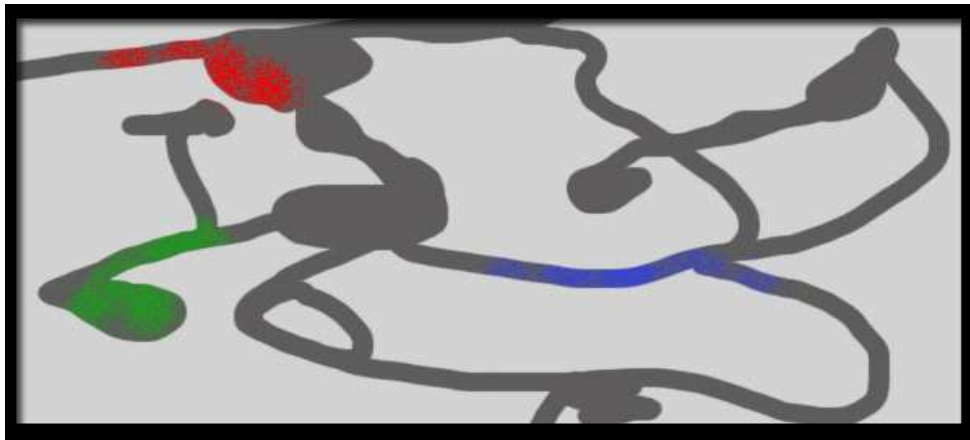


El juego definitivo para android v1.0

*Codename: **DAG** (Definite Android Game)*

El juego es un remake de un clasico. Ese juego consistia en que cada jugador tenia una nuvecilla de puntos que podia mover por el mapa, y si te movias hacia los puntos de otro jugador, te los comias y se hacian tuyos y si el otro se movia hacia tus puntos mientras huías de el, se los comia.



(Ejemplo cutre del DAG)

Cosas a favor:

1. Es facil y divertido de programar (porque aunque tiene algunos puntos complejos, como el comportamiento de las nuves de puntos y crear el mapa apartir de una imagen B&W, son muy pocos y acotados, y además son del tipo de cosas que mola hacer)
2. No necesita apenas graficos. Y los que tienen son de una complejidad tan baja que hasta yo los puedo hacer y que queden chulos (los puntos no seran simples puntos, tendran un poco mas de chicha, y cuando choquen con otra nuve habrá efecitillos y tal, los mapas los podemos leer de un png, y por lo tanto se pueden dibujar a mano). Lo más complejo sería una simple pantalla de menu.
3. Encaja justo con nuestro perfil de mercado, pero clavado además, es un juego que vicia facilmente, pero que las partidas no duran más de los 5 mins que tardas en esperar al autobus. Es para gente medio-friki, que además le gusten las lucecitas.
4. Va *muy* bien con una pantalla tactil, donde los puntos siguen al dedo. Además, una pantalla así nos permite varias licencias respecto al juego original. Podemos, por ejemplo, hacer que cuando apretes con insistencia tus puntos tengan más "impetu", o que si mantienes apretado un segundo y sueltas, se haga algun efecto especial (como que todos los puntos se aparten

como si hubiera habido una explosion, o 3 segundos de invencibilidad, o yo que se)

5. Hacer la version "lite" es trivial, basta con sacar el juego con un solo mapa. De la misma forma, hacer actualizaciones, que ayuda mucho a mantener las ventas, puede ser tan facil como hacer una docena de mapas mas con el paint, y añadir algún poder o algo.

6. Es un tipo de juego muy abierto a puntuaciones online (que se pueden implementar como una actualización)

7. Como se adapta a casi cualquier pantalla este tipo de juego, podemos ir a por cualquier configuración de pantalla sin ningun coste extra (solo cargando unos mapas u otros), y al ser tan sencilla, creo que podemos bajar a sdk 1.6, abriendo aun más el mercado

8. Como va a haber asi como 10 lineas de texto en todo el juego, podemos localizarlo a una docena de lenguajes sin ningún problema.

Extras:

Hay que conseguir el original, primero para jugarlo y tomar nota de mas cosas, segundo, para asegurarnos que no nos copiamos demasiado, y metemos elementos originales, tercero para ver quien lo ha hecho.

Se me ha ocurrido tumbado en mitad del embarcadero en la ria, mientras miraba los pajaros como volaban, se agrupaban, se dispersaban, agrupaban... hostia! xD

Nunca habia estado tan seguro que daba en el clavo con un vidoejuego. Pronostico ahora: 2 semanas de desarrollo, una de pulido. Tres semanas en total para acabarlo (horarios de 4- 5 horas al dia). En tres meses a partir de hoy (contando que empecemos a currar dentro de una o dos semanas), habremos sacado suficiente para pagar el erasmus completo, porque despues de verme todos los juegos de pago, este va a tener unas ventas de 10k - 50k unidades si se hacen bien las actualizaciones.

Bueno, esa es mi idea, que opinas?

Pasos si te convence la idea:

- Acabar de estudiar el sdk
- Hacer una cuenta compartida de bancaja para pagar los 25 euros de desarrollador de android y que llege ahi el dinero.
- Programarlo, hacer el arte, hacer el marketing, venderlo.

Dime cosas!