



# Desarrollo de un videojuego roguelike para invidentes aplicando técnicas de procesamiento del lenguaje natural.

Supervisores

*Jesús Vilares Ferro*

*Carlos Gómez Rodríguez*

Candidato

*Darío Penas Sabín*

April 18, 2016

# Objetivos

---

- Crear las bases, extendibles y genéricas, de un videojuego *roguelike*
- Añadir elementos de accesibilidad, en especial para invidentes

# Objetivos

---

- Crear las bases, extendibles y genéricas, de un videojuego *roguelike*
- Añadir elementos de accesibilidad, en especial para invidentes

# ¿Qué es un *roguelike*?

---

Género de videojuegos que suele contener los siguientes elementos:

- Gran dificultad
  - Muerte permanente o *permadeath*
  - Escalable en base al jugador

# ¿Qué es un *roguelike*?

---

Género de videojuegos que suele contener los siguientes elementos:

- Gran dificultad
  - Muerte permanente o *permadeath*
  - Escalable en base al jugador
- Aleatoriedad
  - Mapas
  - Enemigos
  - Objetos

# ¿Qué es un *roguelike*?

---

Género de videojuegos que suele contener los siguientes elementos:

- Gran dificultad
  - Muerte permanente o *permadeath*
  - Escalable en base al jugador
- Aleatoriedad
  - Mapas
  - Enemigos
  - Objetos
- Exploración

# Elementos *roguelike* en nuestro proyecto

---

En nuestro proyecto tenemos las siguientes características:

- Gran dificultad
  - Diferentes clases de enemigos que se adaptan al nivel del usuario
  - Enemigos con distintas IAs

# Elementos *roguelike* en nuestro proyecto

---

En nuestro proyecto tenemos las siguientes características:

- Gran dificultad
  - Diferentes clases de enemigos que se adaptan al nivel del usuario
  - Enemigos con distintas IAs
- Aleatoriedad
  - Aleatoriedad en mapa y habitaciones
  - Generador de encuentros: enemigos y objetos



## Otros *roguelikes* con las mismas ideas

FTL (Faster Than Light). 2012.



Desarrollo de un roguelike para invidentes usando técnicas de lenguajes naturales

## Otros *roguelikes* con las mismas ideas

---

Enter the gungeon. 2016.



Desarrollo de un roguelike para invidentes usando técnicas de lenguajes naturales

# Objetivos

---

- Crear las bases, extendibles y genéricas, de un videojuego *roguelike*
- Añadir elementos de accesibilidad, en especial para invidentes

## ¿Por qué discriminar?

---

- Limitar el campo de visión (FOV)

## ¿Por qué discriminar?

---

- Limitar el campo de visión (FOV)
- No poder cambiar las teclas a usar

## ¿Por qué discriminar?

---

- Limitar el campo de visión (FOV)
- No poder cambiar las teclas a usar
- Obligar al jugador a distinguir colores para progresar

## Elementos de accesibilidad en nuestro proyecto

---

- Posibilidad de cambiar las teclas (*rebindable keys*)

## Elementos de accesibilidad en nuestro proyecto

---

- Posibilidad de cambiar las teclas (*rebindable keys*)
- Tamaño de letra grande para facilitar la lectura



## Elementos de accesibilidad en nuestro proyecto

---

- Posibilidad de cambiar las teclas (*rebindable keys*)
- Tamaño de letra grande para facilitar la lectura
- Elementos en la interfaz distinguibles, no solamente por color, pero también forma

## Elementos de accesibilidad en nuestro proyecto

---

- Posibilidad de cambiar las teclas (*rebindable keys*)
- Tamaño de letra grande para facilitar la lectura
- Elementos en la interfaz distinguibles, no solamente por color, pero también forma
- Posibilidad de cambiar la paleta de colores

## Elementos de accesibilidad en nuestro proyecto

---

- Posibilidad de cambiar las teclas (*rebindable keys*)
- Tamaño de letra grande para facilitar la lectura
- Elementos en la interfaz distinguibles, no solamente por color, pero también forma
- Posibilidad de cambiar la paleta de colores
- Soporte para invidentes

## Objetivos para dar soporte a invidentes

---

- Generar frases que describan todo lo que el jugador necesita
- Evitar que dichas frases sean muy repetitivas
- Tener en cuenta la temporalidad
- Crearlo lo más extensible/fácilmente posible
- No dejar de lado al usuario vidente