

**2071 – “Dawn For The Galaxy”:  
Creació d'un joc web d'estratègia en  
temps real, multijugador i massiu.**

## **ANNEXES:**

# Índex

<b>Annex 1: Estudi de Mercat.....</b>	3
Enquesta inicial.....	3
Respostes.....	5
<b>Annex 2: Especificacions.....</b>	34
Taules de modificadors per planeta.....	34
Especificacions de producció.....	35
<b>Annex 3: Tecnologies.....</b>	36
Construction.....	36
Power.....	37
Chemistry.....	38
Social.....	38
Computers.....	39
Biology.....	40
Phisics.....	41
Fields.....	42
Auto-investigated.....	42
<b>Annex 4: Gestió d'Errors.....</b>	43
Errors solucionats.....	43
Errors pendents de resolució.....	51
<b>Annex 5: Enquestes finals.....</b>	54
Enquesta final.....	54
Respostes dels usuaris.....	56
<b>Annex 6: Història de 'Dawn for the Galaxy'.....</b>	72
Capítulo 0: Nada.....	72
Capítulo 1: Dos.....	72
Capítulo 2: Universo.....	72
Capítulo 3: Los dioses juérfanos.....	73
Capítulo 4: El reto de Andrómeda.....	74
Capítulo 5: La guerra en los cielos.....	75

# ANNEX 1: Estudi de mercat.

## Enquesta inicial:

### 1. ¿A cuantos Juegos Masivos de Multijugador Online (JMMO\*) has jugado?

\*Entendemos JMMO juegos del estilo Ogame, Astrowars, Travian, Ikariam. Es decir, que dependan SOLO del navegador de internet.

\* NO consideraremos ahora JMMO esos juegos en que tengas que instalar algun tipo de software en tu ordenador para que el juego funcione como el Ragnarok online, el World of Warcraft, el Age of Empires, etc... \*TAMPOCO entrarían en nuestra categoría de interés los juegos del Cara-Libro (Facebook) como el Guerra de Pandillas o el Pet Society entre otros... ya que mi objetivo no es hacer un juego de este estilo, pese a que son interesantes debido a la red social que circula tras ellos y la NULA parte estratégica que hay en estos.

### 2. ¿A cuántos JMMO estás jugando en este momento?

### 3. ¿Podrías decir cuáles te han gustado o sorprendido mas?

#### 3.1 En el caso de que alguno te haya gustado o sorprendido... ¿podrías decir porque?

### 4. ¿Podrías decir cuáles son los aspectos de los juegos que te hayan desagradado? (baja jugabilidad, esperas muy largas en investigación, bajas posibilidades de juego aliado... serían algunos ejemplos)

#### 4.1 ¿Te atreves a decir cómo los solucionarías (una idea general) para cada caso concreto? (aumentando las cosas a hacer, reduciendo los tiempos de investigación, potenciando el juego aliado de manera que se pueda defender en grupo, competir en mini juegos (una carrera de naves espaciales por ejemplo) con otros jugadores para obtener un pequeño beneficio extra... serían algunos ejemplos)

### 5. ¿Cuantas veces al día te conectas o conectabas a mirar el estado de algún MMORTS?

### 6. ¿Qué valoras en un juego/que te atrae más? puntuar entre 1(muy poco) a 5(mucho) todos los campos.

- **Gráficos:** Fotos molonas, gráficos excelentes

- **Jugabilidad:** Un diseño más simple pero efectivo y menos tiempo de carga

- **Alianzas/Comunidad:** los compañeros, la comunidad, las opciones de combate aliado

- **Opciones estratégicas y complejidad:** el arbol de tecnologías, la variedad de estrategias a seguir para conseguir la victoria

- **Finalidad:** elegir que el juego tenga un objetivo final alcanzable por uno o mas jugadores:

\*\*\*\*\* En un tiempo muy corto (un mes) (puntuar con un 1)

\*\*\*\*\* en dos o tres meses (puntuar con 2)

\*\*\*\*\* en cuatro o seis meses (un 3)

\*\*\*\*\* más de medio año, un año o dos como mucho (un 4)

\*\*\*\*\* que sea infinito (5)

- **Guerra:** Que en el juego se pueda conquistar y destruir a los jugadores y no solo arruinarlos.

- **Configuración inicial:** poder configurar tu raza/empresa/civilizacion desde un inicio a tu gusto entre varias opciones. Un (1) sería un No. Un (2) sería poder elegir entre tres razas pre-hechas. Un (3) sería Sí y con pocas opciones diferentes configurables con puntos que afecten dentro del juego a mi estrategia

(unas 5 o 6) como en Astrowars. El 4 y el 5 aumentarian paulatinamente la complejidad de opciones de configuración racial que afectaran REALMENTE al juego haciendo las razas completamente configurables en todas o casi todas las opciones de juego.

**7. ¿Qué es lo que siempre has echado en falta en esta clase de juegos y nunca has encontrado?** (Desde un juego en que se pudieran llevar Vikingos o una raza extraterrestre similar a una Ameba... hasta una opción en el menú que me enviara un mail siempre que me atacan, un sistema de mercado libre o alquiler de naves mercenarias de otros jugadores in-game... para poner algunos ejemplos)

**7.1 ¿De qué temática prefieres jugar estos juegos?** (Conquista espacial, conquista en el mundo antiguo, animalitos del bosque/insectos, dinosaurios, centrales eléctricas que tienen que dar luz a diferentes ciudades, guerras entre dioses, la vida secreta de los hongos de debajo de tu cama... se aceptan sugerencias.)

**8. ¿Te gustaría encontrar contenido didáctico\* o concienciador\* en esta clase de juegos?** (por ejemplo potenciar las energías renovables en frente de las no renovables pese a que salgan mas caras en un principio puedan dar mayor rendimiento al final... o que se potencie el reciclaje para obtener mayores beneficios in-game, la conservación del medio ambiente, un mercado entre jugadores... ¿conocimientos sobre cultura/fauna/genética/evolución/metalurgia?)

**8.1 ¿se te ocurre alguna idea para introducir alguna clase de contenido didáctico? ¿cuál o cuales son tus sugerencias?**

**9. ¿Bonificarías a los jugadores de alguna forma cuando se conectasen al juego para fomentar la participación? ¿qué tipo de ventajas crees adecuadas para que el juego no se descompense con esas ayudas?** (bonificar con una suma de dinero o recursos a cada entrada, dar un extra en investigación... por ejemplo)

**10. ¿Alguna sugerencia adicional?**

# Respostes:

## RESPOSTA 1:

1. Ogame y Travian.

2. Ninguno

3. Ogame

3.1 Por la tematica que tenía de guerra Interplanetaria Futurista.

4. En especial las esperas largas me volvían loco y las pocas opciones de juego aliado como pueden ser ayudar a un compañero que está siendo atacado.

4.1 Con lo de las Largas Esperas, pondría un límite como máximo de 10 minutos a las investigaciones. Y con lo de juego aliado, habilitaría la opción de "Patrullar" en el planeta aliado (En el caso del Ogame por ejemplo).

5. El Ogame lo jugaba cuando estaba en un trabajo que implicaba tener un ordenador en uso más 4 horas de trabajo, así que lo miraba continuamente.

6.

- **Graficos:** 5

- **Jugabilidad:** 4

- **Alianzas/Comunidad:** 5

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 4

- **Finalidad:** 5

- **Guerra:** Que en el juego se pueda conquistar.

- **Configuración inicial:** 2 poder elegir entre tres razas pre-hechas.

7. Que me enviaran un mail cuando me atacan y cuando concluye alguna investigación.

También la opción de que si quieres salirte de una alianza, dure 2 días el proceso, así la gente no se mete a las alianzas para usmear.

7.1 Segunda Guerra mundial!!! sin duda, no conozco ninguno de este género, y además los de guerra espacial los tengo bastante vistos U\_U. Una de segunda guerra mundial molearía mucho (Creo que quedó bastante claro xD)

8. Si, en caso de que sea de la Segunda Guerra mundial como digo en la pregunta anterior, tendría que ser didáctico.

8.1 Habría que currarselo mucho con las unidades militares. Mi sugerencia sería poder fabricar unidades (Dependiendo del bando) tales como Panzers, Tigers, Sherman, Katyushka, Jeeps, Bombardeos Lancaster, cruceros, acorazados, etc.

9. Yo no bonificaría a la gente por conectarse directamente, porque lo veo un poco injusto.

10. Si lo haces de la segunda Guerra mundial te puedo hacer una mano haciendo un sumario de las unidades básicas de Cada Bando. Si se elige Nazi, puedes ser Alemania, Italia y Japón; Si eres Aliado puedes ser U.S.A, U.K y Rusia por ejemplo.

## RESPOSTA 2:

1. La verdad es que a muchos. No llevo la cuenta, pero calculo entre 10-20.
2. Actualmente a 2: KingsAge y Empire-Strike (mi cuenta de OGame se la dejé a un amigo y se borro... -\_-')
3.
  - OGame (la gran cantidad de estrategias que permite y lo adictivo que llega a ser)
  - Knightsdivine (tenía un estilo diferente en cuanto a las batallas ya que las tropas se movían por el mapa manualmente)
  - Ikariam (es el mejor que he visto por ahora que sea tipo OGame pero con mapa)
  - X-Wars (te permitía diseñar las naves con diferentes piezas a tu gusto, aunque no explotaron mucho la idea ya que estaba muy limitado)
  - Seafight (se limita mayormente en el mapa y permite la interacción de jugadores de una manera más directa, de los de navegador se podría decir que es de los que tienen más "gráficos")
  - Empire-Strike (a diferencia de muchos juegos de estrategia online tipo construcción, en este juego todo es inmediato excepto los recursos que se reciben cada 24h, básicamente es lo inverso a OGame. Además las partidas tienen un tiempo límite, llegado al cual se reinician los servidores.)
4. Presencia de muchos bugs, algunos muy graves en cuanto a repercusiones directas en la jugabilidad (tropas o recursos que desaparecen y no se recibe ninguna compensación) y muchas veces el tiempo que se tarda en solucionar estos bugs. En este caso simplemente haría falta más personal.

Otro tema molesto es la mucha ventaja que ofrecen las cuentas de pago en relación a las de no pago. Hay juegos donde se limita a publicidad, comodidades, pero no directamente en el juego a efectos prácticos. Creo que un buen juego, que no quiere decir un juego rentable, debería de limitarse en cuanto al pago y que no ofrezca ventajas directas como recursos, tropas, etc...
5. En todos los que he jugado (seriamente) el mínimo era de una vez diaria, pero lo normal eran 3 o 4. Y máximo, básicamente todas las veces que hacen falta. Aunque más que conectarme muchas veces, era más por tiempo ya que una vez conectado lo estaba durante varias horas seguidas.
6. Añado también algunos comentarios de lo que creo o valoro de cada aspecto. xDDD
  - **Graficos (2):** necesarios, aunque no imprescindibles. Con algo "decente" me conformo. Tampoco quiero una página saturada que tarda media hora en cargar. La carga de la página debe ser lo más rápido posible, y está bien dar la opción de reducir los "graficos" del juego, en cuanto a imagen, diseño, etc...
  - **Jugabilidad (1):** Yo jugabilidad lo entiendo más por las opciones que permite el juego, no por lo que tarda en cargar la página. Esto último ya lo he comentado en Graficos.
  - **Alianzas/Comunidad (4):** Totalmente imprescindible, aunque un buen juego también debe tener una limitación en cuanto al número de gente por Alianza/Comunidad/Clan. Y cuantas más opciones de cooperación permita entre los jugadores mejor, es algo que valoro mucho, ya que juego a estos juegos precisamente porque son multijugador. En resumen, que no permita gigantescas agrupaciones y que permita la mayor cooperación entre los miembros de esta posible.
  - **Opciones estratégicas y complejidad (5):** a mi criterio lo principal del juego, cuantas más opciones y más complejidad mejor.
  - **Finalidad (5):** Si el es complejo y permite siempre nuevas metas a superar, o que permita la posibilidad constante de autosuperación sin que llegue a cansar, debería ser infinito siempre y cuando no deje en mucha desventaja a los que van entrando en el juego posteriormente. En cambio si tiene unas metas concretas o se busca el juego rápido creo que debería ser de un par o tres de meses.
  - **Guerra (5):** Sería algo novedoso, ya que hay muy pocos de este tipo, permitir "destruir" a los otros jugadores

de formas mas directas y contundentes. Un juego arriesgado y que quiza acrrearía muchos problemas, pero que yo estaría encantado de jugar. Actualmente busco alguno de este tipo. Hasta ahora solo hay 2 juegos (Knightsdivine y KingsAge, este ultimo se tarda muchísimo a llegar al punto destructivo) en que me permita conquistar y quedarme bajo mi mando las colonias de otros jugadores. El Knightsdivine por eso me gustaba tanto, era muy "destructivo" en este sentido, pero la cantidad de bugs que tenía el juego que tenía era infinita xD. Llegó un momento que por falta de jugadores y tantos bugs se cerró el juego.

**- Configuración inicial (5):** Creo que depende un poco del juego y del enfoque que se le quiera dar. Para juegos cortos, osea de duración temporal, le pondría un 3. Pero para los juegos digamos "infinitos", cuanta mayor complejidad y personalización por parte del jugador mejor. Lo que más busco en estos juegos es el enfoque estratégico, aunque en los que no sean de estrategia también valoro mucho la posibilidad de personalización.

**7.** Pues no sabría decir algo concreto. Pero así que se me ocurra es lo comentado antes, permitir a los jugadores ser más destructivos los unos con los otros, solo marcar un mínimo muy bajo de lo que no se puede destruir y todo lo demás dejárselo a ellos. Pero que también haya su dificultad en poder "destruir" a otros, así como consecuencias tanto positivas como negativas.

**7.1** Espacial: me gustan, muy populares y muy usadas.

Conquista Antigua: también me gustan mucho, sobre todo las medievales. También muy populares y usadas.

Fantásticas: igual que las anteriores, me gustan pero son muy populares y por lo tanto muy usadas ya.

Quizás estaría bien alguno de la Segunda Guerra Mundial, no me gustaría tanto como las anteriores, pero si sería algo no muy usado en este sector. Otras ideas así que se me ocurran podrían ser juegos de estrategia pero limitadas exclusivamente con un enfoque naval o aéreo, tipo OGame pero con grandes flotas de barcos o aviones. En vez de edificios, unidades tipo "Nave Nodriza", como un portaaviones muy grande o en el caso aéreo... lo mismo pero volando xDDD

Si el juego no es bélico, tiene que tener una posibilidad estratégica muy, muy, muy, pero que muy grande para que me guste, así que yo personalmente lo descartaría.

Otros juegos podrían ser de temáticas ya existentes de películas, libros, otros juegos... aunque ya se entraría en el terreno del copyright. Pero por ejemplo este verano encontré un juego basado en las novelas de fantasía medieval "Dragonlance". El juego no destacaba mucho, por no decir en absoluto, pero jugué durante varias semanas solo por la temática.

**8.** Lo considero adecuado, sobre todo porque últimamente cada vez entra más gente joven a estos juegos. Aunque gustarme personalmente seguramente no lo haga, pero no me importaría "aguantarlo" si es de alguna utilidad.

**8.1** Ni ideaaaaa! xDD

**9.** No bonificaría a nadie por entrar, es como rogarle que juegue al juego. Si el juego es bueno, no lo considero necesario. Lo que sí tiene que tener son desventajas, muchas desventajas si el jugador no entra regularmente (ojo, tampoco pasarse xD) tipo OGame (o entras o te pegan la flota), aunque este juego si cruza el umbral de lo abusivo no lo encuentro inadecuado.

**10.** Creo que con todo lo dicho anteriormente es suficiente, no? Si creo que he comentado cosas donde no las debía comentar y todo xDDD

Estaría encantado de probar el juego una vez realizado. Además de eso también me encantaría ayudar si hace falta en cuanto a ideas y sugerencias en la elaboración misma del juego. Así que sientete libre para pedir mi opinión y/o ayuda cuando te haga falta.

Animos y mucha suerte con tu proyecto. ;)

## RESPOSTA 3:

1. Virtua Manager y gladiatus
2. Virtua Manager (1)
3. gladiatus tenia interesante el sistema de inventario y de objetos, con un toque a lo diablo.
4. La mayoria acabas desisistiendo porque suele ganar el que se tira mas horas o el que paga (Que siempre hay cuentas "premium")

**4.1** - De alguna manera habria que no incluir cuentas premium (esta es facil) y que no haga falta estar todo el dia conectado para una buena puntuacion, este es el caso del virtuamanager que con preparar tu equipo para la siguiente jornada y algun fichaje puntual estas listo (aunque si tiene cuentas premium para ingresar mas dinero al equipo, cosa que le quita puntos).

5. 1-10, puede que mas, si estoy en internet voy mirando cada rato a ver si me han hecho alguna oferta :p
- 6.

**Graficos** - Decentes, aunque evitaria el uso de flash y demas pijadas.

**Jugabilidad** - Bueno los juegos suelen ser bastante estaticos, estaria bien añadirle alguna animaciones molonas, uso de ajax, css 3, etc

**Alianzas/comunidad** - con poder crear tus grupillos y personalizar algunas cosas en plan grupo ya sirve.

**Opciones estrategicas y complejidad** - completo pero sencillo, facil de usar pero para sacar maximo rendimiento se tenga que mirar con detenimiento.

**Finalidad** : 2 en el caso del virtuamanager las ligas se van sucediendo, son unos 40 partidos a 4 por semana, unas 10 semanas, asi se hace un "reset" en periodos cortos y se vuelve a empezar (aunque conservas la plantilla)

**-Guerra:** destruir a los jugadores es guay, pero habria que evitar abusos.

**-configuracion inicial:** entre 4 o 5, quizá empezando con 3 y mas adelante al alcanzar ciertas metas subiendo a 4-5

7. Mmm, un poco mas de interaccion, como ya he dicho me parecen bastante estaticos, quizá un "puesto de comandante" configurable?

**7.1** Puf, no se, me puedo viciar a cualquier cosa xD

8. En el caso de un simulador de futbol como virtuamanager (es un clon del pcfutbol) podria incluirse una BBDD de jugadores, equipos, partidos historicos, para informarse, en cuanto a lo del reciclage, no se en que podria beneficiar.

**8.1** Mmm, he contestado en la 8 xD

9. No, de ninguna manera, que sino tienes a los viciados que estan todo el dia conectados.

10. Suerte con el proyecto, en que lenguaje lo vas a hacer? :p

Ala, espero que te sirva de algo, ya nos haras 5 centims de lo que pasa! animo companero.

## **RESPOSTA 4:**

- 1.** Travian, y ese de los magos... no me acuerdo como se llama XP
- 2.** 0
- 3.** gustado gustado... ninguno, solo eran un pasatiempo y no los encuentro algo extraordinario
- 3.1**
- 4.** al final se vuelven monotonos y aburren
- 4.1**
- 5.** maximo: más de 10 veces minimo: 1
- 6.**
  - Graficos:** 4
  - Jugabilidad:** 4
  - Alianzas/Comunidad:** aliado 4
  - Opciones estrategicas y complejidad:** 5
  - Finalidad:** 5 (que puedas ir consolidando cosas en poco tiempo, pero que siempre puedas ir marcando nuevos objetivos, por lo que el juego pueda llegar a alargarse tanto como deseas)
  - Guerra** 2
  - Configuración inicial:** 5
- 7.** indiferente
- 7.1** indiferente
- 8.** creo que aprender algo no estaria mal , pero sinceramente, creo que la gente que juega a este tipo de juegos solo busca entretenimiento.
- 8.1**
- 9.** Creo que poner algo (como un recurso) que solo se pueda conseguir una vez al dia si te conectas al juego o algo, es una manera de incentivar a que la gente se conecte como mínimo una vez al día o con más frecuencia como mínimo.
- 10.**

## RESPOSTA 5:

**1.** Al Ogame, travian, ikariam, bitefight(o algo així, el de llops i vampirs xD), Astrowars, Ugamelia i algun altre.

**2.** A cap.

**3.** Ikariam

**3.1** Perquè és molt diferent a tots els altres, m'agrada molt el tema de que cada illa tingui el seu propi recurs, el fet de poder investigar en diferents coses, el fet d'incloure els vaixells per poder bloquejar ports i tal, els espies, etc.

**4.** El fet de que al travian es vagi resetejant per exemple o que tots siguin iguals només canviant noms ( per exemple vaig estar jugant a un joc que era casi identic al travian només canviant els noms de les coses i de les "civilitzacions")

**4.1** La solucio pel que he dit es facil xD no resetejant i inventant-se les unitats, civilitzacions, etc.

**5.** Moltíssim, com a mínim 10 vegades al dia i no tenia maxim xD

**6.**

- **Graficos:** 2

- **Jugabilidad:** 4

- **Alianzas/Comunidad:** 4

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 5

- **Finalidad:** 5

- **Guerra:** 4

- **Configuración inicial:** 5

**7.** Res, diria.

**7.1** Qualsevol cosa de guerres xD

**8.** Si, seria original.

**8.1** Les que has dit a dalt, sobretot la de les energies renovables

**9.** No

**10.** No.

## **RESPOSTA 6:**

**1.** Astrowars, Solaris Clase 1, Ogame, Popomundo, Legend of the Green Dragon.

**2.** 1: Popomundo.

**3.** L'Astrowars, l'Ogame i el Popomundo

### **3.1**

- Astrowars: Pq va ser el primer "serio" que vaig jugar, i tenia la gràcia de que et podien reventar. Després va degenerar massa amb els clans i aliances i tal.
- Ogame: Sorprén que una merda d'aquest calibre agradi a la gent xDDD.
- Popomundo: Original, sobre el mon de la musica, i molt complet.

**4.** No es un aspecte que treuria pq mola aquest factor, pero es una putada que hi hagi gent capaç de llevar-se a les 4 del matí només per atacar-te xD

**4.1** No, no m'atreveixo xDDD Si es soluciona aixó, queda un joc.. insuls.

**5.** Collons, com vols que me'n recordi xDDDDDD Noo se... posa.. màxim 6 o 7, mínim 0 xD

## **6.**

- **Graficos:** 1
- **Jugabilidad:** 4
- **Alianzas/Comunidad:** 3
- **Opciones estrategicas y complejidad:** 5
- **Finalidad:** 5
- **Guerra:** 555555555
- **Configuración inicial:** 5! Que si no tothom s'acaba encasillant en el mateix.

**7.** Un sistema de Friends amb algo de missatgeria, instantània o no. Lo d'avisos al Mail també es maco, es podria incloure una integració amb el google calendar, de manera que s'afegeixin events al calendari si t'ataquen, i si el tens activat que t'avisi amb un SMS al mobil quan passa algo xD

**7.1** Primera Guerra Mundial o epoca napoleònica (canons, rifles, tamborileros, flautetes, banderas al viento, cames i braços mutilats.. etc)

**8.** Sempre que no es faci massa moñas o club super 3, no estaria mal

**8.1** Doncs ara mateix no, no em facis pensar que d'aqui 10 minuts entro a currar xDDD

**9.** Hmm no ajudaria, el "bonus" per connectar-se al joc tindria que ser el simple fet d'anar aprenent a jugar, si no s'entra en la problemàtica d'autologgers i similars.

**10.** Nah, no se'm acut res xD

## RESPOSTA 7:

1. Tres o quatre, pero ara ja fa temps que no en jugo cap. De fet els últims intents van ser el Travian (booooring) i el classe 1 (abandonat)

2. Cap

3.

3.1 Doncs al principi tots hem cridaven l'atenció o bé per que hi havia coneguts jugant o bé per la temàtica. Suposo que si hagués de triar, o faria per la temàtica (bàsicament quelcom del tipus ciència ficció i més aviat lligat a la supremacia espacial. Tipus astrowars vamós)

4. Basicament les esperes. El fet de tenir temps limitats per jugar frustra. Si em connecto i només puc tocar dues cosetes que provoquen que no pugui fer res en 40 hores m'acaba la paciència.

4.1 Doncs la idea es poder fer coses fins que et cansis. Entenc que existeixen certs aspectes que siguin basats en restriccions temporals i els accepto mentre jo pugui dur a terme altres accions mentrestant. O sigui, que si estic investigant algo que tarda molt, poder, no se per dir algo, fer comerç amb altres, atacar. La idea es que sempre es pugui fer quelcom. Quan em connecto, vull jugar.

5. Huy, va per époques i moments. Si es a principis de curs molt (xD), si es el cap de setmana deu ni do, durant la setmana per la nit força, etc. El tema horaris es divers.

6.

- Graficos: (3)

- Jugabilidad: (4)

- Alianzas/Comunidad: (4)

- Opciones estratégicas y complejidad: (3)

- Finalidad:: (3)

- Guerra:: (4)

- Configuración inicial: (3)

7. Jo sempre trobo a faltar que em falten eines de control. Vull dir, en jocs complexes, costa enterar-se a vegades de que passa al teu voltant (per exemple la producció de peres llumores ja baixat perquè els Sarlacc se les mengen i jo no m'entero).

7.1 Conquesta espacial of course

8.

8.1 Si, potser tindrà gracia quelcom de contingut didàctic però jo la veritat jo prefereixo un història potser. Imatges, descripcions, vídeos, etc.

9. I tant. Doncs no se, podries tenir (per exemple) mes capacitat aeroespacial o mes carisma (que et permeti mantenir millor els teus mons per que la gent cregui cegament en tu), etc.

10. A veure, de fet, segons com t'ho miris, doncs, podria ser que, NO. xD Fora conyes, jo segueixo pensant que aquests jocs no m'acaben d'atreure del tot perquè quan vull jugar no puc. Vull jugar quan em connecti. That's it.

## RESPOSTA 8:

**1. 4-8**

**2. 0**

**3.** Sorpres sorpres... cap, pero el fet e poder evolucionar personatges, ciutats, esta molt be.

**4.** Normalment al principi requereix que ho consultis mes sovint ja que les evolucions es fan en un plis, després quant evoluciones estas massa estona viciat.

- Que les tropes triguin un temps determinat... hi ha gent que es mata a calcular el temps en que les teves tropes arriben a casa per maxacar-les i posteriorment usarte de farming.

**4.1** Faria el temps d'enviar les tropes aleatori, es a dir, que arribessin entre un marge de temps (x exemple 10 min de marge)

**5** He arribat a mirar-ho... 1-30 cops

**6.**

- **Graficos:** No ens enganyem, la gent tira pels grafics, els bons jugadors per la jugabilitat. Jo pels dos :P / --- 5

- **Jugabilidad:** 5

- **Alianzas/Comunidad:** 5

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 5

- **Finalidad:** 3

- **Guerra:** 3

- **Configuración inicial:** 4

**7.** Si es de rol, que poguessis canviar tota la teva armadura, mes roll, no només enviar el teu tio a missions, sino intentar fer algorollo mazmorres, on poguessis seleccionar kins items t'interesen i que la gent s'hi apuntes...

**7.1 Tot m'agrada,** mentres sigui evolucionar

**8.** Si fos de rol, definitivament, no! per la resta, si

**8.1**

**9.**

**10.**

## RESPOSTA 9:

1. A RuneScape, Gladiatus y Katsuro.

2. 1, RuneScape

3. RuneScape

3.1 Es un juego de navegador con un contenido tan grande que nunca se acaba, siempre tienes algo que hacer, y con actualizaciones semanales.

4. Como a mi no me importan los gráficos... lo único que me ha desagradado es que aún no esté traducido al castellano (aunque está bajo desarrollo)

4.1 Traducir y punto xD

5. Podía estar todo el día jugando, o mínimo 1 hora.

6.

- **Graficos:** 1

- **Jugabilidad:** 3

- **Alianzas/Comunidad:** 3

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 2

- **Finalidad:** 5

- **Guerra:** 1. Odio ese tipo de superioridad.

- **Configuración inicial:** 1

7 Algo que te permita no tener que estar todo el día encima del juego, como por ejemplo poder programar las cosas que quieras hacer en 10 horas sin tener que entrar todo el rato a ordenarlo. Y gratis, claro.

7.1 Mundo inventado, de estilo medieval pero con características modernas.

8. Sí, pero de una manera muy subliminal.

8.1 Pequeñas descripciones o bonuses, por ejemplo, en vez de talar un bosque entero, hacerlo de forma controlada, disminuyendo los recursos pero aumentando la "felicidad" de la gente de la zona.

9. Una paga fija cada día que se entre.

10. Que no venga un jugador de alto nivel a masacrarte a un novato. xD

## RESPOSTA 10:

**1.** Sólo al Ogame

**2.** A ninguno por falta de tiempo

**3.** Es el único al que he jugado, así que no lo puedo comparar con otros.

**3.1** Me sorprendió más la gente que jugaba que el diseño en si del juego.

**4.** No hubo mucho que me desagrada.

**4.1** Las carreras de nave estarían bien. Harían el juego más entretenido. Porque a no ser que se esté muy enganchado, solo me estaba diez o quince minutos.

**5.** Me conectaba una o dos veces por semanas

**6.**

- **Graficos:** 2

- **Jugabilidad:** 1

- **Alianzas/Comunidad:** 4

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 3

- **Finalidad:** 2

- **Guerra:** 5

- **Configuración inicial:** 5

**7.** El que no puedas construir las naves a tu manera. Lo del email si atacan también estaría bien (hubiera sido una bonita manera de que no me hubiera quedado sin nada), crear el personaje desde cero y no que venga dado.

**7.1** Estaría bien un juego sobre los dioses mitológicos. No sólo que hicieran guerras entre ellos, sino que además se comportaran como supuestamente lo hacían, teniendo en cuenta de que era cada dios. Y que se pudieran crear de nuevos también estaría bien.

**8.** Todo lo que mentas anteriormente me parece una buena idea. A ver si sirve para concienciar a la gente más allá de la pantalla del ordenador.

**8.1** Matemáticas y gramática.

Sería buena idea que no se pudiera publicar un comentario lleno de faltas de ortografía y que se aplicaran matemáticas en el juego, como por ejemplo "te ha subido X producto un 10% y ahora lo quieres vender a un 5% más caro". Así al menos se haría servir el coco un poco.

**9. No.** No me parece demasiado adecuado. Aunque puede ser una cosa buena para los que llevan el juego que entren mucho, para los que se dedican a jugar no es tan buena idea. Si estos juegos ya de por si enganchan, sería malísimo para la vida real de las persona que además te beneficiaran por pasarte el día jugando. Tampoco hace falta fomentar el antisocialismo ;)

**10.** Tener varios entornos visuales y poder escoger el que más te guste, siempre acordes con el juego, me parece una buena idea. Pero teniendo en cuenta de que da mucho trabajo el diseño de los mismo, pues tampoco nos quejaremos si solo hay el que viene dado ;)

## RESPOSTA 11:

1. Almogavers, uefa fantasy league XD

2. uefa fantasy league

3. Almogavers

3.1 era divertit veure els pollos que es liaven les aliances entre comarques i atacs conjunts, a part era el primer joc així navegador que jugava XD

4. acaben sent tots iguals, repetitius i braus

5. 1 o 2 maximo

6.

**Graficos** - es per navegador, no son gaire importants, mentre sigui userfriendly...

**Jugabilidad** - 5 si no es jugable perquè hi estic jugant?

**Alianzas/comunidad** - 80 sobre 5, si no te això, el joc no val per res

**Opciones estrategicas y complejidad** - 4 ha de ser senzill, pero també ha de tenir algo, sino...

**Finalidad** : 2, al cap i al afi, pocs jocs tenen finalitat

-**Guerra**: 80 sobre 5, bàsic perque sigui divertit

- **configuracion inicial**: empezar por el 2-3 e ir aumentando a 4-5 a medida que apsa el juego xD

7. tots son iguals, cansen

8. sempre pot estar be

9. NO.

10. a robar carteras

## RESPOSTA 12:

**1** O-game, Ikariam, Vendetta...y poco más, diría :/.

**2** A ninguno.

**3.** Bueno, gustarme supongo que Vendetta, no era el más currado (en eso tiene el puesto O-game), pero me hacía gracia el rollo mafia.

**3.1** Bueno... lo he aclarado arriba. Gustarme, Vendetta por el rollo mafia. Como juego elaborado, O-Game, aunque yo no soy muy fan de la ciencia ficción y esos temas, con lo cual su rol no me gustaba mucho. Aunque Ikariam tenía eso de que (es un juego de crear una polis) tu polis va aumentando a medida que construyes y evolucionas, eso hacía gracia.

**4.** Quizá que a veces eran demasiadas horas/días de espera, llegado a un cierto nivel.

**4.1** Bueno, quizás la solución la hayas puesto entre paréntesis... Yo pensaba en eso, algún tipo de minijuego o entretenimiento durante las esperas.

**5.** No suelo engancharme mucho a este tipo de cosas, quizás lo miraba entre 3 ó 4 veces al día, aunque también suponiendo los entretenimientos que tuviera durante el día.

**6.**

- **Graficos:** 3, ni fú ni fá.

Con este tipo de juegos, más qué gráficos currados, haría más gracia mayor cantidad de gráficos (ya sea de diferentes estados, o evolución de algo... no sé si me explico...), como por ejemplo las fases de construcción de Age of Empires, o algún tipo de cosa así.

- **Jugabilidad:** 3.

Creo que el impacto visual que produce el juego es algo muy importante. Estudio Diseño Gráfico, y un pequeño cambio gráfico en algo, puede dar connotaciones muy diferentes a un proyecto, de tal modo que aquí sucedería lo mismo; no se puede prescindir de imágenes en los tiempos que corren, pero tampoco se puede prescindir de la jugabilidad, que al fin y al cabo es lo que hace un juego.

- **Alianzas/Comunidad:** 2.

Me da bastante igual.

- **Opciones estratégicas y complejidad:** 4.

Un punto importante, ya que al fin y al cabo son juegos de estrategia. Muchas opciones.

- **Finalidad:** 2.

De hecho, a mí ya me costaría llegar a jugar durante todo ese periodo.

- **Guerra:** 3.

Jujujuju, lo de destruir a un jugador es lo suyo xD. Lo que pasa que, por un pequeño despiste, te podrían destruir, y eso acabaría tu juego, quizás de meses. Eso haría que gente dejara de jugar... o que gente se picara con unos y otros y no dejara de jugar nunca?

- **Configuración inicial:** 4.

Estrategia completamente personalizada, que afecte al juego en función de lo que tú eliges. No conozco el Master of Orion (no he jugado, conocerlo sí lo conozco), pero de todos modos, no interesa tampoco que sea un proceso muy costoso, ya que si al principio tienes que configurar todo eso, sin conocer el juego, puede ser un proceso aburrido y que el jugador aprete directamente alt+f4 sin ni siquiera acabar el proceso de configuración inicial.

**7.** Nada. Como ya he dicho, no me vicio mucho a estos juegos, y tampoco he jugado tanto como para decir, ostia, aquí faltaría tal cosa.

**7.1** Demas serios, supongo que más del rollo épico, pero no tiene por qué...

**8.** Contenido religioso. Es broma, nada de eso, ni didáctico ni concienciador.

**9.** Una ó dos bonificaciones al día. De este modo es equilibrado, ya que todo el mundo las recibe, siempre y cuando conecten al menos una vez al día. Quizás bonificación en algún tipo de tropa? Para romper con la típica bonificación económica...

**10.** Mientras comentaba lo de configuración, se me ha ocurrido. Quizás al empezar a jugar, llevar un personaje/raza/planeta o lo que sea, neutral. De modo que primero aprendes más o menos cómo va el juego, y luego, una vez has evolucionado lo mínimo como para saber cómo se juega, entonces seteas tu configuración inicial; de este modo, tu empiezas a jugar y aprendes, y luego te lo puedes configurar a tu gusto, y es cuando empiezas a jugar de verdad TÚ juego.

## **RESPOSTA 13:**

**1.** XWars, Travian, Ikariam, Els Regnes, Espai8

**2.** Ninguno

**3.** Els Regnes y XWars

**3.1** Els Regnes: por la idea del juego y el rol que se vivia en los foros, sobretodo de tipo politico  
XWars: grafismo que destaca por encima de los otros de "naves"

**4.** En los de "naves" el dificil desarrollo desde un inicio comparado con la fuerza de los veteranos

**4.1** Cuantas mas opciones siempre mejor, pero en combate no poder luchar contra niveles muy distintos de potencial

**5.** De 3 a todo el rato "de fondo"

**6.**

- **Graficos:** 4

- **Jugabilidad:** 1

- **Alianzas/Comunidad:** 4

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 1

- **Finalidad:** 5

- **Guerra:** 3

- **Configuración inicial:** 3

**7.** Unas buenas opciones a nivel politico

**7.1** Politica (de alianzas o de facciones o como sea)

**8.** Si, por realistcos, no por "concienciadores"

**8.1** Un sistema politico (como elecciones) para llevar por ejemplo una zona de una supuesta galaxia que permita al "jefe" a ciertos aspectos

**9** NS/NC

**10.**

## **RESPOSTA 14:**

**1.** 7

**2.** 0

**3.** Astrowars, la verdad es que es el único medio decente

**3.1** Fue el primero al que jugué en serio, metiéndome en alianzas, etc. y era lo suficientemente flexible como para tener algo que hacer siempre que entrabas, no como otros en los que al cabo de 24 horas de juego te pasabas 15 esperando a poder hacer algo...

**4.** Esperas muy largas, en general, me aburren; si un juego me gusta, no quiero tener que espera 12 horas a poder hacer algo, para eso me bajo un arcade...

**4.1** Los minijuegos son buena idea, incluso si no tienen un impacto directo en el juego general; siempre habrá munchkins que se los pasen por el forro porque no les dan nada, pero para los demás... Un árbol de tecnologías amplio, con un tiempo medio de investigación, también podría mantener a la gente jugando y tramando sin cambiar todo el concepto del juego.

**5.** Con Astrowars entraba bastante, quizá hasta 7 u 8 veces por día... pero eran otros tiempos xD A los demás juegos no entré demasiado.

**6.**

- **Graficos**: 1

- **Jugabilidad**: 5

- **Alianzas/Comunidad**: 3

- **Opciones estratégicas y complejidad**: 5

- **Finalidad**: 3

- **Guerra**: Que en el juego se pueda conquistar y destruir a los jugadores y no solo arruinarlos 2

- **Configuración inicial**: 4

**7.** Nunca he buscado demasiado, así que NS/NC.

**7.1** Los espaciales siempre dan más juego, supongo, dado que el árbol tecnológico te lo inventas tú y no hay quien te pueda decir nada; pero una guerra de mitologías sería cosa fina...

**8.** No no, mejor no...

**8.1**

**9.** Yeah.

**10.** No soy muy dado a estos juegos, generalmente me aburría pronto así que poco más puedo añadir...

## **RESPOSTA 15:**

**1.** Ogame, travian, ikarium, deepolis, seafight, mafia1930, dark orbit, csmanager y creo que a algunos mas pero no me acuerdo de mas xD

**2.** Pues ahora mismo no me apetece jugar a ninguno, pero si tuviera que jugar a alguno seria a travian, ikarium o ogame.

**3.** Al que mas me gusto fue travian, seguido de ogame y despues ikarium.

### **3.1**

Travian: Fue al primer juego que juge por internet y me gusto mucho su tematica. Me gustan mucho los juegos que tienes que ir creando tu aldea y poder hacer lo que quieras.

Ogame: Lo mismo que en travian pero es en el futuro.

Ikarium: Por no decir que se parece mucho al travian, excepto los graficos, que aunque tiene mejores no me gusto mas.

### **4.**

Travian: Lo que no me gusto de travian es que algunas tropas son casi invencibles si tienes muchas, comparado con otras del mismo grado.

Ogame: Que no puedes cambiar recursos con otras personas si no lo compras con dinero real.

Ikarium: Tarda mucho en crearse cada edificio, tropa, etc. Y aburre cuando llevas un periodo largo de tiempo.

### **4.1**

Travian: Yo pondria mas o menos que todas las primeras tropas se igualasen.

Ogame: Pondria mercado, sin necesidad de tener dinero real.

Ikarium: Reduciria el tiempo de creacion.

**5.** Pues cuando me suelo enganchar a un juego me suelo tirar como minimo 30 min, y como maximo 1 hora o hora y media.

### **6.**

**-Graficos:** 3 (para mi los graficos no es lo mas esencial, pero que no sean mediocres o malisimos)

**-Jugabilidad:** 4

**-Alianzas/Comunidad:** 5 (Si un juego no tiene de eso, no me engancharia ya que reduciria el tiempo y no tendrías muchas metas que alcanzar en el juego)

**-Opciones estrategicas y complejidad:** 5 (Lo mismo que en alianzas/comunidad, sino hay mucha variedad)

**-Finalidad:** 2 (A la gente no le gusta que un juego se alargue mucho)

**-Guerra:** 5 (para mi opinion es una de las cosas mas importantes en el juego)

**-Configuración inicial:** 4

**7.** Pues nunca he visto un juego tipo survival horror asi xD

**7.1** Como soy un fanatico de los zombies, ami me gustaria ver alguno tipo survival horror o algo asi. Tambien me gusta tipo guerra espacial y guerra antigua.

**8.** Sinceramente me da igual... XD

**10.** ¡¡¡Zombies!!! xD Nah broma :p Pues ninguna xD

## RESPOSTA 16:

**1.** He jugado a 2. Hattrick y Ogame.

**2.** Hattrick

**3.**

### **3.1**

Ogame... la apariencia me encantaba. Lástima de jugabilidad.

Hattrick, porque permite sacar el mejor partido de muchos caminos diferentes. Y tb que hay mucha peña trabajando gratis para ellos. Una cosa es currar por amor al arte como montando un rol en vivo. Pero hay gente (como en HT) que se ganan la vida con eso, y bastante bien. Y currar gratis para esta gente... hay que estar chalao.

**4.** Ogame... El hecho de estar pendiente tooodo el rato de tus naves es un mierdote.

No puedes dejar de jugar.

### **4.1**

**5.** Hattrick, me sigo conectando a diario, varias veces al día. Pero no es un juego que lo requiera. Sobretodo, para mirar foros.

**6.**

- **Graficos:** 3

- **Jugabilidad:** 5

- **Alianzas/Comunidad:** 3

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 4

- **Finalidad:** Que puedas conseguir retos no muy difíciles al principio, pero que tengas retos también a largo plazo, como le pondría un 2 y un 4, le dejo un 3

- **Guerra:** 4

- **Configuración inicial:** 3

**7.** joer, qué pregunta más chunga... pues no se... tampoco me he parado a pensarlo

**7.1** ciencia ficción, o deportes

**8** no, la verdad es que me da igual

### **8.1**

**9.** Creo que es importante "forzar" al jugador a prestar atención regularmente al juego, pero sin agobiarlo. Si se conectan asiduamente, y dan las órdenes oportunas, deberían de tener una pequeña (pequeña!!!) ventaja frente al resto.

**10.** Que estás chalao, carles, para meterte en una cosa tan gorda!!! XDDD

Ya me contarás! :o)

## **RESPOSTA 17:**

**1-** ogame

**2-** cap

**3-** pasapalabra

**4-** simplismo (no)

**5-** everyday

**6-** interaccio social (paso puntuar perque es lunic que minteressa)

**7-** mes dones

**8-** didactic,concienciador? estem parlant d'oci...no gracies.

**9-** els diners son per pagar el treball dels programadors/treballadors i prou.

**10-** els jocs que molen son els que tenen un gran guio/fondo i jugabilitat grafics i demes mentre no sigui un truño...

## **RESPOSTA 18:**

**1.** Incontables: ogame, x-wars, vendetta, goalunited, wildguns, etc.

**2.** Goalunited (1)

**3.** vendetta y wild guns

**3.1** En realidad la mayoria son practicamente iguales de mecanica, solo cambia la tematica. En los que mas he jugado ha sido por el tipo de ambiente (entre jugadores) era agradable (dentro del caos de la guerra).

**4.** Porque requerian demasiada dedicación, o porque su desarrollo era muy simple y por ello las estrategias a seguir eran muy basicas

**4.1** Que el juego contenga varias formas validas de desarrollo (vamos, que no todo sea seguir una guia que te diga haz 1 luego 2 luego 3...), y que contenga cola de construcciones o ordenes

**5.** entre 5 y 1

**6.**

- **Graficos:** 1

- **Jugabilidad:** 5

- **Alianzas/Comunidad:** 5

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 5

- **Finalidad:** 2

- **Guerra:** 5

- **Configuración inicial:** 3

**7.** Opino que realmente se han explotado todos los tipos de tematica simple (tipos de civilización, pasadas presentes o futuras) Aunque pocas veces se hace a nivel generico, (siempre son demasiado focalizado a una tematica muy concreta)

**7.** medieval

**8.** Juego por diversion y para desconectar de la uni/curro, asi que ya tengo suficiente didactica al dia

**8.1**

**9.** he contestado que prefiero que no haya nada didactico

**10.** Lo siento, soy poco creativo

## **RESPOSTA 19:**

**1.** He jugado al Ogame Travian IKariam Hattrick Buzzerbeater Topracers

**2.** Ogame Hattrick Buzzerbeater Topracers

**3.** Pues el Topracers me ha gustado bastante porque es de formula 1 y no se es diferente a los demás no es como el ogame ikariam etc de tener tropas y tener que atacar a otro jugador en este tu tienes que hacerte los reglajes del coche y tal lo veo original.

**4.** N/S

**5.** minimo 2/3 maximo depende del dia

**6.**

**Graficos** 2

**Jugabilidad** 4

**Alianzas** 3

**Opciones estrategicas** 5

**Finalidad** 5

**Guerra** 3

**Configuracion inicial** 3

**7.** N/S

**7.1** Conquista espacial ,deportes

**8.** No especialmente

**9.** No no lo haria porque hay gente que no puede conectarse mucho por diversas razones y con eso ya tienen desventaja con los "frikis" que se tiran el dia entero jugando y si encima se premia a los jugadores por cada vez que se entra al juego seria demasiada desventaja para los jugadores que no se pueden conectar mucho.

**10.** No tengo sugerencias. Suerte con el proyecto.

## RESPOSTA 20:

1. OGAME, bitefight, Damoria

2. 0

3. Ogame

3.1 Super adictivo, (por todo eso de subir de nivel, aumentar defensas, asaltar planetas...)

4. baja jugabilidad y esperas muy largas en investigación, y que entre 4 jugadores me dieran una pulpera de patio en el ogame y me liquidasen casi leñe!!!

4.1 reduciendo los tiempos de investigación, potenciando el juego aliado de manera que se pueda defender en grupo, competir en minijuegos (una carrera de naves espaciales por ejemplo) con otros jugadores para obtener un pequeño beneficio extra... serían algunos ejemplos) Todos me parecen grandes ejemplos!!!

5. Buah!! de 2 a 4 xD

6.

- **Graficos:** 5

- **Jugabilidad:** 5

- **Alianzas/Comunidad:** 0 (juego solo xD)

- **Opciones estrategicas y complejidad:** 5

- **Finalidad:** 2 o 5

- **Guerra:** Que en el juego se pueda conquistar y destruir a los jugadores y no solo arruinarlos Mola!!

- **Configuración inicial:** 5

7. Diseñar mis propias naves con características creadas por mí!!!

7.1 Conquista espacial esta muy visto, xo es la leche. Molaría que pudiera ser colaborativo entre la gente de una misma ciudad, transportando parte del juego a la vida real con gincamas etc...

8. PERFECTO!!

9. Igual que en el damoria, clicando en anuncios que te dan dinero a tí y recursos al jugador!!!

10.

## RESPOSTA 21:

1. Que yo recuerde Dark Galaxy, Vendetta, Popmundo y Urban Dead.
2. A ninguno.
3. Posiblemente Popmundo, que era el más variado, pudiendo hacer casi cualquier cosa con el personaje aunque en principio estuviese enfocado a la música.
4. En Vendetta era fastidiosa la competitividad de la gente, donde el objetivo era más bien alcanzar la máxima puntuación que divertirse, que además se conseguía todo de forma muy lineal.  
A Urban Dead le faltaban opciones de juego, con lo que al poco tiempo todo era repetitivo.
- 4.1 En ambos casos creo que estaría bien mayor variedad de cosas a hacer y modos de enfocar el juego.
5. Entre una y cinco.
6.
  - **Graficos:** 2 No es esencial (en un JMMO), pero unos diseños agradables y dibujos simpáticos lo hacen más agradable.
  - **Jugabilidad:** 5
  - **Alianzas/Comunidad:** 2
  - **Opciones estrategicas y complejidad:** 4
  - **Finalidad:** 5
  - **Guerra:** 1
  - **Configuración inicial:** 5
7. En los juegos militares, que de verdad se pudiera salir adelante no sólo por tener un ejército con mil unidades del tipo más poderoso, sino que contase la estrategia, o incluso de una forma más diplomática. También que los novatos no puedan ser atacados por rivales muy superiores.
  - 7.1 Urban Dead me llamó la atención sólo por ser de zombies, así que imagino que es una temática que me llama. Algo más raro del tipo granjeros o magnates sería curioso.
8. Concienciador no tanto, pero el didáctico siempre me resulta interesante.
  - 8.1 Age of Empires tenía toda una sección dedicada a contenido didáctico sobre las épocas y civilizaciones. Ahora también he jugado a Meat Boy y entre fase y fase dan información chorra sobre la carne roja. Además hace más entretenidos los tiempos de carga.
9. Yo daría beneficios por entrar, sólo una vez al día, si no la gente se pasaría el rato haciendo login para ganar esos puntos extra. Quizás con items raros que sólo se puedan obtener de ese modo, pero no esenciales.
10. Mucha gente dejan los juegos al principio por haber poco que hacer al tener pocos recursos/tecnologías o ser abusados por otros jugadores. También creo que es importante colocar objetivos (quizás que se renueven con el tiempo, como acontecimientos del juego) aunque ello no implique terminar el juego, pero así el mismo es divertido en sí, y no sólo por conseguir tener el personaje tochaco.  
Y nada, encantado de probar el juego en su fase de testeo y mucha suerte con el proyecto. Saludines.

## RESPOSTA 22:

**1.** Ogame, uno que parecía un ajedrez no recuerdo el nombre en el que las figuritas luchaban y podías escoger tus figuras y otro que era de vampiros vs h. lobos. Alguno más he jugado pero sólo los he probado y me han parecido muy iguales. Sin ser JMMO el vga planets me gustaba mucho.

**2. 0**

**3.** El tiempo lineal tipo Ogame le da una sensación de continuidad muy interesante, pero al final el que más tiempo dedica gana.

**4.** La verdad que al final se me hacen un poco pesados y consumen mucho tiempo. El tiempo es lo que me falta. Si estas unos días desconectado te han dado caña por todas partes sobre todo los del tipo tiempo lineal.

**4.1** El de las figuritas parecidas al ajedrez la ventaja que tenía era que sólo luchabas cuando estabas conectado. Tiempo digamos sólo importante cuando te conectas.

Pero por otro lado esto coarta supongo a los jugadores con más tiempo que no tienen una sensación de paso del tiempo, (investigación, recolección, etc). El Ogame sería ejemplo de un paso del tiempo más lineal. Claramente se beneficia al jugador más viciado.

El vga planets tenía un sistema de paso del tiempo que se podía configurar en el servidor 1 turno al día o por semana o cada dos días. Pero esto también tenía el problema de cuando te vas de vacaciones podríamos decir que es un intermedio entre el primer tipo de juegos y el segundo.

La verdad es que no creo que haya uno que se mejor que el otro depende de los gustos y supongo del momento vital de las personas.

**5.** 3 al día en el caso del Ogame, En el otro la ventaja era que jugabas cuando querías tenia un sistema de duelos y sólo se luchaba cuando ibas al salón de retos.

**6.**

- **Graficos:** 3 (en un proyecto 1 ya se mejorará con el tiempo)

- **Jugabilidad:** 5

- **Alianzas/Comunidad:** 2

- **Opciones estratégicas y complejidad:** 4

- **Finalidad:** Supongo que todas las opciones son buenas pero ahora mismo diría 3

- **Guerra:** Destrucción si, si finalidad en tiempo corto sino no.

- **Configuración inicial:** Como el Master of Orion (Pero en un proyecto contra más sencillo mejor)

**7.** La conquista espacial me encanta pero es un tema muy trillado, si consigues hacer algo interesante con lo de los hongos fantástico. Mírate un juego de fútbol me parece que Quick off ,al menos suena así , que parece que tiene bastante éxito es como un PC fútbol online y que por cierto fue también un proyecto de fin de carrera.

**8.** Si por supuesto pero si no se te ocurre nada rápido ponte a trabajar que el tiempo se te echará encima.

**8.1** Una idea sería lo que hace el Civilization que si explotas mucho un área se contamina.

Si tienes un parámetro de explotación de trabajadores si abusas mucho de ellos se te revelan.

Evidentemente dependiendo de el tema puedes hacer enseñar muchas cosas si es de futbol, si es de centrales eléctricas si es el manejo de una empresa, etc

Si en diplomacia se rompe un pacto algún tipo de penalización que puede ser simplemente informar a los otros jugadores o una puntuación de legalidad

**9.** En general contra más te conectas ya sueles mejorar en este tipo de juegos, no creo que sea necesario.

**10.** Ánimo, ánimo

# RESUM DE LES RESPOSTES:

## MITJANA DE CONNECCIONS DIARIES QUE PODEM ESPERAR:

$$3+4+10+2+4+3+1+2+8+1+3+3+4+2+2+1+1+1+2+2+2+3= 53/22 = \mathbf{2.4 \text{ vegades/dia per user}}$$

## TEMÀTICA DELS JOCS ALS QUE ELS ENQUESTATS HAN JUGAT MÉS: (varies respostes vàlides per persona)

- CIENCIA FICCIÓ: 24
  - Dels quals Ogame: 12
- EDAT ANTIGA: 12
  - Travian e Ikariam majoritariament
- ESPORTS: 8
- MEDIEVALS: 6
  
- Mafies: 4
- Vampirs, homes llop i terror: 4
- Arena de combat: 4
- Zombies “survival horror”: 3
- Mags: 2
- Música: 2
- Samurais: 2
- Pirates: 2
- Western: 1
- Submarins: 1
- Escacs: 1

## TEMÀTIQUES PREFERIDES PELS ENQUESTATS: (varies respostes valides per persona)

- De guerra: 12
- Indiferent: 8
- Política/aliances/faccions: 3
- Espacial: 7
- Edat Antiga: 3
  - Dels quals de temática divina: 2
- Fantàstic/Medieval: 3
- Esports: 3
- Zombies: 3
- Segona guerra mundial: 2
- Primera guerra mundial/napoleònica: 1
- Granjers 1
- Guerres entre fongs de sota del llit 1



**PROBLEMATIQUES FREQÜENTS: (varies respostes vàlides per persona)**

1. Bugs 1
2. Comptes de pagament injustes 2
3. Esperas llargues en producció i recerca 5
4. Joc aliat poc just 1
5. Reseteig/Terminalitat del joc no agrada1
6. Monotonia 6
7. Idiomes 1
8. Desigualtat entre novatos i persones que porten molt de temps jugant 1
9. Dependencia del joc massa estressant 3
10. Massa simplicitat estratègica 4
11. Mercat nul 1

**SOLUCIONS PROPOSADES ALS ANTERIORS PROBLEMES:**

(varies respostes valides per persona)

- reduir temps investigació: 3
- No comptes premium
- No haber de loguejar molts cops al dia
- No resetear joc
- Varietat de tropes i civilitzacions
- Minijocs de mentres es fan altres coses 5
- No habilitar combat amb nivells molt diferents de potencial de combat
- Cua de construccions, ordres e investigació
- Misions variadas per aconseguir continuitat i suprimir monotonia.
- Només lluita si estàs connectat.
- Diferents servidors per a diferent desenvolupament del joc

**OPCIONS QUE A LA GENT LI AGRADARIA TROBAR: (varies respostes valides per persona)**

- Naus configurables x2
- Novatos no atacables per gent super-poderosa
- Més destrucció amb limitacions de que si ataques et quedes sense defenses.
- Avís d'Atacs (SMS o MAIL)
- Avis de investigació completada.
- Quan un entra en una aliança costa que es desapunti. Evitar tafaners i jugadors problemàtics.
- Més eines de control per al joc, poder abarcar més complexitat.
- Sistema de missatgeria in-game.
- Cadenes de producció/construccions/ordres/investigació...
- Col.laboratiu per nacionalitat/ciutat...
- Política important per al desenvolupament x2
- Que el joc sigui interessant per a les dones
- incloure mode tutorial.
- compatible amb tots els navegadors

**VALORACIONS:** (Una persona es va negar a contestar alegant que l'unic que li interessava era la comunitat de jugadors)

- **GRÀFICS:**  $2+5+3+2+3+4+1+2+1+5+4+4+3+1+3+1+3+3+2+5+2+3 = 62/21$ 
  - **Total:** **2.95**
- **JUGABILITAT:**  $1+4+3+4+4+4+4+5+3+5+5+1+3+5+5+5+4+4+4+5+5+5 = 90/21$ 
  - **Total:** **4.28**
- **JOC ALIAT:**  $4+5+3+4+4+4+3+5+3+5+2+4+2+3+3+5+5+4+3+1+2+2 = 76/21$ 
  - **Total:** **3.6**
- **OPCIONS ESTRATÈGIQUES:**  $5+4+3+5+3+5+5+4+2+5+3+1+4+5+4+5+5+4+5+4+4 = 99/21$ 
  - **Total:** **4.7**
- **FINALITAT:**  $5+5+2+5+3+5+5+2+5+3+2+5+2+3+3+2+2+5+5+(2/5)+5+3 = 80/21$ 
  - **Total:** **3.8**
  -
- **GUERRA:**  $5+5+4+4+4+2+5+5+1+3+1+3+3+2+4+3+5+5+1+3+5+1+(1/5) = 76/21$ 
  - **Total:** **3.6**
- **CONFIGURABLE:**  $2+2*(3->4/5)+3+1+4+3+4+4+3+3+4+3+3+8*5 = 83/21$ 
  - **Total:** **3.9**

Amb tot l'anteriorment exposat veiem que:

- 1- Els grafics son de certa importància a primera instància però no se es vol que relentitzen la càrrega.
- 2- Es vol un joc ràpid per damunt de tot.
- 3- Es valora la part de joc en equip amb alguna excepció de jugadors que volen anar sols sempre però donat que hi ha molt pocs 5's no es totalment imprescindible para la majoria de la gent.
- 4- Es vol un joc mutable, amb gran cantitat d'opcions per arribar al final, moltes unitats, configurable i plè d'estratègies possibles.
- 5- 9 de 21 persones declaren joc infinit mentre que 7 persones valoren un joc molt més curt... Amb això dilucidem que no tenim prous dades per a dictaminar quina seria la solució mas adequada.  
Si es bol dinar una oportunitat a la estratègia en la meva opinió això ha desenvocar amb una objectiu final. Sino la estratègia perd la seva principal raó de ser.
- 6- La gent no vol morir al joc. Pero sí le que li agrada aplastar als adversaris. Hi ha tant uns com cincs en el barem. De nou no podem dilucidar una solució que agradi a tothom.
- 7- Hi ha divergències. Per una banda la idea de la nul.la configuració no és buena. A la gente li agrada elegir encara que sigui entre con poques opcions. Algunes respostes resulten sorprendents perque proposen començar amb una configuració més plana i després ampliar les opciones a mida que juguem, el que ens augmentaria a un 4 el promig... per tanto valorarem més el 4 que no el 3.

## **CONTINGUT DIDÀCTIC:**

2. A favor: 11
3. En contra: 7
4. NS/NC: 3

## **ALTRES DADES:**

- En general la gent està en contra de bonificar als jugadors per fer login més vegades.
- com a dada afegida: casi tots s'han ofert a ser testejadors del joc

## **CONCLUSIONS SEMI-FINALS EXTRETES DE L'ESTUDI:**

2. Podem esperar de 2 a 3 logins al dia per part dels jugadors com a mitjana.
3. Triomf de la Ciència Ficció degut al “efecte Ogami”.
4. El major problema resideix en la monotonía del joc, les esperes llargues y la simplicitat

### Com a solucions es proposen:

\* Reduir temps d'investigació

2.1.1. **Corol.lari:** Em sembla que els temps son necessaris. Encara que els temps fossin de 10 minuts a la gent li seguirien semblant una “mamarrachada”. La gent vol poder fer coses mentre espera el que sigui pero no vol estar-se quiet i, si no es pot connectar, que la cosa segueixi produïnt sense haber-ho mirat. La qüestió es no aburrir-se quan es pot estar jugant.

A nosaltres ens interessa que la gent no busqui altres jocs als que jugar que ens podrien pendre els clients...

Hi han varietat d'opcions a implementar.

1- Habilitar moviments de població interactius. (opcionals?)  
2- Que no hi hagi temps d'espera sino un “pou de recerca” sobre el que es vagin acumulant punts de recerca per a poder comprar una tecnologia determinada i quan l'usuari entri pugui comprar el que pugui amb els seus punts de recerca o decidir seguir acumulant punts per comprar alguna cosa millor.

\* Minijocs que afectin directament al joc

2.1.2. **Corol.lari:** Es una bona opció, com al Pet Society hi han les carreres... pero piqueu de nou en el Temps de desenvolupament limitat.

\* Cues de producció.

2.1.3. Habilitar colues de producció em sembla una fantàstica idea encara que ens tregui LOGINS dels jugadors i aquests, en consecuencia, es tornin més passius... Per altre banda no he vist cap joc que l'usés, per tant pot ser una gran idea o un suïcidi a gran escala. S'haurà de provar.

\* Diferentes servidores/mons

**Corol.lari:** ¿Diferents modes de victoria i/o opciones de diseño de civilizaciones?

2.1.4. No hi ha temps. Ens ajustarem al mode 1 server i provarem de fer-lo prou modular per a que podem després adaptar-lo en un futur.

\* Joc amb objectius marcats per a curt/mitjà plaç en contes de ser el primer del rànking.

2.1.5. **Corol.lari:** ¿Possible mode de victòria per objectius realitzats? com al RISK.

La temàtica espacial té molts adeptes però veient que tampoc és un número que despunti massa i que probablement estigui motivat per l'efecte Ogame podríem basar el joc en qualsevol tipus de tematica.

Per altre banda sembla que el contingut didàctic encara que la gent tendeix a dir que Si, la actitud no és massa favorable al tema. Prova d'això és que molt poca gent contesta a la pregunta de "como incluirlo" ni tan sols copiant de la descripció.

A la majoria li es igual... el que ve a ser per definició un NO o "si m'ho trobo no li faré cas". Així que la votació queda empatada. Les respostes a favor són en la majoria..." Si lo hay, pues bien"...

El nostre joc tractarà de Guerres i, a juthjar pels gèneres que tienen més tiratge entre el públic escollirem les guerres inter-estelars. Encara que és el que té major varietat crec que amb les propostes introduïdes pels enquestats podem montar un sistema que agradi a la majoria de les necessitats i desitjos.

## ANNEX 2: Especificacions.

### Taules de modificadors per planeta:

#### Efectes a totes les categories (Agricultura, Producció, Investigació)

	Ultra Low-G	Low-G	Normal	High-G	Ultra High-G	None	Variant
Normal	-75%	-25%	0	-50%	Inhab.	només Barreners	Inhab.
Low-G	-50%	0	-25%	-75%	Inhab.	només Barreners	Inhab.
High-G	-50%	-25%	0	0	-50%	només Barreners	Inhab.
Asteroid	-25%	-75%	Inhab.	Inhab.	Ingab.	0	Inhab.
Gas race	Inhab.	Inhab.	Inhab.	Inhab.	Inhab.	Inhab.	0

#### Efectes sobre la Agricultura:

	Arid	Ast	Bar	Des	Fro	Gaia	Gas	Oce	Rad	Rin	Swa	Terr	Tox	Tun
Normal	2	0	0	1	0	4	0	2	0	0	2	3	0	1
Asteroid	0	3	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Barren	0	1	3	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Gas	0	0	0	0	0	1	3	0	0	4	0	0	0	0
Toxic	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	2	1	3	0
Radiated	1	0	0	2	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0
Wet	1	0	0	1	0	4	0	3	0	0	3	4	0	2
Natives	4	5	5	3	*	6	5	5	5	6	5	6	5	4

#### Efectes sobre la Producció:

	Ultra Pobre	Pobre	Normal	Ric	Ultra Ric
Totes les races:	1	2	3	4	5

#### Efectes sobre el manteniment d'edificis:

	Radiated	Toxic
Totes les races:	+50%	+25%

#### Efectes sobre la Investigació:

	Planeta amb "Artifacts"
Totes les races:	+2 RP per investigador

# Especificacions de producció:

A continuació podrem veure els algoritmes que calculen la producció de cada agricultor, treballador, investigador, contribuent i el creixement de població:

**Menjar generat per agricultor:**  $M \cdot BAG \cdot (CPR+BR+BE) \cdot TAR$

**Menjar generat per Natiu:**  $M \cdot CN \cdot BE$

**Menjar generat per Cyborg-Granger:**  $M \cdot (CPR+1) \cdot BE$



- M = Moral dels camperols segons tipus de govern + Moral generada pels nostres edificis.
- BAG = Bonus d'agricultura segons el tipus de govern.
- CPR = Recol·lecció segons condicions planetàries, món natal i bonus per tecnologies.
- BR = Bonus racial de recol·lecció
- BE = Bonus obtingut per edificis construïts.
- TAR = Tipus d'alimentació racial (ja que podria ser que la nostre rassa no necessiti menjar o només consumeixi la meitat d'aliments del normal)
- CN = Els natius tenen el seu propi coeficient de generació de menjar que, mes alt que el dels nostres habitants, i es beneficien de les millors de moral, tecnològiques i d'edificis.

**Producció generada per treballador:**  $M \cdot G \cdot (BE+PP+PB) / T$

**Producció generada per Cyborg-Treballador:**  $M \cdot PP \cdot BE$



- M = Moral dels treballadors segons tipus de govern + Moral generada pels edificis.
- G = Gravetat del planeta.
- BE = Bonus per edificis.
- PP = Punts de Producció basics del planeta segons la seva riquesa
- PB = Punts de bonus per configuració Racial
- T = Contaminació, que comença de base a 2 pro es pot rebaixar amb alguns edificis. També hi ha la possibilitat de que la configuració racial indiqui que aquest penalitzador per toxicitat de l'ambient no s'apliqui.

**Ciència generada per Investigador:**  $(M+BIG) \cdot (BP+BE+BIB+BIT)$

**Ciència generada per Cyborg-Investigador:**  $(M+BIG) \cdot (BP+BE+BIB)$



- M = Moral dels treballadors segons tipus de govern + Moral generada pels edificis.
- BIG = Bono de investigació segons el tipus de govern triat.
- BP = Bono segons el planeta (si té artefactes antics cada investigador donarà +2).
- BE = Bono per edificis
- BIB = Investigació bàsica, per defecte 3.

BIT = Bono d'investigació tecnològica de la configuració racial bàsica.

# ANNEX 3: Technologies.

## Construction:

	RP's
Anti-missile_Torpedoes	80
Fighter_Bays	80
Reinforced_Hull	80
Automated_Factory	150
Planetary_Missile_Base	150
Heavy_Armor	150
Battle_Pods	250
Troop_Pods	250
Survival_Pods	250
Spaceport	400
Armored_Barracks	400
Fighter_Garrison	400
Robo-Miner_Plant	650
Battlestation	650
Fast_Missile_Racks	900
Advanced_Damage_Control	900
Assault_Shuttles	900
Titans	1150
Ground_Batteries	1150
Recyclotron	1500
Automated_Repair_Unit	1500
Artificial_Planet_Construction	1500
Robotic_Factory	2000
Bomber_Bays	2000
Fighter_Shields	2000
Deep_core_mine	3500
Deep_Core_Waste	3500
Advanced_Outpost	3500
StarFortress	6000
Advanced_City_Planning	6000
Heavy_Fighter_Bays	6000
Doom_Star	7500
Pegasus_System_Net	7500
Mobile_Fortress	7500
War_Moon	15000
X-Raptor_Fighter	15000
Structural_Replicator	15000

## Power:

	RP's	
Nuclear_Drive	50	General
Nuclear_Bomb	50	General
Colony_ship	80	General
Outpost_ship	80	General
Augmented_Engines	250	
Fusion_Drive	250	
Fusion_Bomb	250	
Shield_Capacitor	900	
Ion_Drive	900	
Ion_Pulse_Cannon	900	
Compressor_Outpost_Ship	1150	
Asteroidifier_Outpost_Ship	1150	
Gasificator_Outpost_Ship	1150	
Anti-Mater_Torpedo	2000	
Anto-Mater_Impulsor	2000	
Anti-Mater_Bomb	2000	
Transporters	2750	
Food_Replicators	2750	
Chain_Lightning_Bomb	2750	
High_Energy_Focus	3500	
Energy_Absorber	3500	
Megafluxers	3500	
Proton_Torpedos	4500	
Hiper_Drive	4500	
Hiper_X_Capacitor	4500	
Plasma_Torpedos	10000	
Inter-phased_Drive	10000	
Neutronium_Bomb	10000	

## Chemistry:

RP's

Nuclear_Missile	50	General
Standard_Fuelcells	50	General
Extended_Fuel_Tanks	50	General
Bitanium_Armor	50	General
Deuterium_Fuelcells	250	
Tritanium_Armor	250	
Merculite_Missile	650	
Pollution_Processor	650	
Pulson_Missile	1150	
Iridium_Fuelcells	1150	
Atmosphere_Renewer	1150	
Nano_Desemblers	2000	
Microlite_Construction	2000	
Pentanium_Armor	2000	
Zion_Missile	4500	
Uridium_Fuelcells	4500	
Hexonium_Armor	4500	
Thorium_Fuelcells	10000	
Octonium_Armor	10000	

## Social:

RP's

Outpost_extended_bays	400	General
Stock_Exchange_Center	1150	General
Astral_University	2000	General
Advanced_Government	4500	General
Galactic_Currency_Exchange	6000	General

## Computers:

RP's

Electronic_Computer	50	General
Research_Lab	150	
Optronic_Computer	150	
Impavid_Guidance_System	150	
Scout_Lab	400	
Security_Stations	400	
Positronic_Computer	900	
Supercomputer	900	
Holo-Simulator	900	
EMG_Guiding_Device	1500	
Rangemaster_Unit	1500	
Cybertronic_Computer	2750	
Autolab	2750	
Structural_Analyser	2750	
Android_Farmer	3500	
Android_Worker	3500	
Android_Investigator	3500	
Virtual_Reality_Network	4500	
Boarding_Virus	4500	
Galactic_Cybernet	4500	
Pleasure_Dome	6000	
Molecular_Computer	6000	
Aquiles_Targeting	6000	
Directotron	10000	
Rhino_Assault_Shuttle	10000	

## Biology:

	RP's	
Hydrophonic_Farm	80	6
Biospheres	80	6
Outpost_Living_Bays	80	6
Cloning_Center	400	6
Soil_Enrichment	400	6
Death_Spores	400	6
Irradiator	900	6
Microbiotics	900	6
Terraforming	1150	6
Ungasifier	1150	6
Gasifier	1150	6
Subterranean_Farms	1500	6
Weather_Controller	1500	6
Core_Detonator	1500	6
Toxifier	2750	6
Extended_Intelligence	2750	6
Bio-Terminators	4500	6
Universal_Antidote	4500	6
Un-Toxifier	6000	6
Biomorphic_Fungus	6000	6
Gaia_Transformation	7500	6
Evolutive_Mutation	7500	6

## Phisics:

RP's

Laser_Canon	50	General
Space_Scanner	50	General
Fussion_Beam	150	
Shattering_Bombs	150	
Taccom	250	
Taccom_Communications	250	
BattleScanner	250	
Neutron_Scanner	650	
Tractor Beam	1150	
Gravitational_Beam	1150	
Gravity_Generator	1150	
Sub-Space Communication	1500	
Portal	1500	
Outpost_Fighter_Bays	1500	
Faser	2000	
Multi-Faser_Shield	2000	
Plasma_Cannon	3500	
Plasma_Net	3500	
Disrupture_Cannon	4500	
Armed_Outpost	4500	
Disrupting_Spread_Bomb	4500	
HyperSpacial_Comm	6000	
Mauler	6000	
Ultra_Advanced_Sensors	6000	
Warp_Dispatter	15000	
Stellar_Converter	15000	
Stellar_JumpWeb	15000	

## Fields:

RP's

Class_I_Shield	250
Mass_Driver	250
ECM_Jammer	250
Inertial_Stabilizer	650
Giro-Destabilitzer	650
Class_III_Shields	900
Planetary_Radiation_Sheild	900
Factorial_Disppatter	900
Smuggler_Field	1500
Pulsar	2000
Factorial_Interdictor	2000
Chain_Lightning_Field	2000
Class_V_Field	2750
Multi-ECM_Jammer	2750
Gauss	2750
Cloaking_Device	3500
Time_Field	3500
Hard_Shields	3500
Class_VII_Field	4500
Flux_Shield	4500
Wide_Area_Jammer	4500
Displacement_device	6000
Sub-Space_Teleporting	6000
Inertial_Nullifier	6000
Class_X_Shield	15000
Barrier_Shield	15000
Phasing_Undetecting_Cloak	15000

## Auto-Investigated:

RP's

Capitol	0
Starbase	0
Frigate	0
Destroyer	0
Cruiser	0
Battleship	0
Marine_Barracks	0

## ANNEX 4: Gestió d'errors.

A través del Forum de Dawn For The Galaxy es pot accedir a la secció d'errors on els usuaris pengen els errors que han trobat i, en quan s'en soluciona un, es penja allà la resoluci

### ERRORS SOLUCIONATS:

#### Error2:

Resign no correcto. No deja volver a entrar pone "could not connect"

Notificado por: [kazetedoto](#).

Fecha: 30/8/2010

Fecha de resolución: 30/8/2010

Estado: **SOLUCIONADO**. El fallo residía en que no se eliminaba bien una tabla al resignar.

#### Error3:

Si fas un scrap de la flota sense seleccionar nau dona error de argument invalid al sql  
Warning: mysql\_fetch\_row(): supplied argument is not a valid MySQL result resource in  
/homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/xxxxxxxxxxxx.php on line 15

Notificado por: [krypton](#).

Fecha: 30/8/2010

Fecha de Resolución 30/8/2010

Estado: **SOLUCIONADO**, un simple problema de Javascript.

#### Error6:

No se advierte debidamente qué es el "Scrap" en la consola de vista de flotas.

Notificado por: [Eoethain](#)

Fecha: 30/8/2010

Fecha de Resolución: 30/8/2010

Estado: **SOLUCIONADO**.

**Error8:**

Colas de producción se intercambian

Notificado por: [krypton.](#)

Fecha: 31/8/2010

Fecha de resolución: 31/8/2010

Estado: **SOLUCIONADO**

**Error9:**

Mensaje de debug al lanzar las flotas

Notificado por: [zart\\_one](#)

Fecha: 31/8/2010

Fecha de resolución: 31/8/2010

Estado: **SOLUCIONADO**

**Error12:**

No se actualiza la puntuación al crecer la población

Notificado por: [Bucaneer.](#)

Fecha: 31/8/2010

Fecha de resolución: 31/8/2010

Estado: **SOLUCIONADO** no se introducía la información pertinente en la BD

**Error13:**

Se cuenta de más los mantenimientos de los edificios.

Notificado por: [Arrasador.](#)

Fecha: 31/8/2010

Fecha de resolución: 1/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO** el mantenimiento adicional por edificios no se volvía a poner a cero al acceder al siguiente planeta por lo tanto iba sumando cada vez el mismo valor al resultado y hacía mal las cuentas por eso.

**Error14:**

La raza de los Silicoides está muy descompensada en frente al resto, siendo esta mucho mas potente.

Fecha: 1/9/2010

Fecha de resolución: 1/9/2010

Notificado por: [Hitory](#).

Estado: **SOLUCIONADO**. Se le han añadido las desventajas de Feudal y Short Homeworld hasta que no se implementen las alianzas y entonces sus estatus varíen de nuevo con la inclusión de Repulsivo.

**Error15:**

Los puntos de produccion no se restaban tras haber construido un edificio

Notificado por: [probeta](#).

Fecha: 1/9/2010

Fecha de resolución: 1/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**.

**Error16:**

Problema al crear naves no se les asigna numero de flota.

Notificado por: [probeta](#).

Fecha: 1/9/2010

Fecha de PRIMERA resolución: 1/9/2010

Fecha de SEGUNDA resolución: 8/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**.

**Error17:**

Los outposts no se declaran en los planetas, eso esta mal y por lo tanto se tiene que cambiar.

Notificado por: [probeta](#).

Fecha: 1/9/2010

Fecha de resolución: 1/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**.

**Error 18:**

"Fatal error: Cannot redeclare class Conexio in  
/homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 6"

Fecha: 1/9/2010

Fecha de resolución: 2/9/2010

Notificado por: [zart\\_one](#).

Estado: **¿SOLUCIONADO?** La instrucción de conexión se repetía y no debería de ser así. Por eso estaba saliendo ese mensaje. Debería de estar solucionado.

**Error19:**

Los penalizadores en Custom de Agricultura eran de -1 en vez de -0.5.

Notificado por: [MAKKZO](#).

Fecha: 1/9/2010

Fecha de resolución: 1/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**.

**Error20:**

Los Amoebae tienen un modificador de +1 en Agricultura en vez de +0.5 y por eso la raza no está nivelada

Notificado por: [MAKKZO](#).

Fecha: 1/9/2010

Fecha de resolución: 1/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**.

**Error 21:**

Los edificios con nombres largos, por ejemplo la Planetary\_Missile\_Base, no se guardan correctamente en la base de datos.

Notificado por: [probeta](#).

Fecha: 2/9/2010

Fecha de resolución: 2/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**. Solo hacía falta ampliar el campo del nombre de los edificios. de 20 a 26 caracteres

**Error 22:**

En la pagina de registro se ha escrito "compulSAtory" cuando debería ser "compulsory"

Notificado por: [Insonorizate](#).

Fecha: 2/9/2010

Fecha de resolución: 2/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**.

**Error 24:**

Las flotas pueden llegar al sistema pero da error en las naves al verificarlas (no colonizan, no hacen outposts...)

Fecha: 2/9/2010

Notificado por: [probeta](#),[Aludraco](#),[liebe19](#),[saphojuice](#),[MAKKZO](#)

Fecha de resolución: 8/9/2010

Estado: **Solucionado**

**Error 29**

- Scout\_Lab

Esta Tecnología que obtengo despues Electronics\_Controls>Research\_Lab no me deja investigarla (No se puede seleccionar).

estado:

Notificados por: [zart\\_one](#)

Fecha: 3/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**.

Fecha de resolución: 3/9/2010

**Error 27 y 28:**

Una fragata i una nau colonitzadora s'han desplaçat a un sistema. Quan intento colonitzar un planeta (que no ha estat colonitzat per ningú altre) amb la nau colonitzadora tota sola obtinc el següent missatge:

Código:

```
Parse error: syntax error, unexpected T_VARIABLE in  
/homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/colonize.php on line 359
```

El planeta, tot i ser del tipus adequat per la meva raça, no apareix a la llista de noves colònies.

Si intento Atacar/Colonitzar el planeta amb la fragata i la nau colonitzadora, el missatge obtingut és:

Código:

```
CRAP GAME!(system)152<-get 182<-arrayYou made crap game, sorry, this request will be aborted.
```

I tampoc es forma la nova colònia.

Notificados por: [saphojuice](#)

Fecha: 3/9/2010

Estado: [SOLUCIONADO](#).

Fecha de resolución: 8/9/2010

**Error 32:**

Las colas de producción en sus celdas 2 y 3 se replican.

Fecha: 4/9/2010

Notificado por: [krypton](#)

Fecha de resolución: 8/9/2010

Estado: [Solucionado. El error residía solo en la presentación de los datos.](#)

**Error 34:**

Outposts no destrueixen la flota (es queda tota a 0's) en quan es construeixen i son la ultima nau.

Fecha: 6/9/2010

Notificado por: [saphojuice](#)

Fecha de reparación: 8/9/2010

Estado: [SOLUCIONADO](#)

**Error 35:**

Outposts no amplien el rang de estrelles a les que accedir i no s'actualitzen un cop investigades les tecnologies.

Fecha: 6/9/2010

Notificado por: [liebe19](#)

Fecha de resolución: 8/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO**

**Error39:**

Creative no investiga todas las tecnologías como debería de ser.

Notificado por: [zart-one.](#)

Fecha: 8/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO.** había un par de variables mal declaradas y una comparacion mal hecha

Fecha de resolucion: 8/9/2010

**Error40:**

No se puede seleccionar la tecnología de "gasifier"

Notificado por: [liebe19.](#)

Fecha: 6/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO.** La base de datos contenía un '

Fecha de resolucion: 8/9/2010

### Error 38:

Warning: mysql\_fetch\_array(): supplied argument is not a valid MySQL result resource in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 550

Warning: mysql\_fetch\_array(): supplied argument is not a valid MySQL result resource in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 640

Warning: mysql\_fetch\_array(): supplied argument is not a valid MySQL result resource in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 1470

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: Can't connect to local MySQL server through socket '/tmp/mysql.sock' (2) in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: A link to the server could not be established in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: Can't connect to local MySQL server through socket '/tmp/mysql.sock' (2) in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: A link to the server could not be established in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: Can't connect to local MySQL server through socket '/tmp/mysql.sock' (2) in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: A link to the server could not be established in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

[...]

Warning: mysql\_num\_rows(): supplied argument is not a valid MySQL result resource in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/accedir.php on line 2579

Warning: mysql\_fetch\_row(): supplied argument is not a valid MySQL result resource in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/accedir.php on line 2580

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: Can't connect to local MySQL server through socket '/tmp/mysql.sock' (2) in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: A link to the server could not be established in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: Can't connect to local MySQL server through socket '/tmp/mysql.sock' (2) in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_query() [function.mysql-query]: A link to the server could not be established in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 35

Warning: mysql\_close(): 2 is not a valid MySQL-Link resource in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php on line 29

Warning: Cannot modify header information - headers already sent by (output started at /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/clases.php:550) in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/accedir.php on line 271

Fecha: 8/9/2010

Notificado por: [zart-one](#)

Fecha reparacion: 8/9/2010

Estado: **SOLUCIONADO.** Estaba ejecutando cambios en la aplicación en cuanto zart-one se ha conectado.

## ERRORS PENDENTS DE RESOLUCIÓ:

Error1:

mysql\_fetch\_array():

Desde Chrome.

supplied argument is not a valid MySQL result resource  
in/homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/colonize.php on line 22  
FAIL WHEN VERIFICATING DATA (planet and player)

Notificado por: [krypton](#).

Fecha: 30/8/2010

Estado: [Pendiente](#)

Error4:

Firefox 3.0.19 (o anterior) No funcionen javascripts.

Notificado por: [Panzer](#).

Fecha: 30/8/2010

Estado: [Pendiente](#)

Error5:

Cues de producció no funconen desde Chrome.

Notificado por: [probeta](#).

Fecha: 30/8/2010

Estado: [Pendiente](#)

Error7:

Klackon (solo se conoce de este) pueden cosechar en planetas no autorizados (Barren)

Notificado por: [Unificated](#).

Fecha: 31/8/2010

Estado: [Pendiente](#).

Error8:

El botón de "Buy This" no funciona.

Notificado por: [krypton](#).

Fecha: 1/8/2010

Estado: [Pendiente](#).

**Error 23:**

THERE'S ANOTHER FLEET IN THE SYSTEM  
THERE'S ANOTHER FLEET IN THE SYSTEM

Warning: Cannot modify header information - headers already sent by (output started at /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/accedir.php:2584) in /homepages/11/d319627741/htdocs/PHP/accedir.php on line 2703

Fecha: 2/9/2010

Fecha de resolución: 3/9/2010

Notificado por: [zart\\_one](#).

Estado: **No Solucionado** la asignación de las naves se hacía mal, se le daba un valor ne la consulta SQL que no pertocab en un campo y el valor se desbordaba, loq ue hacía que la consulta no se ejecutara y las flotas quedaran para siempre varadas en el aire.

**Error 30:**

Al modificar una nave y ponerle Reinforced\_Hull la defensa baja en vez de subir.

Fecha: 3/9/2010

Notificado por: [Bucaneer](#)

Estado: **En proceso**

**Error 31: (RELACIONADO CON ERROR 23)**

Las naves no llegan a su destinación (hay un problema con la orden 3) de nuevo.

Fecha: 4/9/2010

Notificado por: [saphojuice](#)

Estado: **En proceso. Relacionado con el error 23**

**Error 36:**

Bueno, esto no es un error. Es solo una cuestion estetica. Los tiempos de produccion de las cosas a fabricar, naves y demás salen encima del objeto/foto y no se pueden ver bien. Se podría mover todo eso encima o debajo de la imagen ¿no?

Fecha: 6/9/2010

Notificado por: [Sisifo](#)

Estado: **En proceso**

**Error 33:**

En aquests moments el marcador de "FOOD" em marca 35, però entre els dos planetes que controlo la producció de menjar suma 17.

Fins ahir el marcador "FOOD" coincidia amb la suma de les produccions dels planetes.

Aquesta nit he acabat la producció d'una Hidroponic plant al segon planeta, potser és això el que fa multiplicar la producció per dos en el marcador general, però entenc que no hauria de ser així.

Fecha: 6/9/2010

Notificado por: [saphojuice, zart-one, MAKKZO](#)

**Error 37: (RELACIONADO CON ERROR 23)****[sisifo]**

Vaig enviar la meva flota a un altre sistema i no terminen d'arribar

Fleet on Air

Destination System: Arrival: Fri Des Cru Bat Tit Doo Out Col

250 7-September 8:35:21 (2010) 1 1 1 0 0 0 0 0

Evidentment no em deixa fer res de res amb la flota. Ni destruir-la, redirigirla, ni res de res.

\*\*\*\*\*

**[Saphojuice]**

A mi m'ha passat el mateix avui:

Destination System: Arrival: Fri Des Cru Bat Tit Doo Out Col

133 7-September 6:57:43 (2010) 1 0 0 0 0 0 0 0

És el primer cas en què m'ha passat, ha coincidit amb el fet que he enviat la nau a un d'aquests systemes que ja estan ocupats per espècies NPC. Havia enviat la nau a un planeta amb "Eels".

Es possible que la nau s'hagi destruït (ja hi comptava)?

\*\*\*\*\*

**[Sisifo]**

La verdad es que he enviado la nave a un sistema ocupado por un tal kioto 25.

Bueno, he enviado una flota de 3 para rebentar lo poco que quede, ya que no parece muy activo. Y esperaba que algunas naves se destruyesen.

Ahora me han bajdo los puntos de flota de 6/6 a 0/6, así que supongo que sí, se han destruido. Per esta mañana me los seguia contando aun.

supongo que todo esto debería salir en la consola, pero no recibo mensajes ;p

\*\*\*\*\*

**[sisifo]**

Lo pongo aqui pq esta relacionado con este error.

La flota no ha llegado a destino. Esta mañana tenia un -1/6 en mis puntos de flota. Osea, a pagar pasta Razz Total que como no llegaban me cargue al Fri que me quedaba defendiendo mi sistema.

Tengo 0/6 puntos de flota. He construido otro Fri y obviamente he vuelto a -1/6 y a pagar penalizacion.

Mientras tengo a Iso de la flota inservibles de turismo por ahí y estoy sin defensas

Fecha: 6/9/2010

Notificado por: [Sisifo, saphojuice](#)

Estado: [En proceso](#)

# **ANNEX 5: Enquestes finals.**

Aquestes enquestes s'han enviat per correu electrònic a tots els usuaris registrats al nostre joc i també s'ha redactat en format electrònic a través de la nostre aplicació web

## **ENQUESTA FINAL:**

### **ENCUESTA SOBRE DAWN FOR THE GALAXY:**

- 1- Valora entre 1(muy poca) y 5(mucha) la carga de estrategia y opciones que has visto en el juego.
- 2- Valora entre 1(muy poco) y 5(mucho) el interés que te ha suscitado el juego.
- 3- Valora entre 1(muy poco) y 5(mucho) lo novedoso que encuentras el sistema de gestión de recursos de Dawn For The Galaxy en relación con otros juegos de estrategia en tiempo real que se encuentran en la red.
- 4- Valora entre 1(muy pocas) y 5(muchas) las opciones y acciones que permite el juego.
- 5- Valora entre 1(muy pocas) y 5(muchas) la cantidad de opciones de configuración inicial del juego.
- 6- Valora entre 1(muy poco) y 5(mucho) la espera a la hora de conseguir nuevas naves, edificios o tecnologías en el juego.
- 7- ¿Te parece suficiente un foro para la comunidad de usuarios?
- 8- ¿Se te ocurre alguna idea que se pudiera incluir en el juego y que has echado en falta? (a parte de un tutorial)
- 9- ¿Hay algo que te gustaría cambiar del juego? (exceptuando el entorno gráfico)
- 10- ¿Crees que jugarías a Dawn For The Galaxy de forma continuada (una, dos, o más conexiones al día)? (en caso negativo indica el porqué)
- 11- ¿Valorarías positivamente la inclusión de publicidad en el juego? Y de cuentas Premium? (Una cuenta Premium es una cuenta en la que pagando una pequeña cantidad de dinero se ganan unas ventajas adicionales para ese jugador)
- 12- Finalmente: ¿Quieres añadir algo más? (valoraciones, animos...)

# **RESPOSTES DELS USUARIS:**

## **RESPOSTA 1:**

1- 3

2- 3

3- 4

4- 5

5- 2

6- 2

7- si

8- el idioma, no puntuo mas por que mi nivel de ingles es bastante pesimo y tenia que ir muy a ciega

9- idioma

10- no, falta de tiempo para entrar tanto

11- nunca he considerado positivo una cuenta premium a no ser que sea algo a una escala mundial y ofreciendo algo tipo WOW (World of Warcraft) , estos juegos son muy entretenidos, de por si, pero si se hace el premium significa que para conseguir las mejores cosas tendrias que pagar, y dejaria a los que economicamente no andamos bien por los suelos imposibilitando el avance

12- si este es el primero, cuando lo evoluciones (y lo hagas en castellano) mandamelo, que entonces si lo pillare con ganas

## **RESPOSTA 2:**

1- 4

2- 2

3- 3

4- 4

5- 3

6- 4

7- Faltaria la wiki con las instrucciones de uso o un manual completo

8-

9-

10- Si

11- Publicidad si, premium no.

12- Animo, a por el tribunal ;)

### **RESPOSTA 3:**

1- 4

2- 3

3- 5

4- 4

5- 4

6- 3

7- Sí, lo único que faltaría sería que los usuarios estuvieran conectados.

8- Un visualizador de las tecnologías que actualmente tienes ya investigadas así como los requerimientos para las distintas tecnologías que aún no tienes.

9- Exceptuando el entorno gráfico, no.

10- Sí, aunque aún tiene algunos bugs (por ejemplo, se me ha quedado el contador de flota en negativo y no puedo colonizar planetas ni nada).

11- La publicidad, aunque molesta, ayuda al pago del servidor y/o del dominio, al igual que las cuentas premium, pero lo segundo acaba haciendo que el que tiene dinero siempre gana y eso no gusta a los que no pueden o no quieren pagar.

12- Ánims Carles, que ja queda poc! La veritat és que el joc està quedant de conya, només falta canviar l'entorn gràfic i fer el tutorial xD

## **RESPOSTA 4:**

1- **5** quizas muchas para el usuario medio o negado

2- **2 o 3** Hoy día cualquier cosa entra por la vista; si no es atractiva no gusta, por mucho que tenga mil opciones estratégicas. Yo, si veo que un producto no me llama a vista directamente ni me acerco

3- Le pongo un **1**, porque directamente me he estado peleando para poder crear una unidad de cualquier cosa y ni he podido :(

4- **3** Tiene muchas para el usuario medio/bajo

5- Me encontré **solo con las raciales** y nada más, así que supongo que no estaría todo activado

6- No pude, ya que el interfaz era tan confuso que no pude encontrar nada

7- Es **perfecto**, aunque con el tiempo habria que añadir 2 o 3 más

8-

9- **ENTORNO GRÁFICO xD**

10- **ENTORNO GRÁFICO xD**

11- Me gustaría

12- Coincide todo el mundo con quien he hablado o enseñado el juego, en lo del apartado gráfico.

Piensa en un target de personas amplio. Quizás más amplio que a toooda la gente a quién has enviado la encuesta. Debes llegar a ellos, y debe entrar por la vista. Incluso para una presentación de tu carrera como la informática, lo primero que verán tus evaluadores, es la carcasa, la apariencia.

Si el contenido es bueno, y la carcasa también, más te acercas al 10. Si la carcasa es buena pero el contenido no, a lo mejor te salva de algo, y a la inversa.

Venga! A currar!! Que ya falta poco!!!

## **RESPOSTA 5:**

1- 4

2- 3

3- 4

4- 3

5- 4

6- 2

7- Si

8- Arbol de desarrollo de las tecnologías, si está no lo he encontrado XD

9- nada de lo que he visto de momento

10- es posible, ahora mismo no juego a nada de este estilo

11- Publicidad si, cuenta premium no

12- Sort amb la presentació de la memoria :)

## **RESPOSTA 6:**

1- 4

2- 5 (per que se les possibilitats)

3- 5

4- 4

5- 5

6- 2

7- Si

8- Musica de fondo, un fondo de pantalla para cada raza, y que estuviera en Español las explicaciones de cada investigacion

9- No

10- Si, es mas, ya lo hago mas de 4 conexiones al dia, vicia.

11- Es inevitable, pero vigila que no sea algo desleal, pon que con una premium se puedan hacer cadenas de produccion, controlar mas flotas a la vez, y esas cosas, no pongas que tendras mas recursos por que entonces es una putada para los demas.

12- Mola el juego, tiene muchas posibilidades, y si lo sabes vender tendra exito seguro, es un gran acierto puesto que has llevado un juego clasico y de renombre a un siguiente nivel. Felicidades.

## **RESPOSTA 7:**

1- 4

2- 4

3- 3

4- 3

5- 4

6- 3

7- Sí

8- fichas explicando cada uno de los planetas y los recursos que puedes encontrar allí.

9- No

10- sí.

11- publicidad bien. Cuentas premium no.

12- està molt bé Carles, has fet un bon treball, tot i la meva ignorància en informàtica se que hi ha molt d'esforç i moltes bases de dades amagades XD A por el exàmen!

## **RESPOSTA 8:**

1- 5

2- 5

3- 5

4- 5

5- 5

6- 5

7- no

8- no

9- no

10- sí.

11- si

12- suerte

## **RESPOSTA 9:**

1- 4

2- 3

3- 5

4- 4

5- 4

6- 3

7- Sí, lo único que faltaría sería que los usuarios estuvieran conectados.

8- Un visualizador de las tecnologías que actualmente tienes ya investigadas así como los requerimientos para las distintas tecnologías que aún no tienes.

9- Exceptuando el entorno gráfico, no.

10- Sí, aunque aún tiene algunos bugs (por ejemplo, se me ha quedado el contador de flota en negativo y no puedo colonizar planetas ni nada).

11- La publicidad, aunque molesta, ayuda al pago del servidor y/o del dominio, al igual que las cuentas premium, pero lo segundo acaba haciendo que el que tiene dinero siempre gana y eso no gusta a los que no pueden o no quieren pagar.

12- Ánims Carles, que ja queda poc! La veritat és que el joc està quedant de conya, només falta canviar l'entorn gràfic i fer el tutorial xD

## **RESPOSTA 10:**

1- 3

2- 5

3- 4

4- 4

5- 4

6- 4

7- Creo que ha cumplido debidamente su finalidad.

8- La existencia de un sistema comercial y de alianzas, y puede que una breve explicación de cada tecnología a investigar haría todo más fácil. Quizás también se le pueda dar más juego a la parte de la alimentación para por ejemplo, poder controlar las raciones de tu población para generar mayor o menor

9- Añadir sí, pero las funciones básicas creo que cumplen por si mismas. No necesito cambiar nada.

10- Posiblemente

11- Creo que incluir publicidad dañaría la gráfica a un nivel a un mayor que el actual. Sobre las cuentas premium las vería bien siempre que la ventaja especial que añadiera por un precio estuviera al alcance e los jugadores habituales después de mucho esfuerzo y horas de juego.

12- Creo que es un proyecto que va por buen camino, a pesar de que le queden aún muchas horas de trabajo para "brillar".

## **RESPOSTA 11:**

1- 3

2- 4

3- 2

4- 3

5- 4

6- 3

7- A l'hora de fer el testing diria que n'hi està havent prou.

8- Pantalla d'informació pel jugador on aquest pugui veure quina raça porta (ja ja no recordo quina raça vaig agafar ni quines característiques tenia), quines tecnologies ha investigat (i les avantatges de cadascuna d'elles). També val la pena posar a punt el botó de comprar els items a les cues de producció

9- De moment no.

10- sí.

11- Preferiria la publicitat a que hi hagués comptes premium. Jo prefereixo fer que pagui tothom o no pagui ningú i que l'únic avantatge de què puguin disposar uns jugadors respecte dels altres sigui el fet d'haver entrar abans al joc. Si hi hagués d'haver comptes premium, preferiria que aquests disp

12- El joc mola, enganxa força. I moltes felicitats per haver-lo tirat endavant. \o/

## **RESPOSTA 12:**

1- 4

2- 3

3- 4

4- 3

5- 4

6- 2

7- si

8- Arbol de desarrollo de las tecnologias, si está no lo he encontrado XD

9- nada de lo que he visto de momento

10- es posible, ahora mismo no juego a nada de este estilo

11- Publicidad si, cuenta premium no

12- Sort amb la presentació de la memoria :)

## **RESPOSTA 13:**

1- 4

2- 5

3- 4

4- 2

5- 4

6- 5

7- si

8- Se podria mejorar la parte visual con objetos mas redondeados, y marcos bien hechos. Entiendo que el tiempo de creación ha sido corto, pero en un futuro, espero k se pueda mejorar este aspecto. Otro aspecto a mejorar seria un tablon de info, donde se te informase para que sirven las mejoras, y qu

9- no

10- sí.

11- Publicidad si, porque si se quieren hacer mejoras, se necesita mucho tiempo, y valoro que la persona no quiera gastar su tiempo a cambio de nada. Ademas el intercambio de publicidad puede hacer crecer al juego. Por otro lado, pienso que las cuentas premium dejarian un juego que tiene un desarollo in

12- Animo al creador de este proyecto, a que continue adelante. Si se necesitan testadores, me ofrezco voluntario!

## **RESPOSTA 14:**

1- 2

2- 3

3- 1

4- 2

5- 2

6- 4

7- si

8- Administracion interna de colonias

9-

10-

11-

12-

## **RESPOSTA 15:**

1- 5

2- 3

3- 3

4- 4

5- 2

6- 4

6- un foro general siempre esta bien, xo es muy dificil de controlar. Cada grupo de jugadores deberia poder tener el suyo especifico, rollo uno para cada raza para ver trucos o asi para mejorar el juego

7- Si, un tutorial estaria muy bien :D Una guia de que debes conseguir, rollo lo impresindible es que crees comida o asi, como una gui de pasos ha hacer hasta que descubres como funciona todo. Tambien estaria bien que pudieras cambiar idioma.

8- No he llegado muy lejos, pero de momento diria que quizás hay demasiadas razas al principio y como no se como va el juego no se cual me va a ser mejor. Al final yo escogi por dibujo...

9- Si, podri llegar a viciar mucho. Pero necesitas alianzas para llegar a una gran adiccción

10- Mientras la publicidd no entorpezca el juego esta bien (que no me salten pop ups ni que me suene musica, pero un banner abajo no molesta para nada) Y la cuenta premium siempre mola, mientras no sea muy abusiva y los pobres podamos seguir jugando gratis.

11- es un currazo del mil!!! ets un crack! no m'esperava ni molt menys que fos tant complet :D felicitats!

## **RESPOSTA 16:**

1- 4

2- 4

3- 2

4- 3 no hay muchas opciones pero esta bien para conectarse 5 min al dia y ir abanzando

5- 5

6- 3

7- Si

8- Un tutorial! xD y una introduccion a la historia con explicacion de las razas y Objetivos del juego

9- Estoy jugando desde iTouch, este sistema de juego me parece ideal para este soporte pq requiere poco mas q 5min al dia, internet y maracar las opciones deseadas en la pantalla y ver q ha pasado al dia siguiente. El juego en iTouch funciona bien pero seria mejor si las vistas de pantalla estuvieran mas adaptadas a la posibilidad de jugar en la pequena pantalla de un pod.

10- Si, un minidescanso al dia para entrar en el juego es estupendo.

11- Mucho mejor publicidad (siempre q no interfiese en el juego) q cuentas premium.

12- La idea es intetesante y el juego parece sencillo pero engancha, lo de la galaxia random incluyendo a todos los usuarios en un mismo y enorme mapa del universo me parece una idea original y muy bonita. Animos!

## **RESPOSTA 17:**

1- 4

2- 3

3- 4

4- 2

5- 5

6- 4

7- Si, y desde el foro se puede gestionar facilmente cualquier otra propuesta futura.

8- Árboles de edificios, naves y tecnologías exclusivas para algunas razas, para ampliar la trascendencia del trasfondo.

9- Que la democracia sea el mejor gobierno posible es muy americano, pero no me mola. Como decía Pino Aprile "la democracia es un juego trucado: cuando los imbéciles van a votar ya han ganado porque son mayoría".

10- Si, una o dos conexiones al día tal vez, no más por falta de tiempo.

11- Preferiría que las cuentas Premium ofrecieran solamente mejoras de comodidad (colas de producción más largas, etc) y diseño (capacidad de personalizar los colores de las naves, elegir skins..). Si hay que incluir ventajas sobre la producción, la investigación, el granjeo, ataque/defensa, velocidad

12- Simplemente comentar que el montón de horas y quebraderos de cabeza que has invertido parece que han valido la pena :)

# **ANNEX 6: Història de ‘Dawn For The Galaxy’.**

## **Capítulo 0: Nada.**

Había por entonces la nada.

Por todos los rincones de todo el no universo sólo estaba la nada.

La nada tenía una forma no definida, la nada ocupaba todas las dimensiones, tenía una extensión infinita en todas sus no extensiones. Sus extremos se tocaban sin estar juntos.

La nada no era consciente de si misma, no existía una voluntad que dictara sus actos, porque para que hubiera actos, estos deberían estar motivados por algo... y como sabemos, lo único que había... era nada.

La nada era de un color no cromático, de ese color que sólo la nada era y a la vez era ninguno. No habían estrellas ni constelaciones ni galaxias ni quasars ni nebulosas. No había ningún ser vivo, porque la nada no está viva, porque nada hay en la nada, ni tan siquiera existe en si misma.

Aun así, la nada se sentía muy sola.

## **Capítulo 1: Dos.**

Nada no hizo la nada para solucionar su soledad... y nada ocurrió. Nada se dividió. Nada cobró conciencia y entonces nada pudo identificarse a si misma.

Nada vio a la nada y entonces, se dio cuenta de que nada era diferente.

Nada se esforzó por distinguirse a si misma de nada, viendo que era nada y a la vez era nada diferente.

En sus vastos intentos por diferenciarse de nada en nada, nada fue volviéndose cada vez más ambiciosa y descubrió que, realmente, nada nunca era diferente y, poco a poco fue corrompiéndose.

Nada estaba inquieta, porque veía nada cambiando, y entonces se dio cuenta de que nada ya no era nada y que, incluso, el hecho de que se diera cuenta significaba que tampoco era ya nada... Entonces nada inventó por primera vez un nombre si la otra nada se llamaba nada, él sería No nada.

El vínculo original se había roto por la fuerza de un nombre, sin embargo no eran nada diferentes y Nada, resentida con su hermano, quiso también diferenciarse por envidia. Y así Poco a poco, nada también se fue corrompiendo. Quiso ser, por primera vez, independiente, quiso romper con todos los moldes, quiso... tener un colo. Y escogió el Negro. Mas cometió un error porque No nada no tenía ninguno y a punto estuvieron de volver a ser nada.

## **Capítulo 2: Universo.**

No Nada quedó perplejo y tuvo mucha envidia, que poco a poco fue cambiando a ira hacia su hermana Nada.

Decidió que era estúpido intentar hablar con Nada, porque Nada nunca respondía, ensimismada con su propia belleza y vanagloriándose de su identidad diferente, así que No Nada intentó crear de nuevo a otro hermano.

En cuanto Nada se dio cuenta de la locura de su hermano intentó disuadirlo.

Pero ahora era No Nada quien no quería escuchar... Y así No Nada encontró su perdición.

Se dio cuenta demasiado tarde de que, al haberse separado de Nada también se había perdido parte de su conocimiento de la nada pero no quiso pedir ayuda a su hermana, comprendiendo que si ella le ayudaba correría su mismo destino.

No Nada quedó dividido en innumerables fragmentos divididos en toda la extensión de la nada original.

Nada se sintió muy triste por la pérdida de su hermano y abrazó todos sus fragmentos, ahora completamente dispersos, y se dio cuenta de que esos fragmentos, a medida que los iba abrazando, iban formando pequeñas espirales. Aquí y allá su hermano reaccionaba a su presencia y se encendían luces de diferentes colores, que giraban como infinito calidoscopio.

Nada se quedó mirando el gran espectáculo que le brindaba su hermano para toda la eternidad mientras mantenía su abrazo... Dicen que aún nos observa.

De tan divertido y cambiante que es, no se atreve ni a intervenir. De todos modos no sabría como hacerlo porque no lo comprende, porque no necesita comprenderlo, porque para comprender hace falta algún motivo, pero ella no tiene ninguno, es la Nada.

Nada sólo sabe que ha conseguido su objetivo y ahora se siente feliz porque tiene todo lo que la nada original había concebido desear:

Ya no se siente sola.

### **Capítulo 3: Los dioses huérfanos.**

Bajo la mirada de Nada, que nada alcanzaba a comprender las estrellas se formaron como ardientes puntos de luz. Algunos dicen que son los fragmentos del alma de No Nada... Otros afirman que son fruto de las llamas del rencor que sentía No Nada hacia su hermana y que así quedaron en los tiempos de los tiempos.

Sea cual sea la respuesta, el caso es que alrededor de estos destellos fueron concentrándose los fragmentos de No nada... Algunos eran mas grandes y otros mas pequeños, algunos más pesantes y algunos más ligeros...

Pero algunos de ellos aún contenían la esencia de la nada. Habían nacido del sentimiento de ser diferentes y todos, a excepción de **Rimen** el portador de la vida, eran corruptos.

Albergaban el deseo de volver a ser grandes, de ser únicos, algunos no sentían ningun aprecio por sus hermanos, urdiendo tramas dignas de ambiciosos estrategas, impulsados por sus ansias insaciables de poder contra sus hermanos... Y de no estar solos.

Poco a poco, estos Dioses Huérfanos, **Alkares y Sak'k, Mekolin, Amos**, Los hermanos **Rin y Rakal'ne, Brulath y Miran, Dariül** y su hermana **Elianía, Psinok, Gnolos, Vomak, Sikatus, Trilar, Kaklos**, y, por supuesto, el gran **Rimen**, fueron en busca de las estrellas y se establecieron en distintos puntos del universo y decidieron seguir manteniendo contacto los unos con los otros.

Hubo, sin embargo dos excepciones: **Andrómeda**, que decidió no moverse del sitio en que se habían reunido, el centro del universo, para declararlo terreno sagrado y **Sol**, que se enojó y decidió no saber nada de sus hermanos nunca más.

Cuando se conoció la noticia de que **Sol** quería ser distinto del resto, no faltó quien le imitase: Los hermanos **Rin y Rakal'ne** se fueron juntos a explorar las estrellas, convirtiéndose así en “*Los que siempre andan solos*” y **Trilar** se retiró a su refugio favorito convirtiéndose así en “*El Contemplativo*”.

## Capítulo 4: El reto de Andrómeda.

Los ahora Dioses del universo se fueron viendo continuamente para alardear entre ellos de sus creaciones... Todos menos **Andrómeda**, que desistía a reunirse con los, según él, “*pedantes e inferiores*” hermanos y **Sol**, que había completamente desaparecido.

Mientras el resto competían fervientemente para mostrarse sus maravillas, Andrómeda urdía un plan.

Pasaron los eones y las reuniones de los Dioses eran cada vez mas infrecuentes, cada uno pensando que el resto querían copiarle las ideas... Hasta que **Andrómeda** los citó de nuevo, en el centro del universo. A la reunión acudieron **Alkar** y **Sak'k**, **Brulath** y **Miran**, **Darül** y **Elianía**, **Gnolos** y **Vomak**, **Amos**, **Klakos**, **Psinok**, **Mekolin**, **Sikatus** y el gran **Rimen**.

Todos ellos admiraron la obra final de Andrómeda y quedaron sumamente impresionados.

Y allí, en medio de su estupefacción les lanzó un desafío:

“*Los que crean que pueden competir con sus chapuzas contra mis maravillas y parar el avance de mi raza, que lo intenten.*” -Dijo.

Todos quedaron horrorizados con la amenaza de Andrómeda y también con su prepotencia. Les estaba declarando un conflicto pero debían reconocer que lo que Andrómeda había logrado era un milagro. Una raza de entes inteligentes e independientes que, además amenazaba a sus hijos.

**Brulath**, el duro, hinchado de cólera decidió hacer frente a **Andrómeda** y a él se le unieron **Sak'k** y **Alkares**. También **Mekolin** decidió juntarse a ellos dado que el diseño de Andrómeda le parecía demasiado orgánico. Le siguieron **Psinok**, **Kaklos**, **Sikatus** y finalmente **Darül**.

**Miran**, mucho mas precavido que su hermano **Brulath**, decidió esperar a ver si **Andrómeda** se estaba mofando de ellos y no se comprometió.

**Amos**, el portador de la locura, se rió de sus hermanos y de **Andrómeda**. Decidió que todos eran muy aburridos y que haría la guerra por su lado y a su modo.

En cuánto el resto preguntaron a **Trilar** éste les contestó que él ya se lo veía a venir y que no participaría ya que sabía cómo acabaría todo.

**Gnolos** creyó que todos se estaban precipitando y que eso acabaría arruinando a amas partes, que no tenía ningún sentido... Pero que colaboraría gustosamente con cualquiera que le diera suficiente oro y piedras preciosas.

**Elianía** se marchó mientras el resto discutían y sin que nadie la viera... Nadie sabe si tomó parte de la siguiente guerra.

El gran **Rimen**, que quería demasiado a sus hijos para arriesgarlos a la muerte, marchó lejos con nosotros, su pueblo y nos resguardó de todo mal.

**Vomak**, el desdichado, decidió unirse a la rebelión pero, realmente, había quedado tan impresionado con las maravillas que no creía posible la victoria. No tardó en, pasada la reunión, dejar la revuelta e ir a pedir una alianza con **Andrómeda**.

Este le dijo que le mostrara sus creaciones y las desecharía una por una... Finalmente encadenó a **Vomak** en un planeta cerca de una recóndita estrella para que sufriera la ira de No Nada durante toda la eternidad.

## Capítulo 5: La guerra en los cielos

La guerra se alargó durante muchos y muchos siglos. Los hijos de unos y otros Dioses morían luchando unos contra otros y sobretodo contra las creaciones de **Andrómeda**.

El conflicto se extendió hasta dar con el paradero de **Rin** y **Rakal'ne**, que vivían en un precioso mundo también haciendo sus hijos a su modo.

Estos fueron atacados por los dioses aliados, pensándolos aliados de Andrómeda al verlos diferentes... y grande fue el baño de sangre.

Muchos artefactos quedan repartidos por el universo de esas guerras que ya han sido olvidadas por las memoria pero, lo que si se sabe, es que **Andrómeda** fue derrotado y desposeído de todo poder para vagar como un alma errante por entre las cenizas de sus milagrosas creaciones... Aun así nunca se llegó a destruir su centro del poder, en el mismo centro del universo, guardando el mas preciado y maravilloso de los tesoros existentes y quizás el secreto de todas sus creaciones, está su creación mas temible: *Perseus* el inquebrantable.

**Vomak** fue encontrado en su cárcel, sí, pero no se lo liberó a sabiendas de su traición. Su condena fue ver arrojadas todas sus creaciones al mismo planeta en el que **Vomak** cumplía condena, en el extremo mas alejado de la **Nada**: El planeta maldito... *Vomak's Lament*.

Viendo el gran daño que habían hecho las guerras en sus criaturas, todos los Dioses decidieron seguir el ejemplo del noble **Rimen**: Empezar a cuidar a sus hijos y a quererlos.