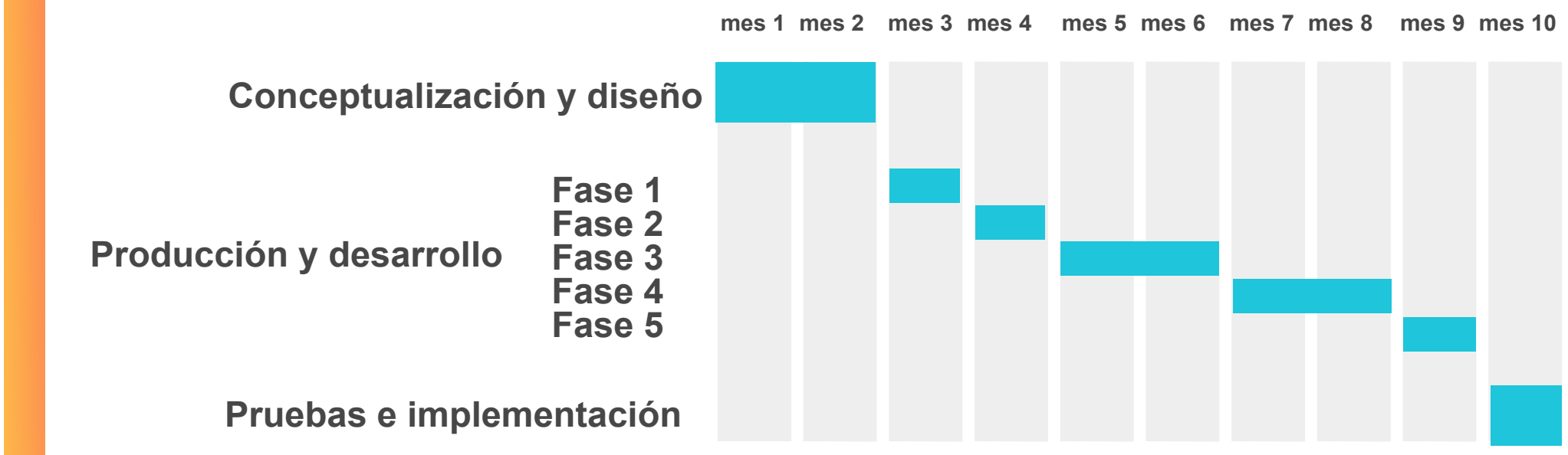
Imagen referencial



Desbloqueo de premios

Alcance del proyecto

Cronograma Referencial



***Cronograma referencial sujeto a cambios hasta la aprobación de un presupuesto final.**

MATCH 3
GALAXY
CRUSH

Weveana