

(Pruebas con gente externa)

Dificultad de:

Nivel 1:

Fácil, al primer intento.

Nivel 2:

Me costó dos intentos, en el primero el jefe del caballero maldito llegó hasta el nexo. Creo que los pequeños malditos llegan al nexo pero no le hacen daño.

Nivel 3

Nivel entretenido, creo que me lo pasé a la primera pero ajustado.

Nivel 4

De sobra el más difícil, he hecho unos 5 intentos y he tenido que volver al anterior

Nivel 5

En este punto he descubierto que las torres diego sniper están rotas y poniendo 4 en las partes elevadas cubres casi todo el área del mapa

Dinámicas:

Colocar torres alrededor del nexo es muy beneficioso al cubrir todas las rutas de los enemigos. Se podrían acentuar las curvas en algunos tramos de las rutas para que tuviese más sentido colocar torres ahí. Al final la mejor estrategia es acumular torres al lado del nexo y no se incentiva una estrategia diferente. Excepto la de centrarse en colocar torres Diego Sniper y mejorarlas al máximo, ya que tienen demasiado rango y hacen demasiado daño, eliminando a la mayoría de enemigos. Los enemigos no pueden llegar a las torres Diego Sniper, lo cual es bastante injusto.

Una dinámica que existe en el juego es la de vender torres. En algunos momentos del juego puede ser incluso necesario vender una torre para colocar otra cerca del nexo porque está desprotegido y lo están atacando. Y en general cuando una torre va a morir es necesario vender la torre para reducir los gastos. Por ende, el jugador siempre tiene que estar atento a la barra de vida de las torres para venderlas en el último momento y sacar el máximo beneficio, que me parece una dinámica divertida aunque no intencional.

Los fenómenos meteorológicos aportan una dinámica bastante entretenida, aunque creo que podrían ser ajustados para que lo fuesen aún más. El hecho de que los fenómenos no afectan a las torres elevadas me parece bastante injusto, al ser las torres Diego Sniper de alta elevación. Prácticamente ningún enemigo puede llegar a hacer daño a una Diego Sniper. El tsunami creo que debería devolver menos dinero de las torres derribadas, ya que prácticamente se puede restaurar la estructura de torres con el dinero obtenido.

La aceleración del juego está bastante bien, pero creo que algunos enemigos deberían tener mayor velocidad, ya que pasados unos niveles naturalmente se empieza a jugar en x2 de base. Los elfos van muy lento, y los goblins van muy rápido. Los goblins tienen muy poca vida y son un recurso de farreo antes que un enemigo amenazante. Cambiaría las opciones de aceleración a x1, x2 y x4. La opción de 1.5 no la he usado nunca.

(Pruebas de calidad)

Desbalances:

La torre de arcilla terráquea es muy débil, y no es beneficioso usarla en ningún momento del juego. Costando 200 monedas debería tener mucha más vida, al intentar darle uso frena a los enemigos durante muy pocos segundos. Debería ser balanceada bajando el precio o subiéndole la vida.

La Diego Sniper es muy fuerte. Mucho rango, mucho daño, inalcanzable y mucha velocidad de ataque.

Bugs:

- Las torres parece que tienen disparos de distinto daño cuando no deberían, puede ser por las barras de vida de los enemigos. La torre de balas mete un cuarto de la barra del enemigo y al siguiente disparo le mata.
- Los niveles acaban antes de matar al último enemigo, mientras la torre dispara la última bala. Puede ser que la eliminación de los enemigos se haga antes que la renderización y por eso haya un pequeño retardo.
- En algunas ocasiones me ha pasado que los enemigos no han hecho daño a su objetivo. Un golem no ha hecho daño al nexo, pero unos niveles después sí que lo ha hecho. El mensajero de la muerte ha cegado a una torre pero no le ha hecho daño y se ha quedado así hasta que he colocado otra.
- La torre de fénix siempre crashea el juego después de unos segundos disparando.
- Los pequeños malditos del jefe llegan al nexo pero no lo atacan.
- Aparecen couts en la consola.
- A veces dentro de la partida dejo de poder clickar torres y ver su info además de mejorarlas o venderlas
- En el menú la potenciadora pone que cuesta 50 cuando cuesta 800; al pulsar el botón se arregla
- Al mejorar el nexo al máximo, se puede mejorar una última vez y aparece en nivel 2. También creo que la imagen del nivel 2 y nivel 1 están cambiadas.
- No aparece el coste de mejora del nexo
- Mejorar el nexo no cambia nada, sigues empezando con 150 monedas y no se generan monedas.

Posibles implementaciones:

- Que se viese el rango de la torre (que es un poco impreciso) a la hora de colocarla, solo se puede ver si ya está colocada
- Un contador de los enemigos que hay en partida
- Poder hacer zoom hacia fuera y hacia dentro para ver mejor el mapa