
**VIDEOJUEGO CON DIFICULTAD DINÁMICA EN BASE A LA DESTREZA
DEL JUGADOR EN UN AMBIENTE NO COMPETITIVO**

**IGNACIO FABIÁN GAJARDO ORTIZ
INGENIERO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL**

RESUMEN

Con el paso de los años y las distintas generaciones se ha presentado con mayor frecuencia el progreso de dificultad en los videojuegos como factor en su diseño, en muchos casos siendo el punto de ventas de ciertas franquicias o la razón de su fracaso. Si bien existen distintos factores que influyen en diseñar la mejor dificultad para el jugador y/o producto, uno de los puntos más importantes es el gameplay en sí, específicamente, el control que el jugador tiene disponible para completar un nivel o vencer un enemigo. Una de las tareas de un diseñador de videojuegos es crear una ruta de aprendizaje para el usuario, donde las mecánicas son presentadas y entrenadas acorde a la dificultad con la intención de mantener al jugador envuelto su progresión. Si bien la mayoría de los juegos entregan recompensas por completar obstáculos y misiones. ¿Cuántos juegos presentan el dominio de mecánicas como desafío y su obtención como recompensa? Este trabajo consiste en la creación de un videojuego de plataformas en 2D el cual evalúa el uso de mecánicas del jugador, entregándoles una valoración invisible para definir si esta ha sido dominada, y luego de completar una cantidad de niveles en forma de salas el jugador recibe una nueva habilidad o una mejora a una ya existente en base a la evaluación realizada. El alcance proyectado consiste en el lanzamiento de un demo público con una duración aproximada de 20 minutos que cuente con las mecánicas principales encontradas en el diseño, estas siendo el sistema de niveles separados en salas, la evaluación de destreza del jugador y la mejora y adición de habilidades en base a esta evaluación. Además de un énfasis en la fase de recolección de datos posterior al lanzamiento donde se llevan a cabo dos tipos de análisis, estas siendo análisis de datos por medio de algoritmos de clasificación y preguntas directas a usuarios por medio de encuestas. Utilizando procesos de KDD (Knowledge Discovery in Databases) en estos datos junto con el perfil del usuario entregarán la información necesaria para

llegar a un futuro producto completo y satisfactorio. El proyecto cuenta con un gran foco pruebas de mecánicas y progresión de juego como su punto de desarrollo principal. Específicamente hablando del aspecto de dominio de mecánicas y su uso como recompensa dentro del juego, un área que no se encuentra explorada en juegos de un jugador, pero es usualmente vista en tipos de juego donde la competencia es su objetivo principal.