

# **INFORME 1**

**DUNGEON MASTER**

**-**

**ALGORITMO PROCEDIMENTAL**

**COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES**

**18/12/2020**

# **ÍNDICE**

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>3</b>
<b>Conclusión</b>	<b>3</b>

## Introducción

Analizando la generación de los escenarios con diferentes semillas para el Dungeon Master, se ha descubierto que este no crea de forma justa los diferentes tipos de salas y sus lazos con las demás.

## Desarrollo

El DM no crea las principales salas en igual cantidad. Para comprender este punto, se pondrá el siguiente ejemplo con la sala de curación:

Hay semillas con las cuales se crean 2 salas de curación por escenario, pero hay otras en las cuales se crean 3 o la cantidad que el DM genere según el número de salas que le indiquemos. Esto puede llevar a una queja de los futuros usuarios del videojuego.

La solución sería controlar cuántas veces puede aparecer cada tipo de sala, para así no generar diferentes cantidad en cada escenario.

Otro problema que se ha encontrado es la conexión entre las salas, ya que en este momento no hay una lógica que las conecte eficazmente. De nuevo, pondremos un ejemplo para ilustrarlo:

El DM crea las salas y las interconecta sin pensar en qué salas están al lado de otras, provocando que en ocasiones pueda haber secuencias como la siguiente -> el jugador entra a una sala de combate y tras pasar a la siguiente sala, esta vuelve a ser de combate, provocando que el jugador tenga que volver a pelear pero sin haber podido curarse previamente.

Esto se podría solucionar con una matriz de probabilidad en la que se establezca que probabilidad hay de que las salas que hay al lado de otras sean de diferente tipo. Por ejemplo la probabilidad de que haya una sala de curación al lado de otra de curación sería 0, pero la probabilidad de que al lado tuviera una de combate podría ser de 0,7.

## Conclusión

El DM funciona perfectamente, pero no de manera eficaz como se ha indicado. Implementando las dos soluciones mencionadas en el apartado anterior, se solventarán dichos contratiempos.