



DARNESS UNSEEN



Sprint 1 – Inici-Mecàniques Bàsiques

Objectius:

- Moviment del jugador + col·lisions
- Autenticació (JWT + MongoDB)

Problemes:

- Col·lisions inconsistents
- Errors CORS

Solucions:

- Separar capes de Tilemap
- Middleware dinàmic per CORS



Sprint 2 – Multijugador

Objectius:

- Sales amb codis únics
- Sincronització d'objectes

Problemes:

- Sales duplicades
- Objectes no sincronitzats

Solucions:

- Verificació de codis abans de creació
- Missatges de confirmació via Socket.io



Sprint 3 – IA i Foscor

Objectius:

- Il·luminació dinàmica (llanterna)
- IA enemiga (Stalker/Oïdor)

Problemes:

- Baix rendiment amb llums
- Enemics bloquejats

Solucions:

- Limitar resolució de Light2D
- NavMesh2D + correcció de rutes



Sprint 4 – Mapes Infinits

Objectius:

- Generació procedural
- Integració Steamworks

Problemes:

- Càrrega lenta de mapes
- Conflicte Steam/Socket.io

Solucions:

- Generació per blocs amb Coroutines
- Usar Steam només per matchmaking



Sprint 5 – Mods

Objectius:

- Sistema de mods (AssetBundles)
- Pantalla final d'estadístiques

Problemes:

- Mods maliciosos
- Errors de càrrega WebGL

Solucions:

- Sandboxing + revisió manual
- Guardar mods a persistentDataPath



Requisits Tècnics-Aspectes Tècnics

Mínims:

- OS: Windows 10
- GPU: GTX 1050
- RAM: 8GB

enemics intel·ligents

Multijugador amb ajuda de Steam

Implementació de mods al joc

Mapa de generació procedural

Recomanats:

- CPU: i5-9400F
- GPU: RTX 2060
- Connexió: 10Mbps