



PUC Minas

Desenvolvimento de NPCs com comportamentos engajados

Arthur de Sá Braz de Matos
Gabriel Araújo Campos Silva

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Sumário

- 1 Dados do artigo
- 2 Problema abordado
- 3 Motivação e justificativa
- 4 Objetivo
- 5 Conclusões e trabalhos futuros

Dados do artigo

- Desenvolvimento de NPCs com comportamentos engajados
- Guilherme Alves da Silva
- Marcos Wagner de Souza Ribeiro
- Universidade Federal de Jataí (GO)
- SBGames - 2021

Problema abordado

- Personagens não jogáveis (NPCs) nem sempre possuem comportamentos considerados adequados e responsivos. Esta artificialidade pode gerar problemas de qualidade em um jogo e até reduzir o interesse do jogador.

Problema abordado

- Personagens invencíveis cuja a IA produz frustram o jogador.
- Assim como personagens previsíveis cuja a IA produz comportamentos genéricos.

Motivação e justificativa

- Entender o papel da IA na construção de agentes artificiais.
- Buscar os critérios que compõem o processo de tomada de decisão de NPCs.

Motivação e justificativa

- Intensificar o caráter lúdico e imersivo dos jogos digitais.
- Testar a percepção humana do que é real ou artificial.
- Função dos NPCs é simular o comportamento de jogadores reais.

Objetivo

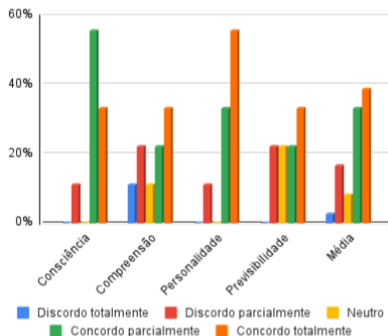
- Dar aos NPCs a habilidade de reconhecer, entender e expressar emoções.
- Incorporar inteligência emocional em agentes artificiais.
- Como traduzir emoções em ações?

Objetivo

- Identificar o nível de consciência e compreensão.
- Criar a personalidade e previsibilidade de personagens.

Conclusões e trabalhos futuros

- Taxonomia no desenvolvimento de comportamentos engajados dos NPCs em um jogo proposto pelos autores do artigo.



Conclusões e trabalhos futuros

- Técnicas tradicionais de IA são o grande obstáculo que interferem no comportamento de NPCs mais engajados.
- Outras técnicas são necessárias para que os NPCs consigam adaptar o comportamento cada interação com o usuário.