

Idea 1

Hormigas Asesinas de Marte

La idea general da vueltas en torno al concepto de tener un hormigero y hormigas que lo pueblan y hacer cosas con ellas. Este tipo de juego se puede abordar desde 3 puntos de vista principales, mas sus combinaciones:

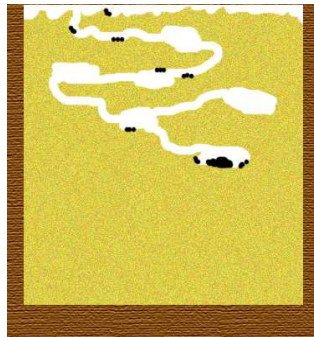


Cada uno de ellos lleva a una idea de juego distinto, las pongo todas a ver si alguna sirve de algo, o nos inspira a una idea mejor.

Construccion:

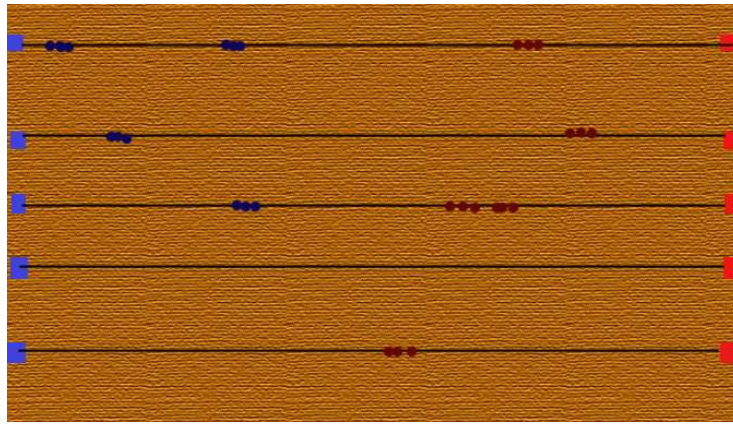
Seria un juego centrado en el hormigero en si, ir cavando, haciendo el diseño de las salas y pasillos dibujando con el dedo, accediendo a recursos etc... Se puede plantear desde un punto de vista mas casero, donde el jugador tiene un hormigero artificial (de esos que son tierra entre dos laminas de cristal para que puedas ver lo que hacen las hormigas) y puede ir a la tienda a comprar nuevos tipos de tierra o ampliaciones del hormigero., etc...

Las hormigas son las tipicas, obrero, soldado, reina...



Lucha:

Parecido a un juego de flash que vi en algun sitio, se juega en una pantalla como esta:



Donde cada lado (azul o rojo, or distinguirlos) va seleccionando que unidades quiere soltar en cada “rail” y pierde el que deje que llegen suficientes unidades enemigas a su lado como para perder toda la vida.

Si dos unidades de equipos distintos, que van avanzando hacia la base enemiga, se cruzan, luchan y muere alguna de las dos.

Tienes distintos tipos de unidades, por ejemplo:

- Hormigas guerrero
- Hormigas de fuego
- Hormigas portadoras de pulgones (como si fueran portaviones)
- Hormigas voladoras
- etc...

God-Poke:

Parecido al poket god, tienes el hormigero y te dedicas a dar por culo, agitas el movil para provocar derrumbamientos, hechas agua por el ahujero, cosas de esas. Basicamente te dedicas a hacerle “poke... poke... POKE” a los pobre bichos.

Lucha con base (Lucha + Construcción):

Esta es la idea que mas me mola a priori. Tu tienes la base que puedes ir mejorando, criando nuevas hormigas, descubriendo nuevos tipos de salas, criando hongos y pulgones, y cada cierto tiempo llegan holeadas de enemigos y defiendes con las unidades que has conseguido/investigado usando el modo de lucha mencionado arriba.

Lucha con influencia de God (Lucha + God-Poke):

Tipo black & white, hay lucha como en el modo Lucha, pero puedes hacer mas cosas ademas/(en lugar de?) seleccionar que unidades sacas. Cosas como inclinar la pantalla para que tus hormigas vayan mas rapido, o que se ponga a llover, o cosas de esas, que afecta de distinta forma a los distintos tipos de hormigas, por ejemplo, llover puede que quite vida a las hormigas mas pequeñas solo, asi que solo lo usaras cuando hayas sacado hormigas tochas.

Construccion aguantando a God (Construccion + God-Poke):

Pues lo mismo que construccion, solo que puedes dar por culo a las hormigas mientras excavan lo que les has mandado.

Conclusión

Esa es mi lluvia de ideas para el tema “Hormigas asesinas de marte”, de todos el que mas me gusta es el de Lucha con Base, que tiene un cierto aire al Plants vs Zombies. Por otro lado, los graficos son muy simples de hacer, lo cual es un punto a favor, en todos los modos (aunque probablemente al final añadiríamos lucecitas y efectos por todos los lados).