

Planejamento MAC0499 - Trabalho de Conclusão de Curso

Tema: Balanceamento dinâmico de dificuldade em jogos digitais

Aluno: Henrique Cerquinho

Supervisor: Marco Dimas Gubitoso

Introdução

A mídia de jogos digitais tornou-se uma das mais consumidas no cenário atual. A grande maioria dos jogos são desenvolvidos com intuito de propagar o entretenimento, porém o nível do desafio que um jogo apresenta ao jogador está fortemente atrelado ao aproveitamento e ao quanto determinadas pessoas se divertem jogando.

Muitos jogos hoje em dia são conhecidos por apresentarem uma dificuldade muito fora da média. Por proporem um desafio maior ou menor do que o padrão esperado, podem tanto perder parte do público, como atrair outra. Jogadores que procuram se desafiar mais, ou outros que procuram um jogo para passar o tempo e não se preocupar muito com a derrota.

Neste trabalho, estudamos impacto que diversos níveis de dificuldade do jogo causam no aproveitamento e no desempenho do jogador, com o intuito de tornar a experiência do jogo o mais divertida possível, tornando-o mais desafiador ou não.

Objetivos

- Desenvolver um jogo digital com o foco no balanceamento da dificuldade, seja por meio de diversas opções de dificuldade (fácil, médio, difícil, etc.) ou por ajustes dinâmicos em atributos que definem a dificuldade do jogo (por meio de um rede neural).
- Fornecer uma gama de dificuldades que atenda um público maior em comparação a jogos com dificuldade fixa, visando manter o aproveitamento de cada tipo de jogador.

- Entender métodos para alcançar tal gama de forma consistente, ou até mesmo automática por meio do balanceamento dinâmico.

Cronograma

1. Escolher o estilo do jogo a ser implementado, como implementar a dificuldade em tal jogo, elementos gerais de jogabilidade, como mecânicas e objetivos.
2. Estudo de métodos de balanceamento, como aplicá-los no estilo de jogo escolhido e possíveis 'fórmulas' que definem a dificuldade do jogo
3. Implementação do jogo base e preparação com a integração com um sistema de dificuldade dinâmica, junto à criação de quaisquer assets necessários
4. Implementação do sistema de balanceamento do jogo (possivelmente a rede neural) e integração desta com o jogo base
5. Testes automatizados e com jogadores reais
6. Preparação da monografia e da apresentação do projeto

	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV
1	X	X						
2	X	X	X	X				
3		X	X	X	X			
4			X	X	X	X	X	
5					X	X	X	
6		X	X	X	X	X	X	X