

INFORME 5

RETOQUES FINALES

COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES

13/01/2021

ÍNDICE

Introducción	3
Desarrollo	3
Conclusión	3

Introducción

Actualmente, los enemigos tienen un comportamiento que les hace parecer simples copias unos de otros, diferenciándose solo en si atacan a corta o larga distancia.

Por otro lado, las zonas de movimiento no están optimizadas de la mejor manera.

Previo al lanzamiento en itch.io, se han observado bugs y anomalías en el comportamiento del DM y los enemigos

Desarrollo

Tras analizar el videojuego de nuevo, se ha encontrado que el DM no coordina bien las salas de combate, llegando el jugador a quedarse bloqueado en ellas tras haber acabado con los enemigos. También se ha observado que el mapa de ayuda generado no tiene la representación cenital, sino que más bien todo se ve desde un perfil, haciendo imposible que el jugador comprenda cómo llegar a los distintos objetivos.

Debemos encontrar el porqué de dichos cierres permanentes y como arreglar el problema del mapa para que lo genere bien.

Por su parte, los enemigos siguen atravesando las paredes al realizar distintas animaciones, pero esto ya no es tan observable a menos de que los matemos en el límite de sus nav meshes.

Conclusión

Debemos arreglar la comunicación del DM a las salas de combate y la creación del minimap, así como reducir aún más las zonas de movimiento de los enemigos.