

Incorporación de tecnologías innovadoras en videojuego "Romance GO"

Juan Eduardo de Urraza, José Gabriel Villalba, Roberto Cristaldo
jeuazarru@posibillian.tech, gabriel@posibillian.tech, roberto.cristaldo@posibillian.tech
Posibillian Tech S.A.

PROGRAMA PROINNOVA – CONVOCATORIA 20212 – CÓDIGO DE PROYECTO DETE 21-18

RESUMEN

El objetivo del proyecto es Investigar e incorporar cuatro tecnologías innovadoras al videojuego actualmente en desarrollo "Romance GO".

Las cuatro tecnologías son mapa para juegos de *Mapbox*, *Blockchain* y NFTs, Inteligencia Artificial conversacional para un chat inteligente, y generación de personajes combinatorios en 2D.

Estas cuatro tecnologías son sumamente innovadoras y no existen prácticamente proyectos en el mundo que las estén utilizando en forma combinada.

Adicionalmente se incorporó al juego: juego personajes, vestimentas y actividades vinculadas a ciencias.

INTRODUCCIÓN

La propuesta es innovadora a nivel Global. El sistema de Mapbox de mapas para videojuegos aún no cuenta con juegos importantes lanzados en su plataforma. Por lo tanto, seremos uno de los primeros desarrolladores en el mundo en utilizarlo comercialmente.

Respecto a *Blockchain* y NFT, expertos y analistas lo ven como el futuro del *gaming* y con un potencial enorme. Si bien existen varios juegos en la actualidad que usan *Blockchain*, aún no existe ninguno que haya sido un éxito rotundo.

Respecto a la creación de personajes, si bien en el mundo existen muchos sistemas de creación y configuración de personajes, en su mayoría todos son el 3D. Nosotros, en cambio, estamos creando un sistema de creación de personajes en 2D, ilustrados, con ropas intercambiables, en diferentes posiciones, actividades, y solos o acompañados.

El uso de la IA para conversaciones en videojuegos actualmente es una tecnología que está en sus fases iniciales. Por lo tanto, existe un gran espacio para la investigación e implementación de una manera útil e inteligente. Esto podría convertirnos en líderes en esta tecnología.

MATERIALES Y MÉTODOS

El diseño de las interfaces se realizó utilizando herramientas tales como *Figma*, *Adobe Illustrator*. Las ilustraciones en 2D para la creación y composición de personajes se utilizaron software especializados *Adobe Photoshop*, *Clip Studio*, además se utilizan unos dispositivos especializados que permiten al equipo de arte dibujar directamente sobre un lienzo digital que a su vez es el monitor en sí.

El desarrollo de software se hizo con una integración y mezcla de tecnologías y lenguajes de computadoras, donde se destacan *Unity*, *Node.js*, *React.js*, bases de datos SQL y base de datos no SQL. La gestión de proyectos se realizó mediante metodologías ágiles.

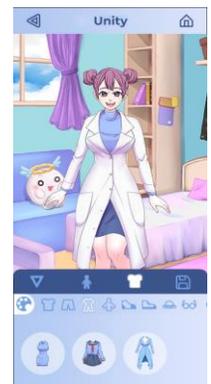
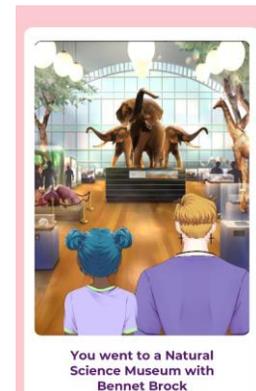
RESULTADOS

El principal resultado obtenido es la aplicación en fase Open Beta (Producto Mínimo Viable) listo para su fase de pre-lanzamiento, lanzamiento y comercialización.

Todos los objetivos, metas y alcances planificados fueron logrados en el proyecto:

- Plataforma *Mapbox* de mapas,
- *Blockchain* y NFT
- Inteligencia Artificial conversacional
- Generación de personajes combinatorios en 2D

Adicionalmente se logró incorporar: juego personajes (esto fue un pedido específico de las autoridades de CONACYT), vestimentas y actividades vinculadas a ciencias.



CONCLUSIONES

Gracias al aporte de CONACYT en el marco del PROINNOVA se lograron los objetivos del proyecto. Adicionalmente, debido a la planificación presupuestaria que se realizó como parte del proyecto, el activo más importante se materializó en el capital humano que queda como un activo para el país.

REFERENCIAS

- https://www.researchgate.net/publication/328215976_Spoken_Conversational_AI_in_Video_Games_-_Emotional_Dialogue_Management_Increases_User_Engagement
- <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023>