

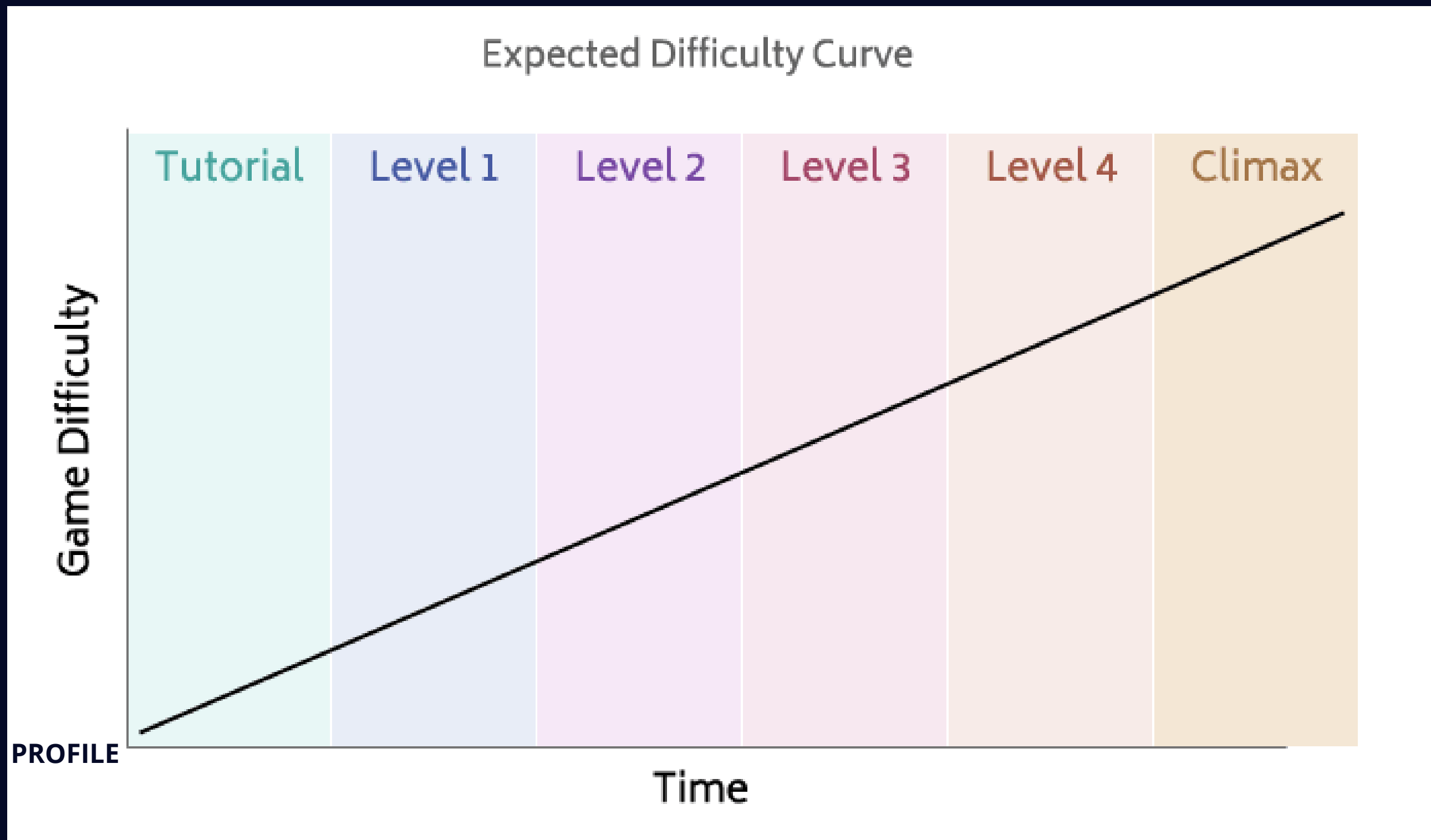


# CURVA DE DIFICULTAD

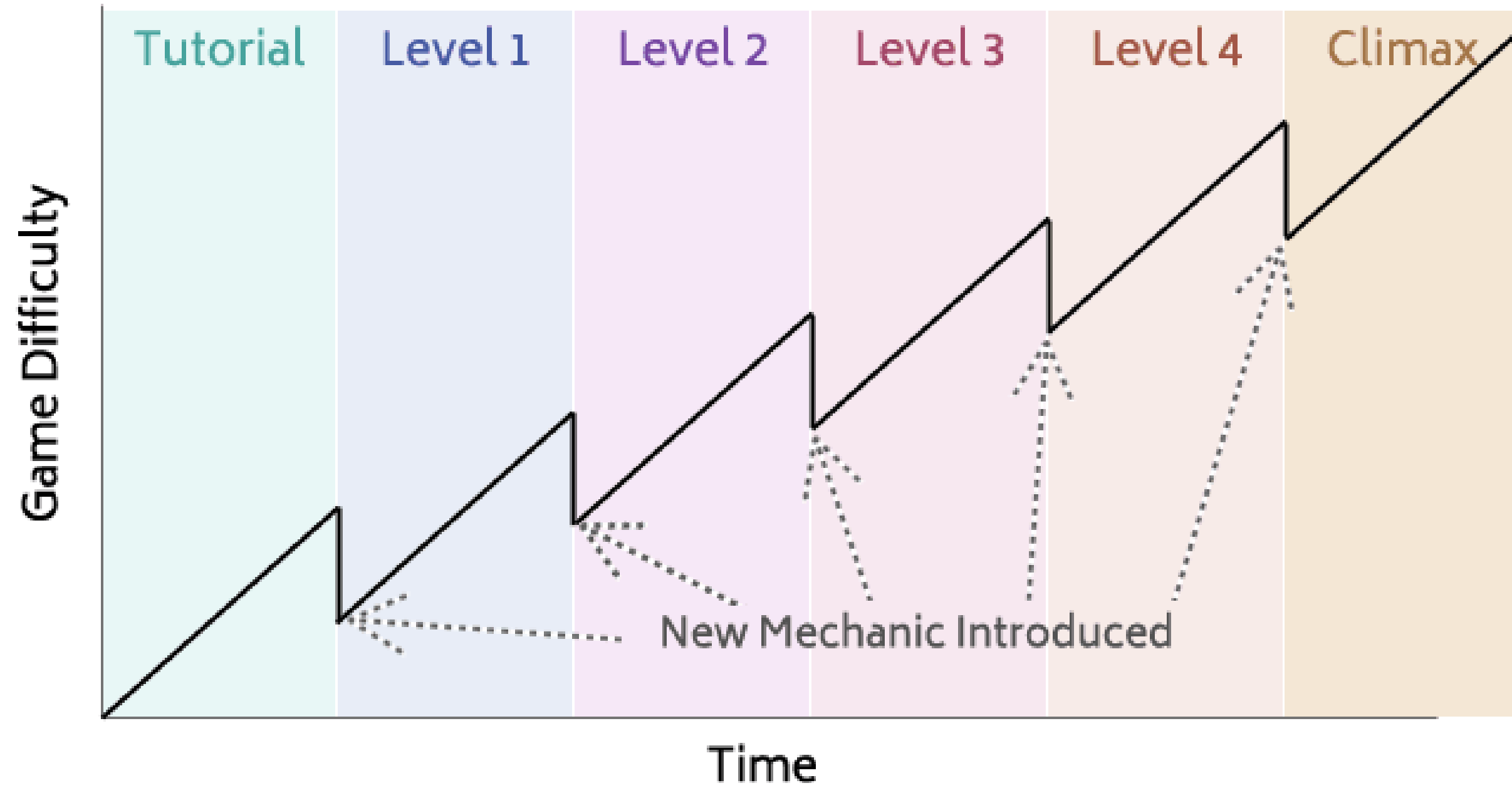
# ¿QUÉ ES UNA CURVA DIFICULTAD?

Cuando hablamos sobre curva de dificultad nos referimos a como el juego escala su dificultad con cada nivel o puzzle.

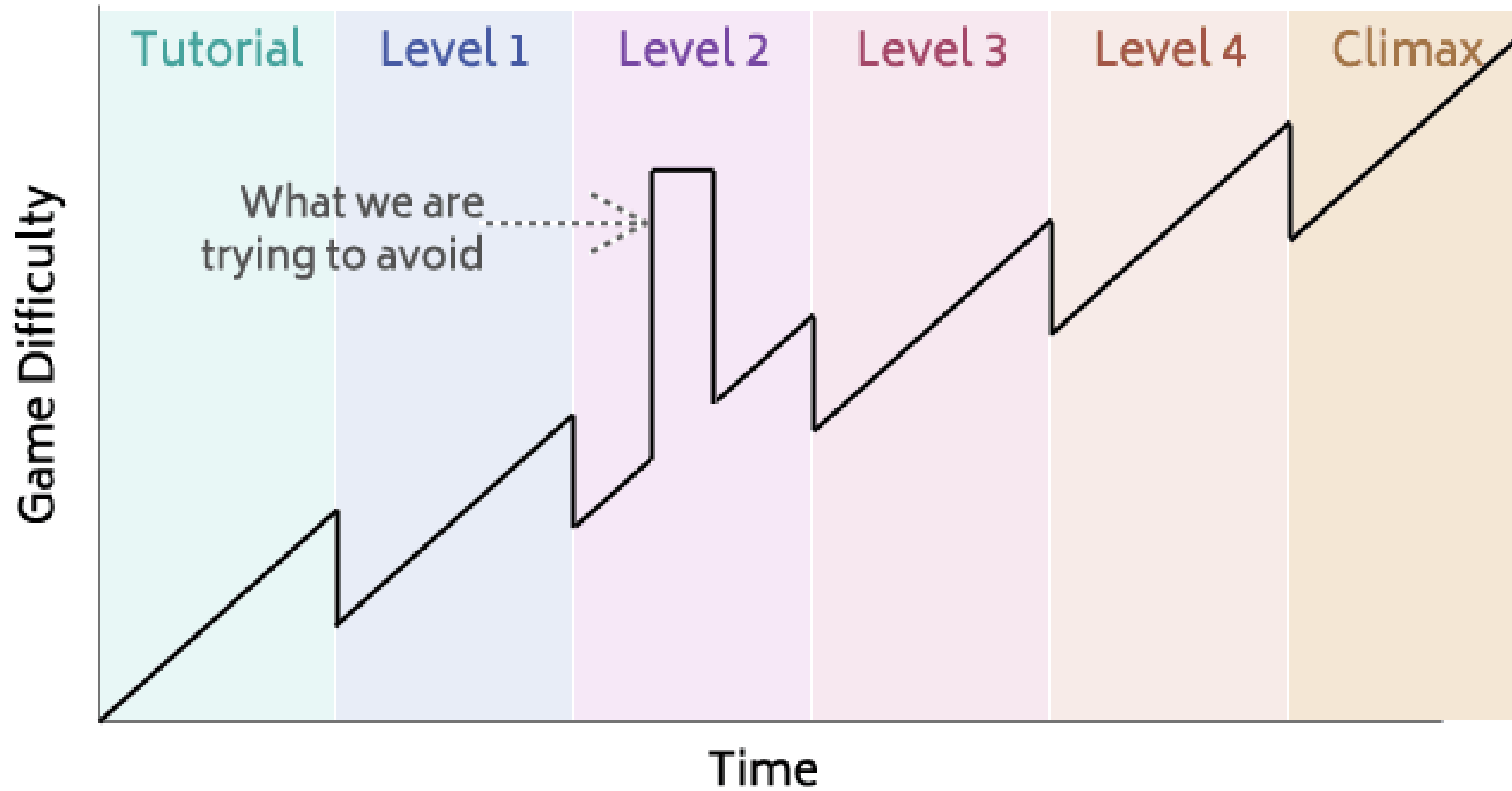
Podemos ilustrar esta curva con el siguiente gráfico



## THE DIFFICULTY SAW!



## Avoid Spikes in Difficulty





# FLOW CHANNEL

El flow channel se representa gráficamente como una curva que muestra la relación entre el desafío y la habilidad.

Cuando el desafío es alto y la habilidad es baja, el jugador siente ansiedad o frustración.

Cuando el desafío es bajo y la habilidad es alta, el jugador siente aburrimiento o apatía.



High

Challenges

Anxiety

Increasing Skills

Increasing Challenges

Increasing Challenges

Increasing Skills

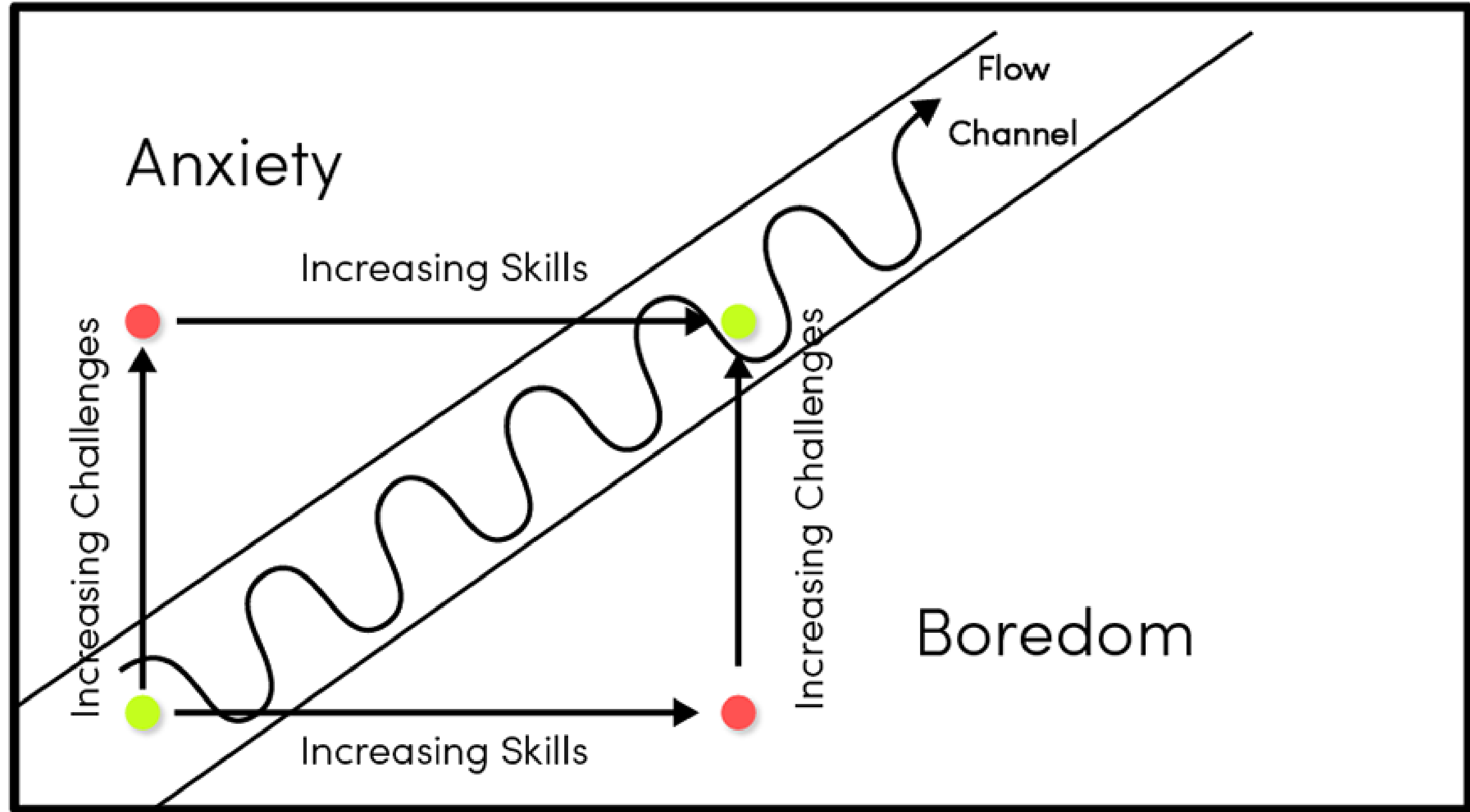
Flow  
Channel

Boredom

Low

Skills

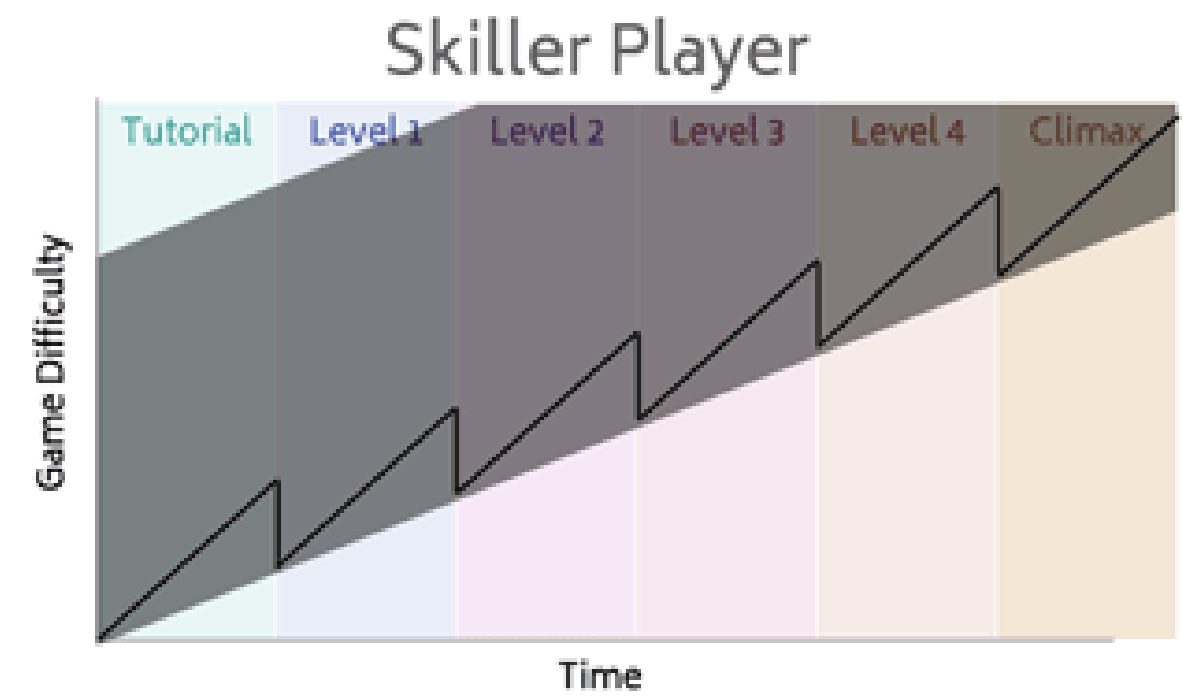
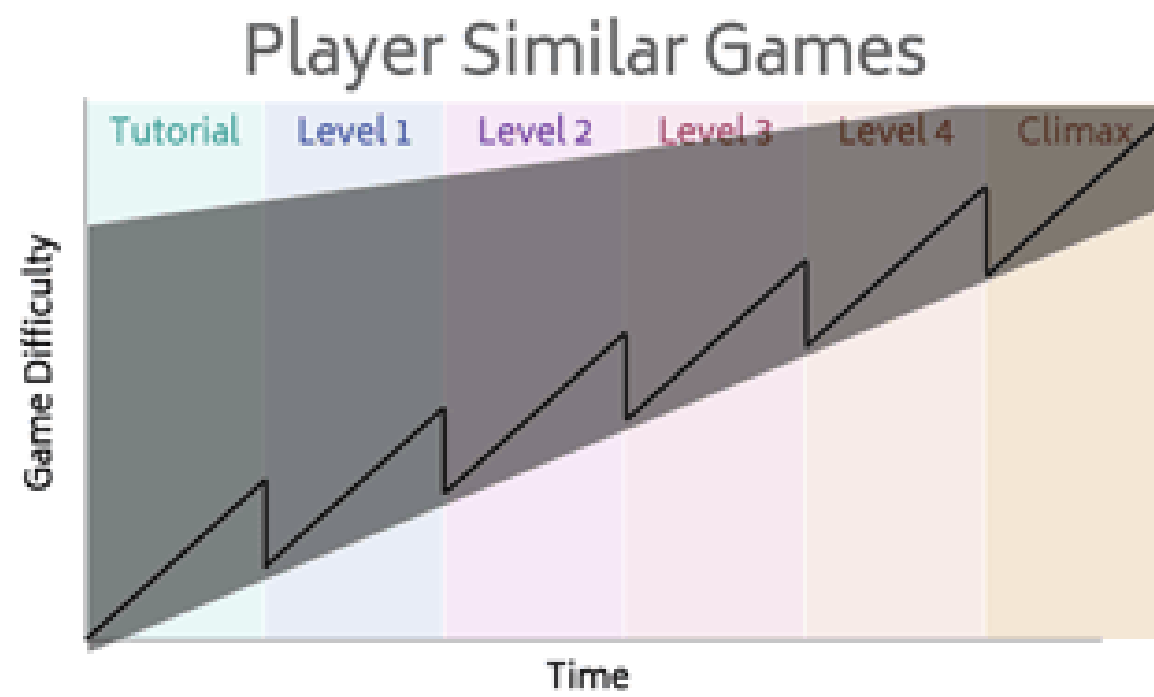
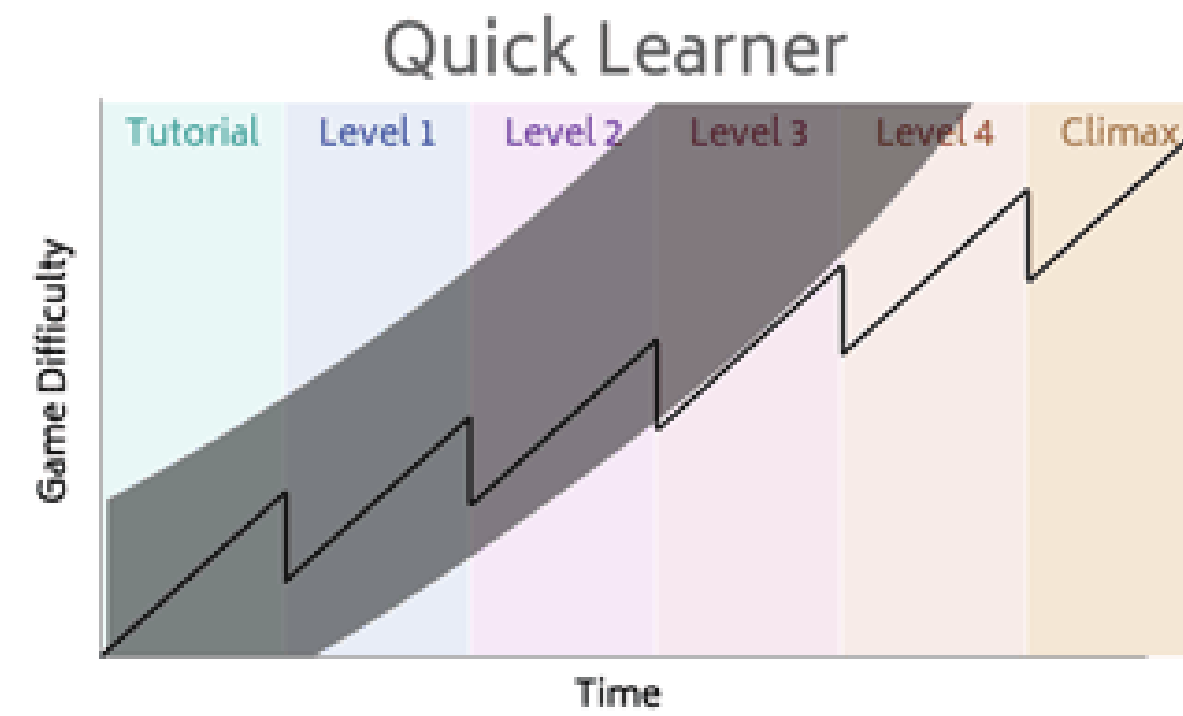
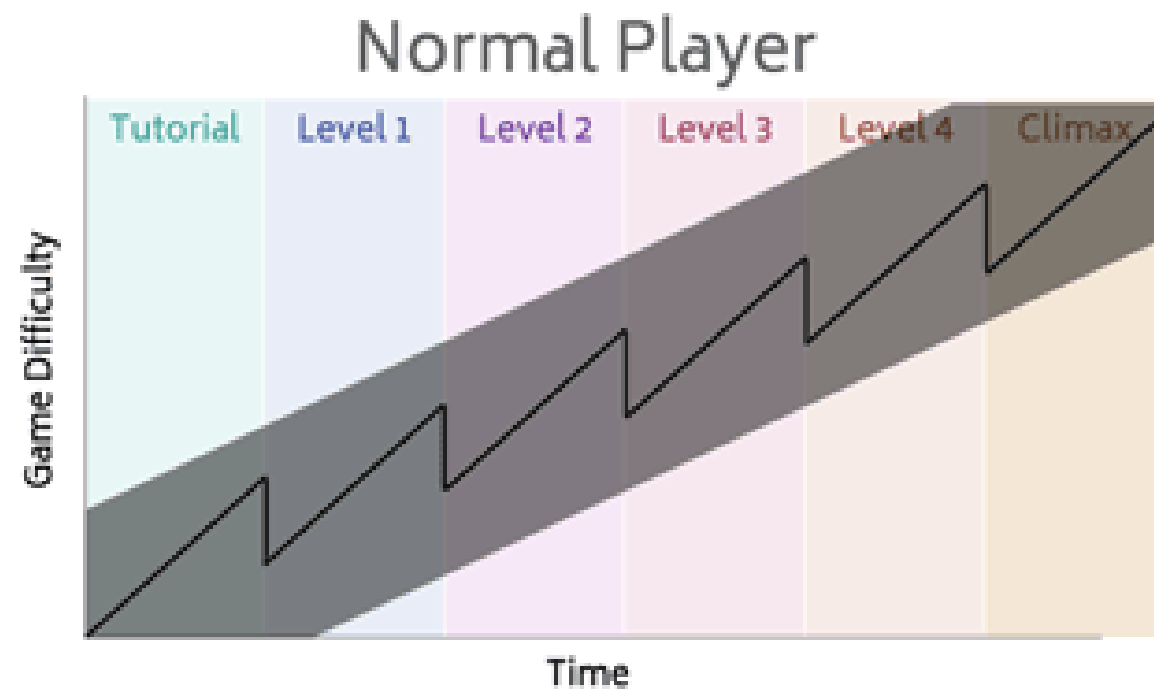
High

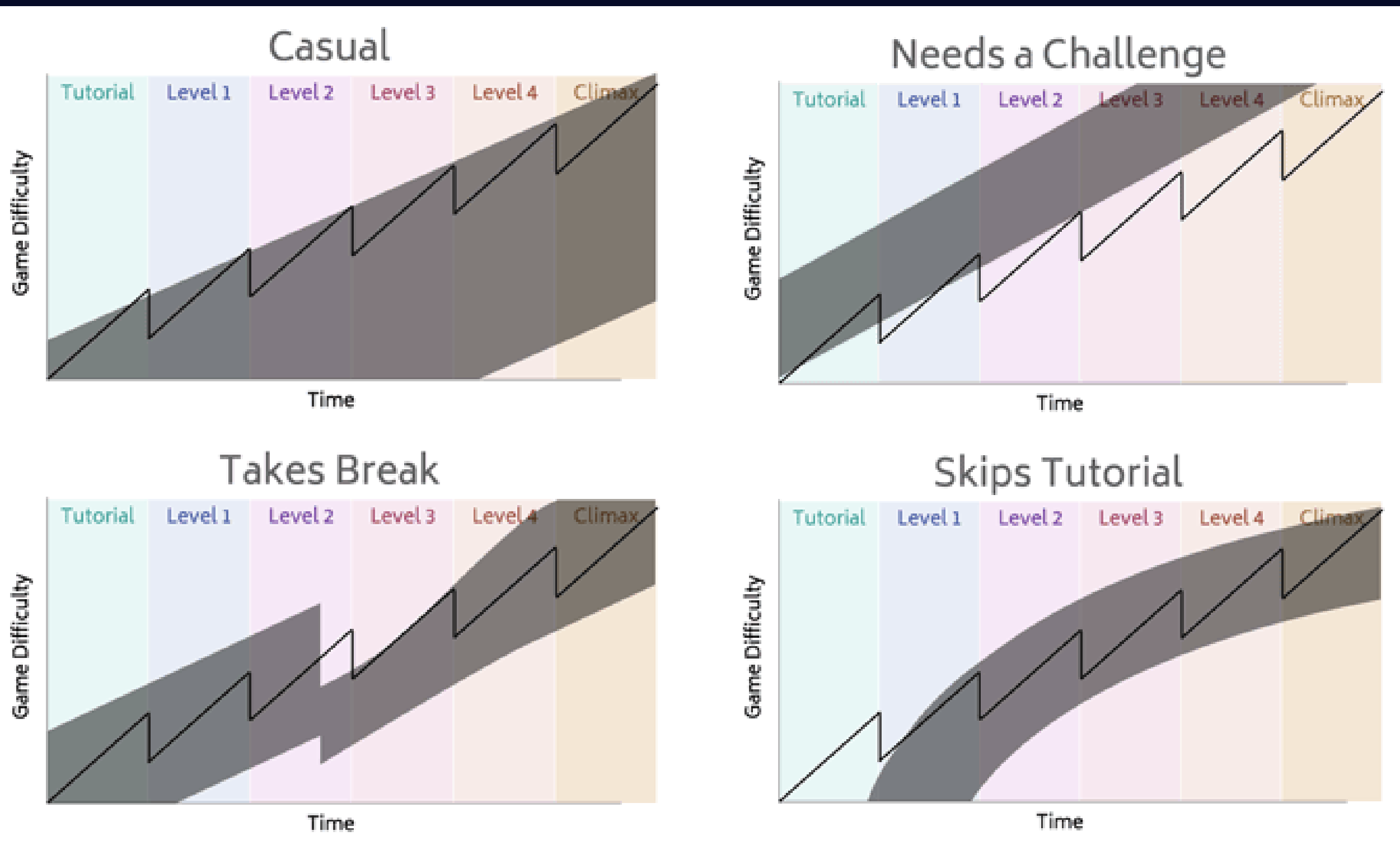


# PÚBLICO OBJETIVO

A la hora de probar un videojuego, no olvidar a qué público estamos apuntando.







# UN BUEN DESAFÍO

Considera estas dos peleas de jefes:

El jefe hará que, aleatoriamente, una zona explote cada un intervalo de 5 a 10 segundos sin ningún tipo de advertencia.

El jefe colocará cada 10 segundos marcará una zona en los pies del jugador, que explotará después de 3 segundos y matará a cualquiera que esté encima.

# DIFICULTAD ARTIFICIAL VS DISEÑADA

En términos generales, la dificultad artificial se trata de cambiar las estadísticas.

La dificultad diseñada consiste en introducir o combinar diferentes mecánicas, que obligan al jugador a aprender y dominar habilidades específicas.

# DIFICULTAD ARTIFICIAL VS DISEÑADA

Ejemplos de dificultad artificial son aumentar la salud, la defensa, el daño, el número de enemigos o reducir el límite de tiempo.

Ejemplos de dificultad diseñada son el jefe que obtiene una nueva habilidad, diferentes tipos de enemigos que se unen a la lucha o requieren coordinación con otros jugadores.



EVITAR

GUIARSE POR LA  
EXPERIENCIA DE JUEGO  
DEL PROPIO DISEÑADOR

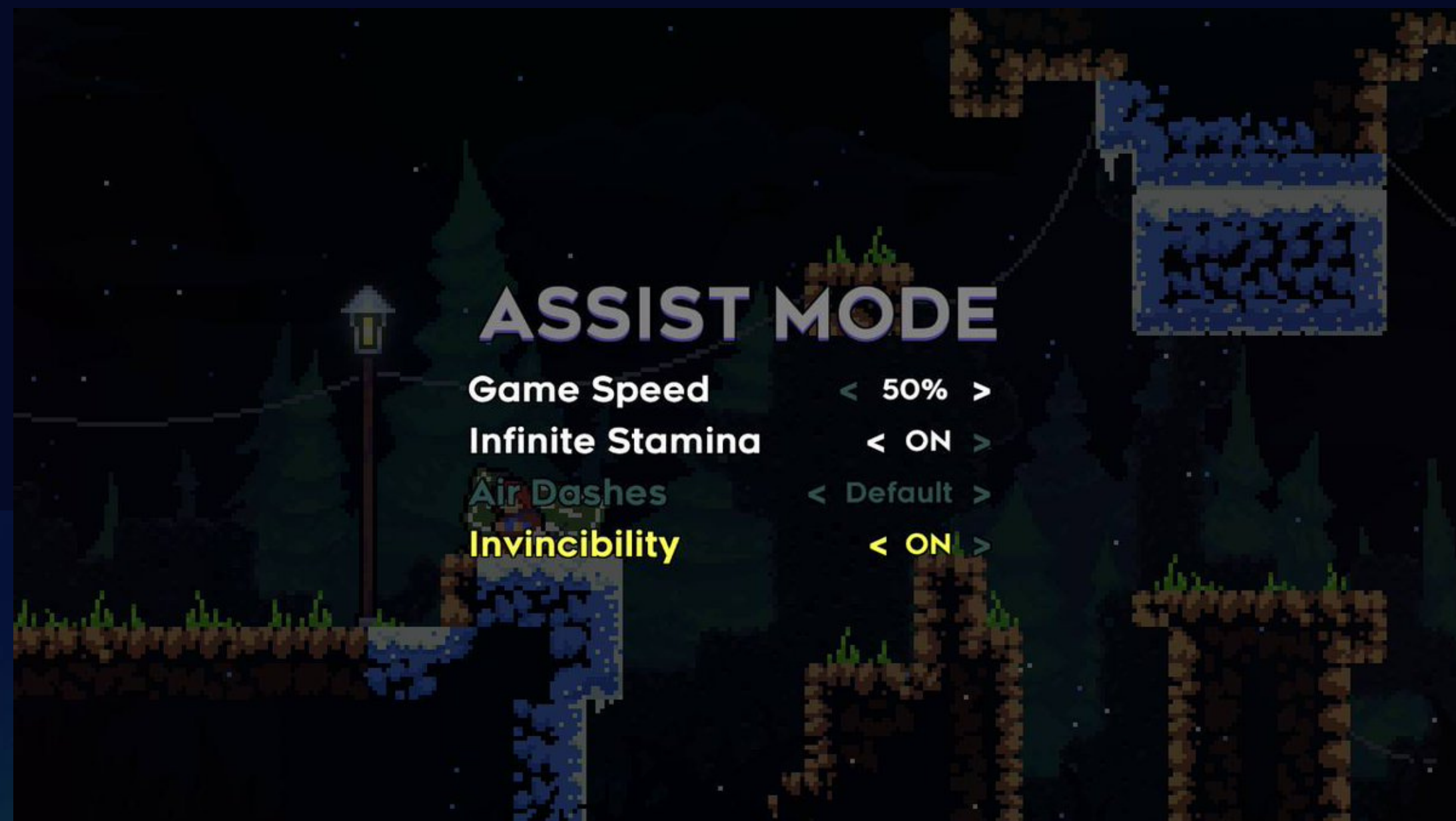


# MODOS DE JUEGO

Existe la posibilidad de crear nuevos modos de juego, pero siempre hay que tener en cuenta la visión principal del diseñador antes de agregar cambios fundamentales al juego.



No obstante, sabemos que cada jugador es diferente.  
Si Celeste te resulta inaccesible por su nivel de dificultad,  
esperamos que el [modo Asistencia](#) te permita disfrutar de él.

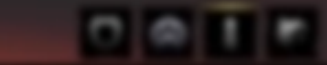




# The Darkest Estate

I warn for adventure!

2/9



Reynold

X 1 V 1

Reynold

X 1 V 1

Quest Warnings



Embark Warnings



Deck-Based Stage Coach



Curio Tracker UI



Darkest Dungeon Config



Monsters Leave Corpses



Combat Delay Penalties



Mortality Debuffs



Combat Retreats Can Fail



Gameplay settings as intended to be played. Turning this OFF allows you to toggle the gameplay features below.

Build: 21142

# FEEDBACK AUDIOVISUAL

Otro aspecto a considerar a la hora de crear un videojuego son los indicios visuales y auditivos que le dan información al jugador.

La falta de ellos puede generar desorientación en el jugador, lo cual podría desembocar en frustración.



MARIO  
000000

• x00

WORLD  
1-1

TIME

# SUPER MARIO BROS.

©1985 NINTENDO

- 1 PLAYER GAME
- 2 PLAYER GAME

TOP- 000000

