

1. ¿Cuál es el área de su interés que le gustaría investigar multidisciplinariamente con IA? Describa en un párrafo las características del área, métodos y metodologías.

R.

Las armas de los videojuegos Dark Souls 1,2,3, Sekiro, Bloodborne y Elden Ring, el estudio multidisciplinario de las armas en Dark Souls saga con IA se centraría en analizar las características, mecánicas de juego, mecánicas de daño y efectos que estas armas tienen dentro del sistema de combate del juego. Dark Souls es una saga de juegos de rol de acción con una compleja dinámica de combate, donde las armas juegan un papel crucial. Cada arma tiene un conjunto único de estadísticas, como daño físico, mágico, velocidad de ataque y escalabilidad con atributos del personaje, como fuerza o destreza.

Columnas del Dataset

- Name: Nombre del arma.
- Category: Categoría del arma (ej. Espadas, Hachas, Arcos, etc.).
- Reinforcement: Tipo de refuerzo (ej. Regular, Boss, Unique).
- Damage: Daño base del arma dividido en varias categorías (Físico, Mágico, Fuego, Rayo, Oscuro).
- Damage Reduction: Reducción de daño en diferentes tipos (Físico, Mágico, Fuego, Rayo, Oscuro).
- Aux Effects: Efectos auxiliares del arma (ej. Sangrado, Veneno).
- Stat Requirements: Requisitos de estadísticas para usar el arma (ej. Fuerza, Destreza).
- Stat Bonuses: Bonificaciones de estadísticas que otorga el arma (ej. Fuerza, Destreza).
- Critical: Valor crítico del arma.
- Weight: Peso del arma.
- Stability: Estabilidad del arma.
- Durability: Durabilidad del arma.
- Sell Price: Precio de venta del arma.
- Spell Buff: Bonificación de hechizo que otorga el arma.
- Range: Rango del arma (en caso de ser un arma a distancia).
- Buffable: Indica si el arma puede ser mejorada con encantamientos.
- Infusable: Indica si el arma puede ser infundida con otros tipos de daño.