

# **INFORME 2**

**DUNGEON MASTER**

**-**

**ALGORITMO PROCEDIMENTAL**

**COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES**

**03/01/2021**

# **ÍNDICE**

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

## **Introducción**

Trás el primer informe y el nuevo testing, se ha detectado una posible mejora para el DM, siendo esta una parte complementaria y que mantendría al usuario en el flujo de juego.

## **Desarrollo**

Actualmente, el desarrollo del combate consiste en enfrentarse a un número determinado de enemigos colocados sistemáticamente en las salas correspondientes a los enfrentamientos.

La sugerencia es implementar una función a través de la cual el Dungeon Master detecte la vida que le quede al usuario y ajustar así la cantidad de enemigos con los que este se enfrentará para conseguir así un mayor flujo de juego.

Como punto clave, debemos tener claro que si el jugador inicialmente, con vida al máximo, se enfrentaría a 4 enemigos en la sala, no podemos hacer una reducción inmensa de los adversarios ya que esto daría una información visual negativa para aquellos que sí han logrado conservar su vida en la mayor cantidad posible y les resultaría ofensivo que ellos debían combatir con un número superior de enemigos cuando otros usuarios pueden optar por perder vida y luchar contra menos contrincantes.

Otro punto clave sería la dificultad seleccionada por el usuario. El DM también debe detectar dicha dificultad y al igual que ajustará los enemigos según la vida del jugador, también los hará dependiendo de la dificultad con la que este haya decidido iniciar la aventura.

## **Conclusión**

Se ha mejorado el DM respecto al último informe, pero a este le quedan pequeños ajustes para hacerlo funcionar de forma óptima y ofrecer así a los usuarios una experiencia de juego ajustada para cada situación.