

Emociones en Videojuegos

Posgrado de Ciencias e Ingeniería de la Computación

Alumno: David Acevedo-Moreno

Profesora: Ana Lilia Laureano-Cruces



Emociones en Videojuegos



Lionhead Studios empresa desarrolladora de videojuegos creada por Peter Molyneux ponen especial interés en la inteligencia artificial de sus juegos

Actualmente (2008) se encuentran trabajando en *Fable 2*, un videojuego de última generación en el cual una de sus principales metas son las emociones que puedan existir dentro del juego y puedan ser percibidas y experimentadas por el usuario



Emociones según la Teoría OCC

- Emociones Basadas en Acontecimientos

Emociones de Júbilo

Emociones de Congoja

Emociones Basadas en Previsiones

Emociones de Alivio

Emociones de Decepción

Emociones según la Teoría OCC

- Emociones de Atribución

Emociones de Aprecio

Emociones de Reproche

Emociones de Orgullo

Emociones según la Teoría OCC

- Emociones de Atracción

Emociones de Agrado

Emociones de Desagrado

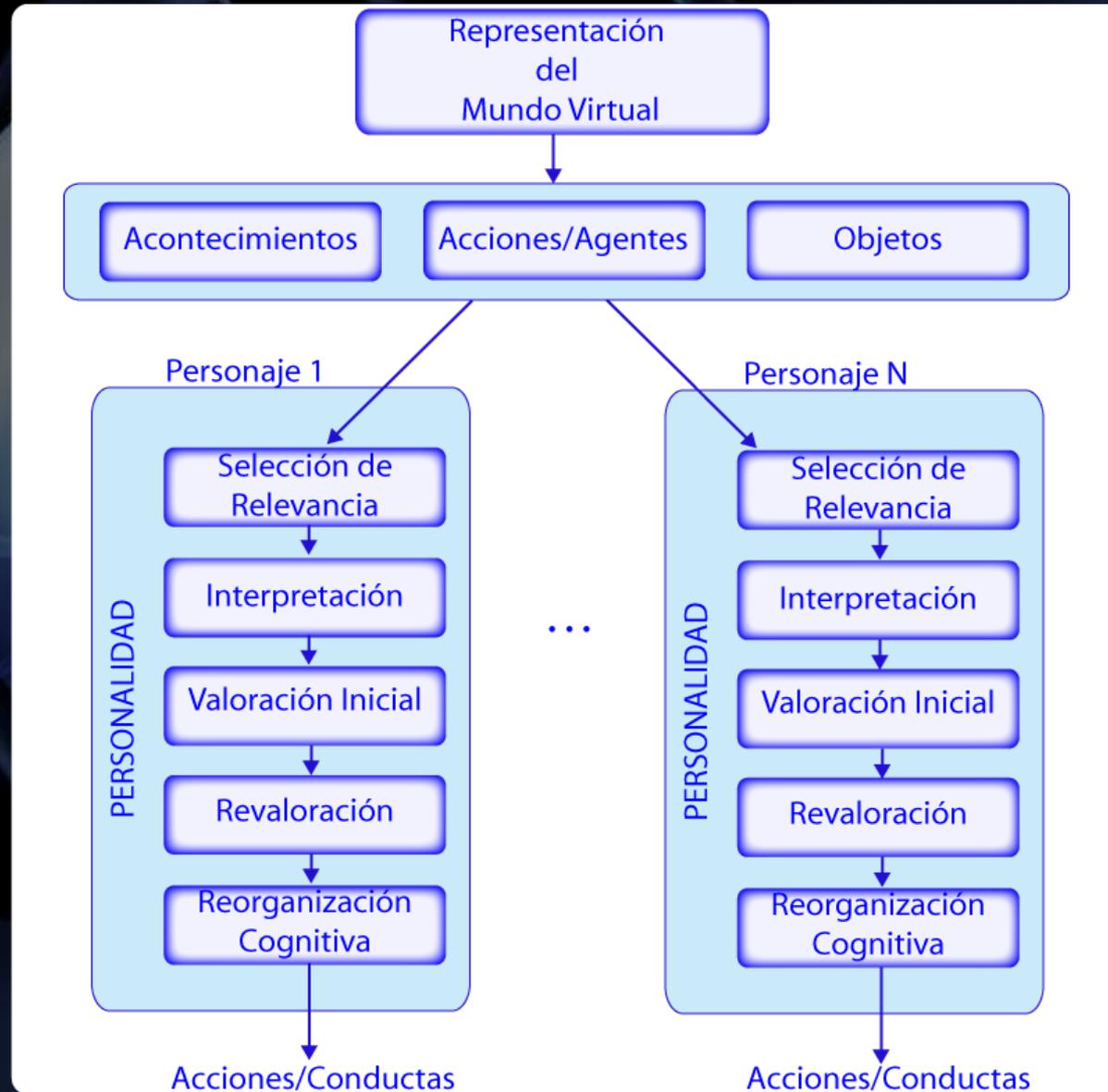
Emociones según la Teoría OCC

- Emociones Compuestas

Emociones de Gratitud

Emociones de Ira

Entidad Emotiva



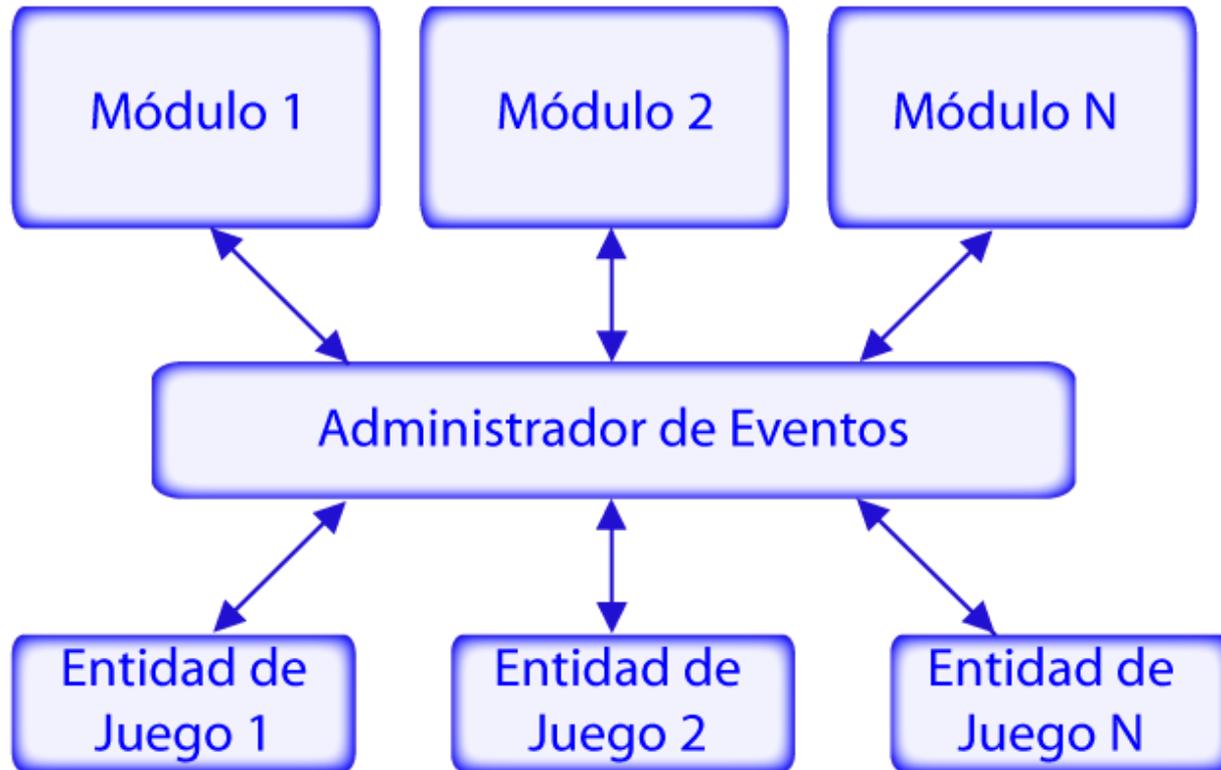
Arquitectura Manejada por Eventos

Arquitectura de Software que promueve la producción, detección, consumo y reacción ante eventos

Un evento puede definirse como un cambio significativo de estado

Un evento puede ser casi cualquier cosa en cualquier lugar

Arquitectura Manejada por Eventos

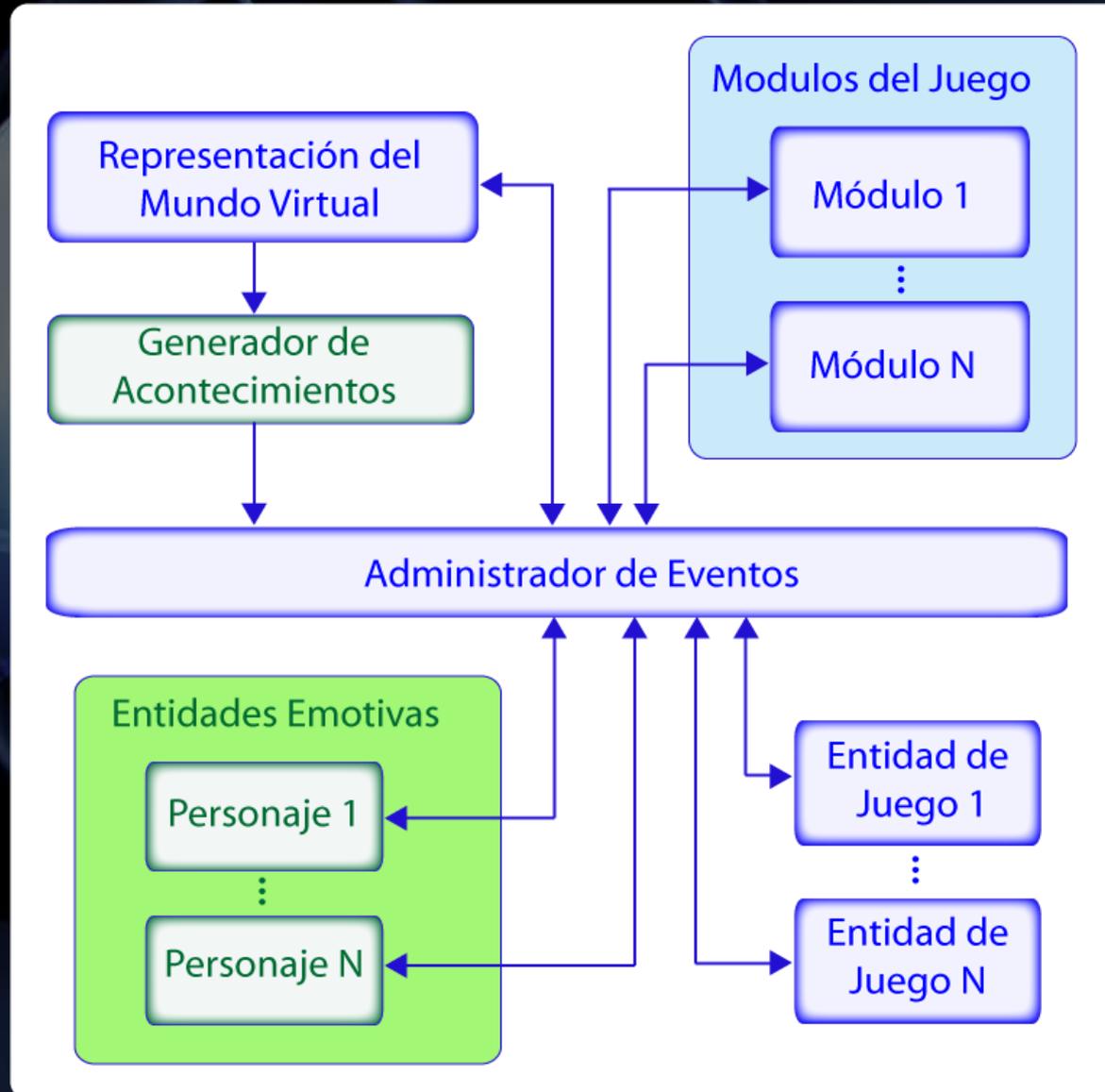


"Well-designed games tend to be event driven"
Programming Game AI by Example
Mat Buckland

Arquitectura Eventos-Emociones

- Acciones y Acontecimientos encapsuladas en eventos
- Toda la información relevante esta contenida dentro del cuerpo del evento
- Las Acciones y Acontecimientos solo son enviados a las entidades del juego que lo necesiten
- Cada entidad puede procesar la información y responder adecuadamente enviando los eventos que disparan su conducta

Arquitectura Eventos-Emociones



Referencias

- La estructura cognitiva de las emociones
Andrew Ortony, Gerald L. Clore, Allan Collins
- Programming Game AI by Example
Mat Buckland
- Event-Driven Architecture
http://en.wikipedia.org/wiki/Event_Driven_Architecture
- <http://www.lionhead.com/>