

LA IA EN LOS VIDEOJUEGOS

LET'S PLAY





EL VERDADERO FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

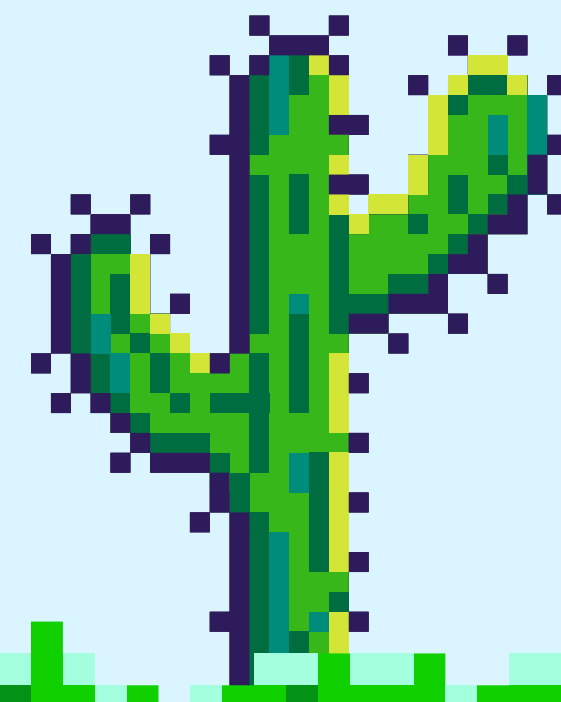
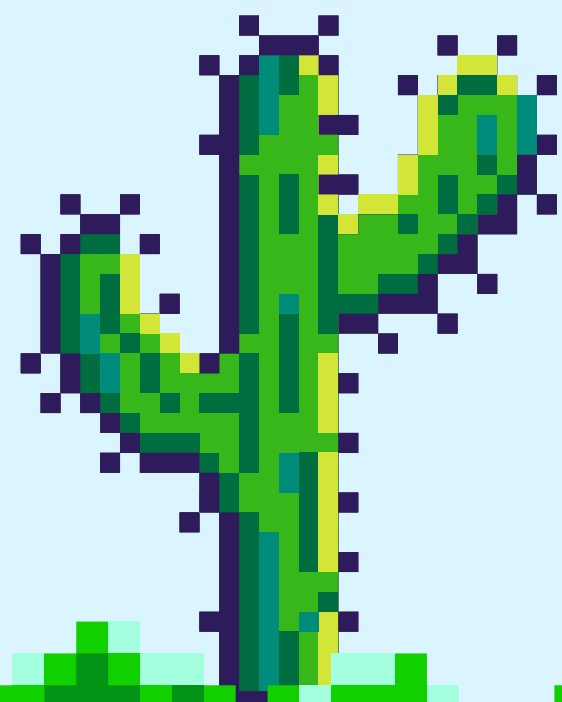
EASY LEVEL





RECAPITULEMOS

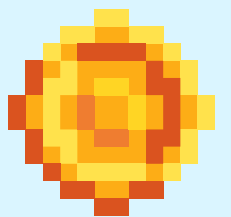
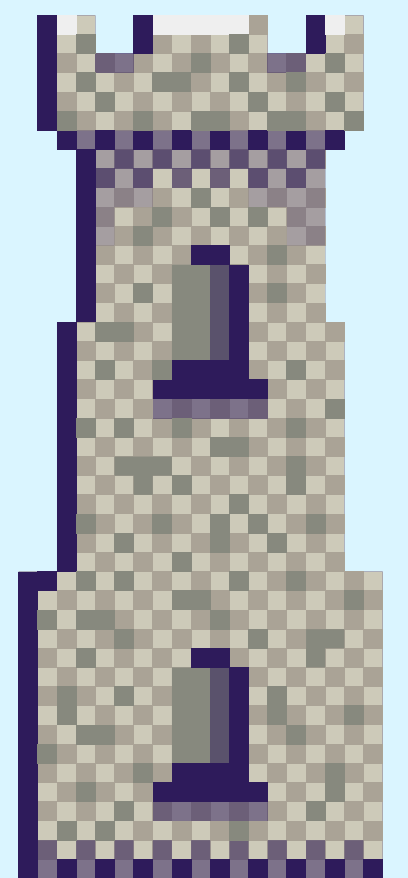
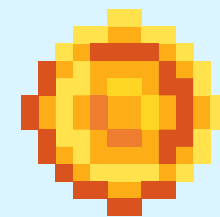
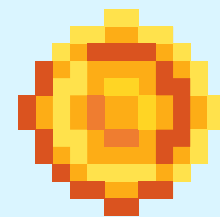
Los videojuegos constituyen un
entretenimiento interactivo.
Los orígenes datan de 1950.



LOS FUTUROS FALLIDOS

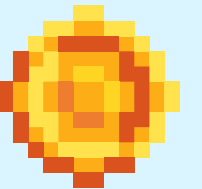
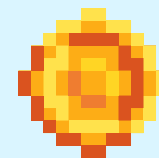
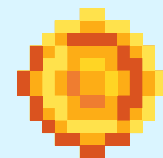
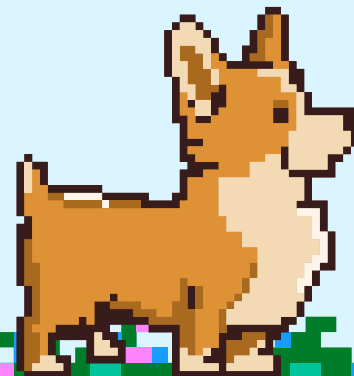
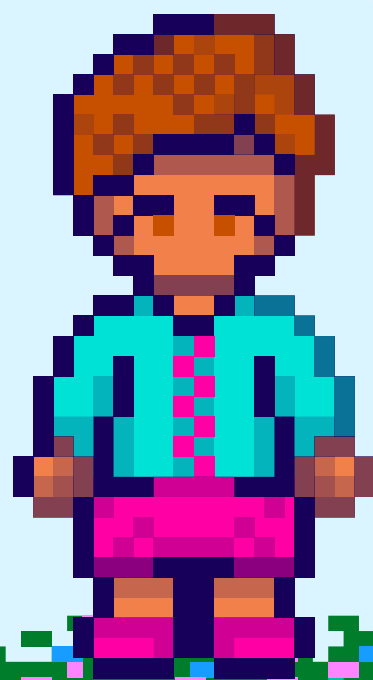
- **1** **Kinect**
Xbox...
- **2** **Steam Machine**
Ay Steam...
- **3** **Power Glove**
Nintendo...

- **4** **LA NUBE**
Google Stadia, Luna...
- **5** **REALIDAD VIRTUAL**
HTC, META VR, PS VR...
- **6** **CRYPTOGAMES**
Axie Infinity, Blead...



TUTORIAL

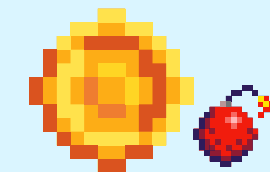
Los intentos anteriores de revolucionar la industria del videojuego han fracasado, y por mucho, ¿la IA será la diferencia?



PROMESAS

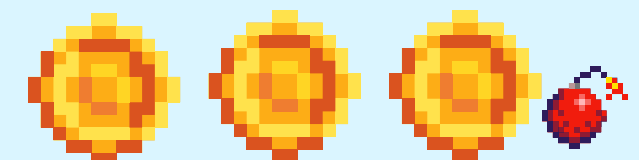
Interacciones Infinitas

1 Point



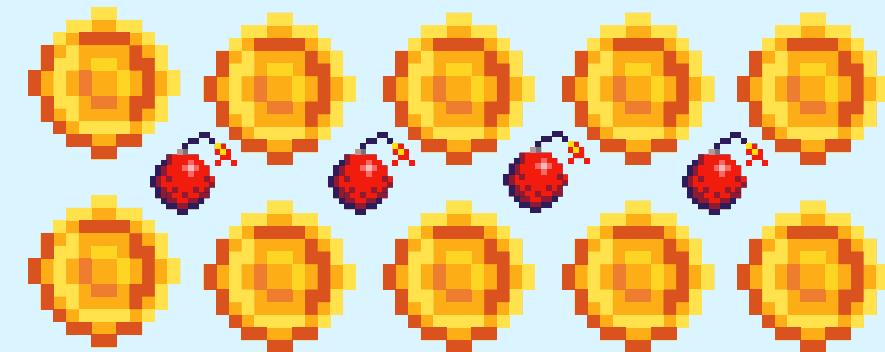
Crear videojuegos con frases

3 Point



Historias en tiempo real

10 Point



INTERACCIONES INFINITAS



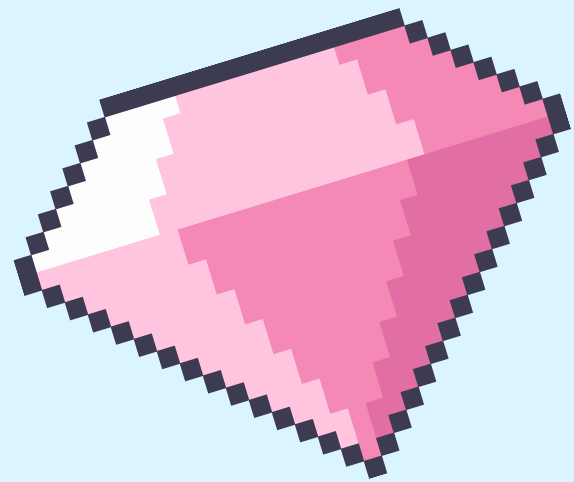
Interacciones personalizadas creadas en el momento
para cada uno de los NPC (Non-Player Character),
sin importar si son relevantes en la historia o no.



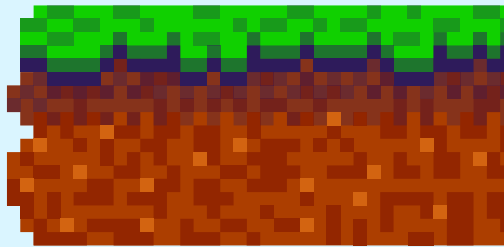
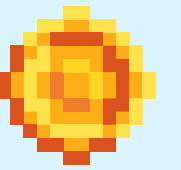
CREAR VIDEOJUEGOS CON FRASES

Utilizar una frase, que especifica una idea o concepto y en base a ello desarrollar un videojuego funcional, a medida y al momento.

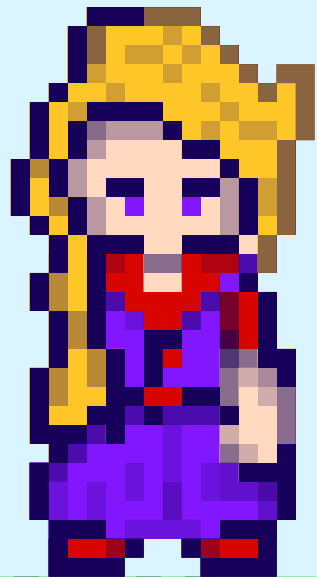




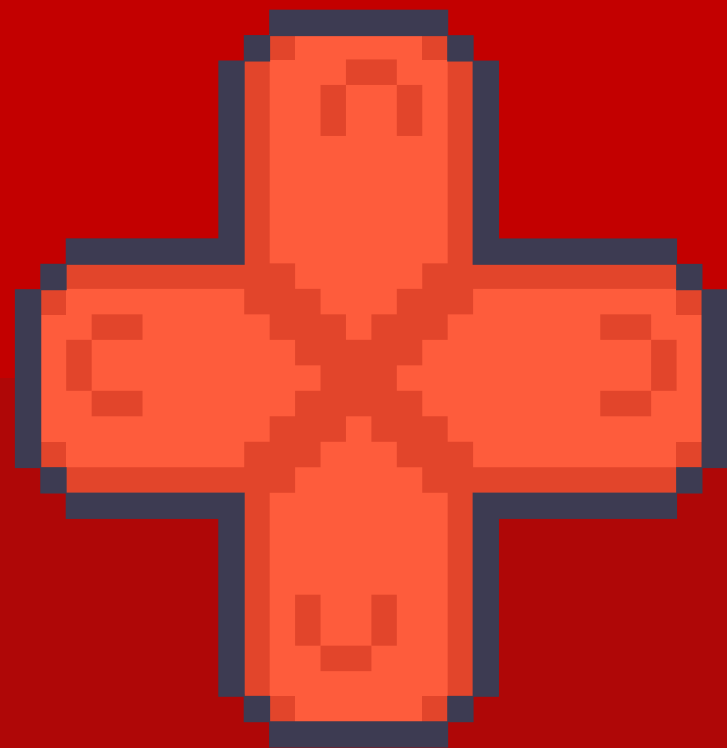
HISTORIAS EN TIEMPO REAL



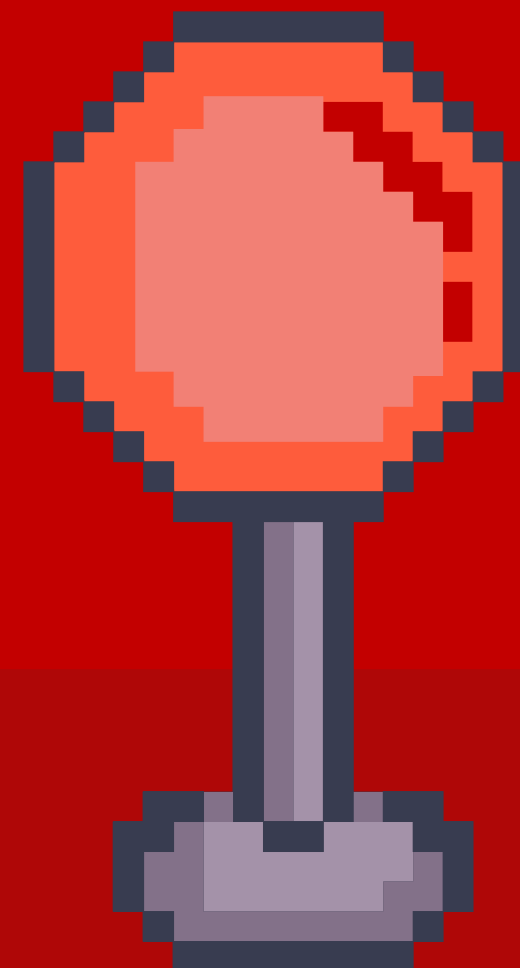
Historias personalizadas en base a las decisiones que toma el jugador, dando como resultado posibilidades infinitas, con finales irrepetibles y una experiencia única



LA REALIDAD



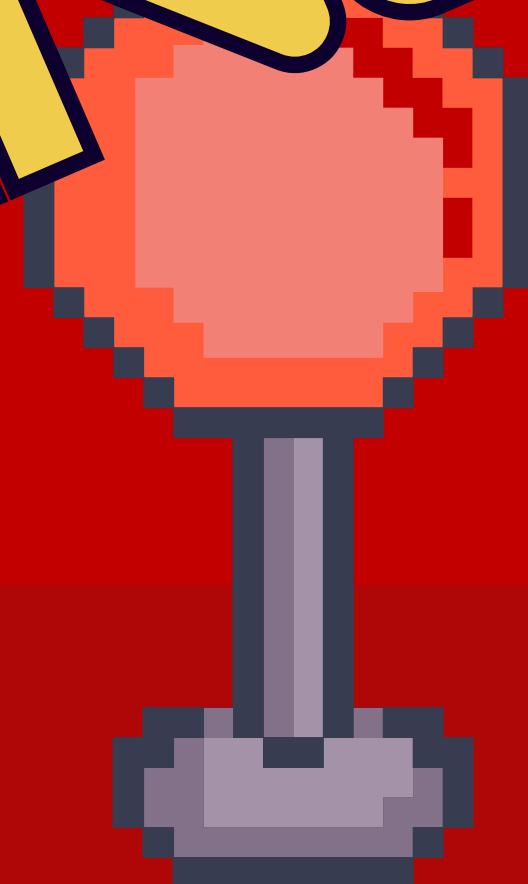
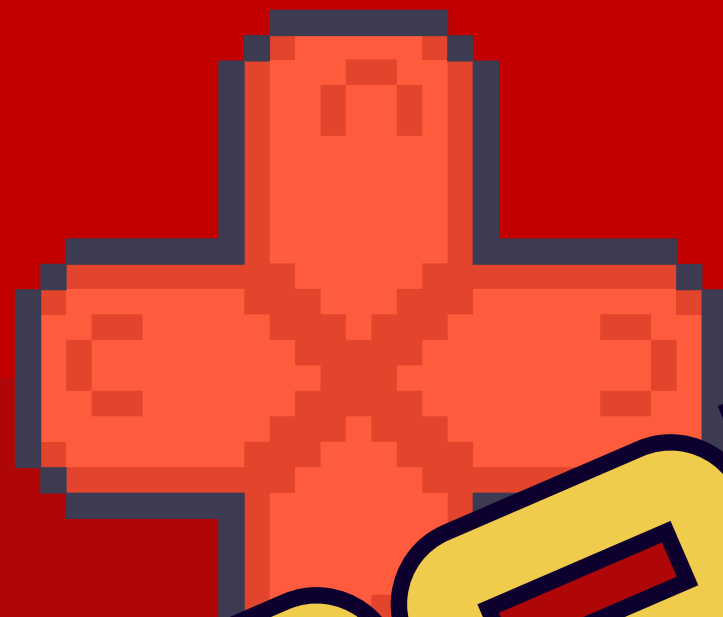
START



MARKETING

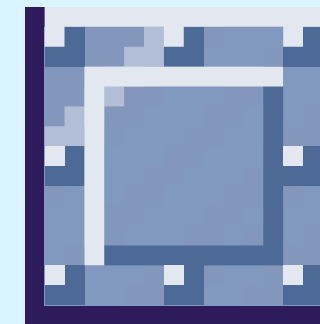
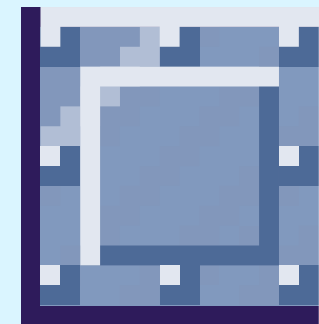
LA
REPAIR RECORD

START

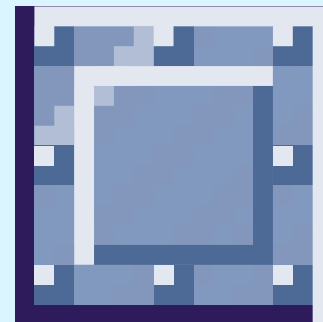
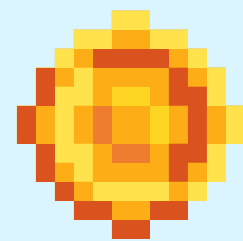
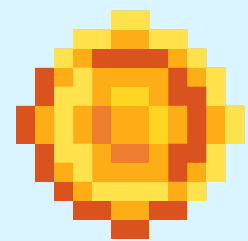


EL MARKETING

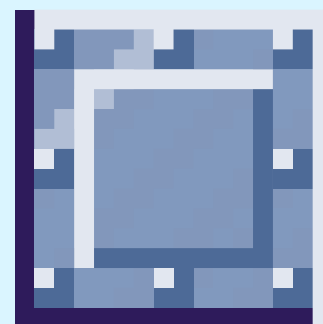
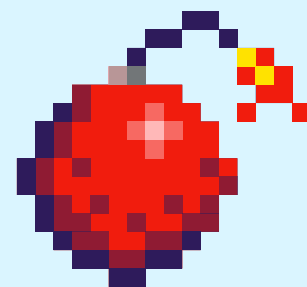
Es claro que las empresas solamente quieren generar ganancias, nadie lo hace por amor al arte, para ello, se arriesgan inventando, pero también mienten.



LA VERDAD SOBRE EL FUTURO Y LA IA

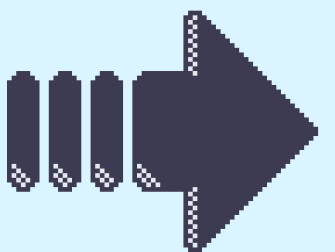


No es tan nuevo.



Pero avanza rápido

ADVANCE TO THE NEXT LEVEL



CREATORS OF THE GAME



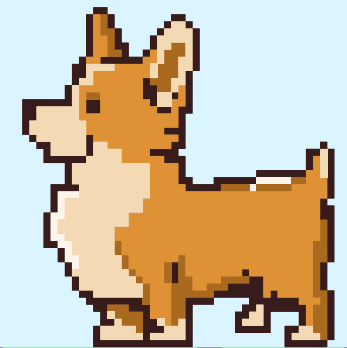
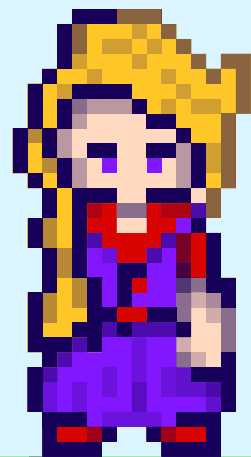
MINECRAFT



ROGUE



THE BINDING OF ISAAC



THANK YOU FOR
PLAYING!



GAME RESOURCE PAGE

PANGAEA: PROCEDURAL ARTIFICIAL NARRATIVE USING GENERATIVE AI FOR TURN-BASED VIDEO GAMES:
TANISHQ CHAWLA. (S. F.). [HTTPS://SCHOLAR.GOOGLE.COM/CITATIONS?HL=EN&USER=UUXCDL4AAAAJ](https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=UUXCDL4AAAAJ)

AI IN (AND FOR) GAMES:

KARPOUZIS, K., & TSATIRIS, G. A. (2021). AI IN (AND FOR) GAMES. EN LEARNING AND ANALYTICS IN INTELLIGENT SYSTEMS (PP. 27-43). [HTTPS://DOI.ORG/10.1007/978-3-030-76794-5_3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-76794-5_3)

THE ETHICS OF AI IN GAMES:

DAVID MELHART. (S. F.). [HTTPS://SCHOLAR.GOOGLE.COM/CITATIONS?HL=EN&USER=A4PT3BKAAAAJ](https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=A4PT3BKAAAAJ)