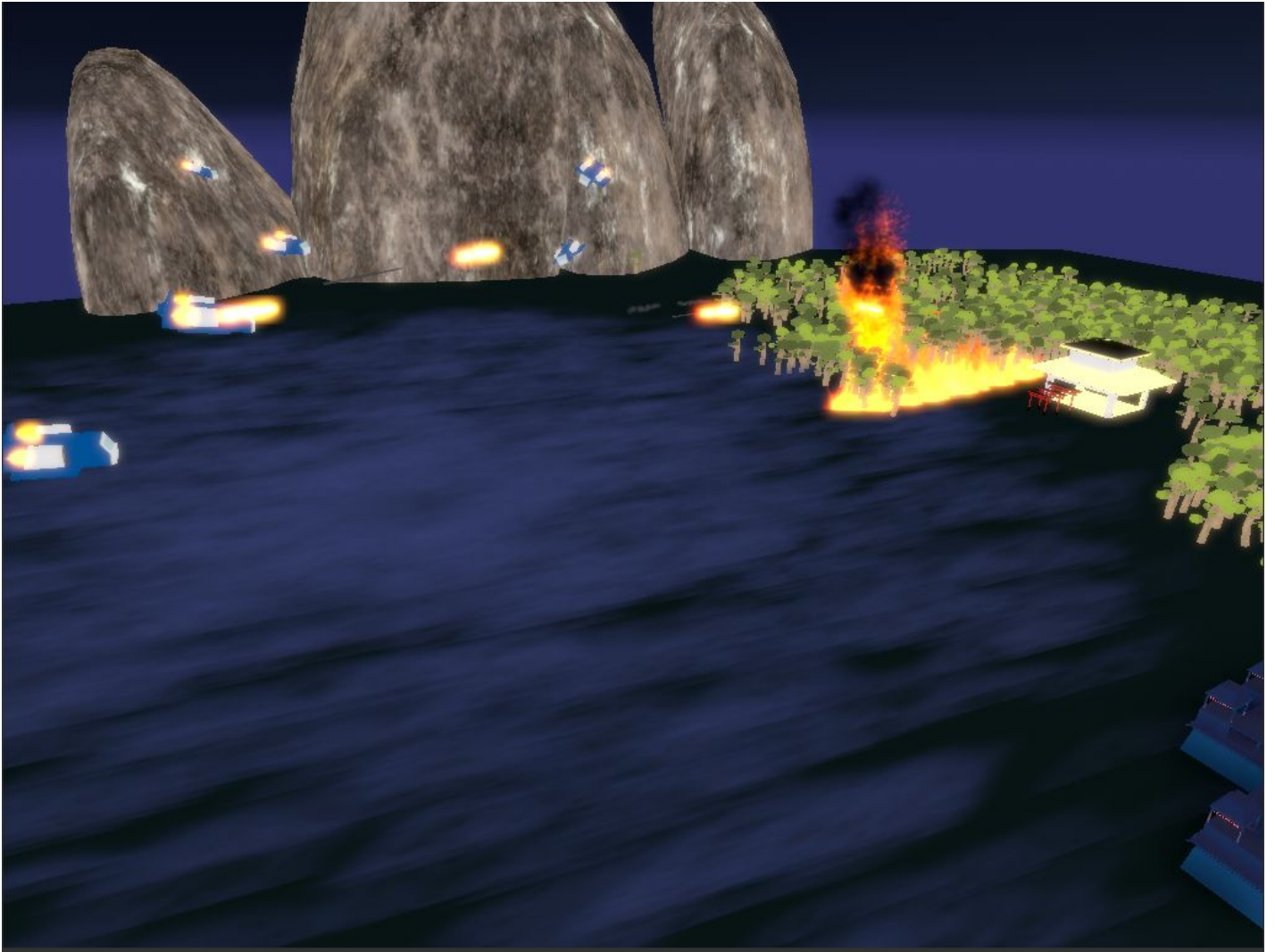
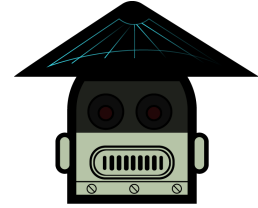


# *Samurais & Robots*



Javier Gispert  
Alex Francesca  
David Martinez  
Albert Mestre

# Anàlisi del joc

## *Anteriorment:*

- Volíem fer un mapa molt muntanyós, que les muntanyes tinguessin bastant importància a l'hora de la visibilitat perquè així podríem fer que el jugador pogués trobar-se enemics per sorpresa i d'alguna manera poder fer el joc més addictiu ficant-li aquest afegit de misteri.
- També teníem present fer un forat per la mitat del mapa per donar jugabilitat i posar-li un pont a sobre en el qual poguessis tirar enemics pel pont i així seria una bona manera d'afegir una altra mecànica.
- Una altra idea va ser les naus, en principi les naus només feien de respawn pels enemics.
- Les armes, al principi vam pensar que només tindrien armes japoneses típiques.
- Al principi només volíem canviar el castell per una fortalesa on el personatge agafés recursos i prou.
- Volíem que el joc fos principalment d'un jugador resistint diverses rondes d'enemics.

## *Actualment:*

- Vam decidir que el terreny muntanyós al final no ho faríem perquè no sabríem si podia ser molt difícil controlar el personatge, ja que tampoc tenim decidit la mobilitat que tindrà en el món VR.
- La idea ens semblava molt bona al principi però una altra vegada no teníem la certesa de si amb la mobilitat la mecànica aquesta de tirar enemic pel pont podria arribar a marejar al jugador, ja que hi hauria una altura considerable des de sobre el pont fins al fons del forat.
- Ens va semblar molt poc treballat el que les naus només fessin de respawn perquè gràcies a les partícules encara que estiguessin quietes podríem donar-li molta funcionalitat i un bon adversari contra el jugador, ja que seran difícils de guanyar (contarien com **\*bosses\*** finals).
- Finalment ens va semblar molt típic i poc pensat que només fossin armes japoneses típiques, però revisant el lore vam pensar en què seria una bona idea inventar-nos unes armes que semblessin normals però després no ho fossin, com per exemple la catana elèctrica que tira rajos o catana-metrallera..

- El castell amb aliats pot arribar a ser una gran ajuda de defensa pel jugador, ja que si ficàvem només les naus als enemics, es trobaria molt desequilibrat en el nostre punt de vista per al jugador, que ha de defensar sol tot el castell.
- Havíem pensat fer-ho per un jugador, però veient la dificultat elevada dels nivells, creiem que el joc pot guanyar bastant més si es juga de manera local o amb internet amb altres persones, encara que tinguís aliats controlats per la pròpia màquina.