



VIDEOJOGOS INTELIGENTES

Luís Moniz

Cada vez mais a Inteligência Artificial é uma componente fundamental de um videojogo. Seria impensável investir num jogo AAA onde os oponentes se comportassem com base em padrões identificáveis e previsíveis. Por exemplo, o que seria do FIFA se os jogadores se comportassem como os fantasmas do pacman?

Nesta palestra vamos fazer uma viagem no tempo desde as primeiras tentativas de desenvolver artefactos que permitissem jogar partidas de uma forma automática até às apostas mais recentes na construção de mundos onde é complicado distinguir as personagens artificiais.

Vamos em simultâneo, nesta viagem, focando os desenvolvimentos da inteligência artificial e as diferentes formas que toma a sua aplicação nos vários tipos de jogos, permitindo construir desafios mais reais, orientados ao utilizador e oferecendo uma experiência imersiva mais completa.