**Reporte de Prueba de Prototipo y Plan de acción para después**

Un juego de estrategia es un género algo niche así que siento que al momento de realizar una prueba tenia que tomar en cuenta dos diferentes grupos para sacar informacion, uno siendo saber que una persona con gustos generales y promedio por así decirlo piensa de mi prototipo, y lo otro que es lo que piensa una persona con un gusto a este género. Así que después de un rato conseguí a un amigo que es fan de la saga de Fire Emblem, y otro que le gustan los video juegos, pero es mas de acción en tiempo real para probar mi juego.

Mi amigo, el fan de Fire Emblem, apreció la mecánica de dirección afectando tus ataques, y como eso le da importancia a donde acabas tu turno. Le gustó especialmente la forma en que se implementaron las habilidades de los personajes y que las unidades cuentan con habilidades únicas. Dijo que el juego tiene el potencial, especialmente ya cuando cuente con animaciones.

El diseño de mapas y spawn aletaorio fue algo de lo que no estaba muy seguro, ya no la suerte determina tu posición estratégica en el mapa, por lo que las cosas pueden ir mal si apareces muy lejos o muy cera.

Por otro lado, mi otro amigo, quien prefiere juegos de acción en tiempo real, tuvo una perspectiva diferente. Aunque encontró interesante el diseño de niveles, mencionó que el ritmo del juego le pareció un poco lento. Estaba acostumbrado a una acción más rápida y directa, por lo que sugirió que podríamos incluir elementos que dinamicen más el juego, como hacer la velocidad de movimiento de las unidades que controla el jugador mas rápidas.

Los dos fueron fans de los modelos que use para los enemigos y las formas que estos se mueven por el campo, les de un aire mas raro especialmente a los tipos bichos que se hunden al suelo para moverse. Claro que de la misma manera ambos esperan que se implementen animaciones mas complejas en el futuro, especialmente para los varios ataques, ya que estos se pueden sentir algo igual. Aunque el hecho que tienden a variar en rango y daño ayuda a minimizar este efecto para los propósitos de este prototipo.

Mi amigo que le gusta el genero de estrategia le gusta que ya tengo en mente objetivos de victoria que no es solo destruir a todos los enemigos, ya que esto le de mas diversidad al juego. Especialmente cuando haya mas niveles jugables, él dice que debería de ver como implementar un objetivó de defensa. Donde el jugador debe evitar que los enemigos ocupen una casilla especial. Me gusta la idea pero se deben de hacer ciertas modificaciones, como posiblemente implementar habilidades para forzar el movimiento de los enemigos, o atraer el aggro, ya que por el momento el prototipo es mucho de libre movimiento por los dos bandos.

En general la idea es tomar todo esto en cuenta para la siguiente iteración. En términos de importancia creo que lo primero que voy a hacer va a ser aumentar la velocidad para un set de partidas mas rápidas, y que los jugadores se sientan cansados cada vez que vean a los personajes moviéndose.

También quisiera añadir más varios niveles para elegir, con diferentes objetivos y cantidades de enemigos. Que era la idea para el proyecto, pero tuve problemas con el tiempo, por lo que estuvo restringido a un solo nivel. En este tema igualmente estaba trabajando en una implementación de ítems, como armas especiales, que no acabe poniendo.

Siguiendo esto creo que el prototipo acabo siendo muy similar al tutorial que seguí, y esto fue principalmente por problemas de tiempo. Ahora que tengo tiempo libre, quiero ver que tanto puedo adaptar mi visión original. Creo que tiene mérito todavía y cuento ya con un chasis robusto para hacer los cabios.

Por ultimo tengo en mente la idea de implementar animaciones de ataque, por el momento creo que las animaciones de caminar son funcionales, en el sentido de que no hay mucho problema con ellas aunque sean básicas.