Memoria de actividades

2022/2023



Estimados socios

Durante el segundo semestre del pasado año, concretamente en octubre, realizamos la actividad de pitch deck en las dependencias del parque tecnológico de Cracovia, en Polonia. Presentando el proyecto Revenant Souls como parte del resultado del proceso de aceleración en cual fuimos mentoreados por Walkabout Games (Ahora, Different Tales games) y gestionado por Digital Dragon Accelerator. Este proceso nos permitió abrir una sucursal en la ciudad de Cracovia, ampliar nuestra red de contactos, y conocer al agregado comercial de ProChile en la ciudad de Varsovia.

A la llegada, fuimos notificados de la adjudicación de un Innova Región para el proyecto Målingen, el cual es una metodología de estudio STEM, a través de la creación de un computador de 8 bits. Esta metodología busca enseñar a los estudiantes de enseñanza media cómo se diseña y se implementa una maquina digital, en este caso un computador, estudiando su arquitectura, sus módulos y sus componentes electrónicos, terminado con la confección de un lenguaje de programación ad hoc a este proyecto.

Al entrar el 2023, las fuerzas se dividieron en ambos proyectos. Por el lado de Revenant Souls, se trabajó en corregir la arquitectura de software y actualizar el arte, gracias a la incorporación de un nuevo director de arte, el sr. Matías Cabezas. A la par que se construían los módulos para Målingen.

Se pudieron realizar algunas validaciones de la metodología en las dependencias de la UCN, a través de talleres. En especifico para los estudiantes de PACE.

También se logró un acuerdo con el colegio San Luis del Llano, para realizar una validación con estudiantes de enseñanza media durante el segundo semestre en formato academia, lo que también permitió poner a prueba el orden de los contenidos que se explican gracias a la asistente virtual de este proyecto.

Esta academia se realizó durante el segundo semestre, contó en un principio con 15 estudiantes comprendidos entre 8vo y 2do medio. Para finalizar con 9. Cabe mencionar que esta academia fue de carácter voluntario para los estudiantes.

Los resultados fueron satisfactorios para el establecimiento, por lo que nos pidieron continuar para el 2024. Los que nos permitirá completar algunas partes de Målingen que no alcanzamos por razones de tiempo, en especial la parte de programación.

También empezamos con el diseño del **proyecto Eón**, que es una IA enfocada para la creación de narrativa procedurales en mundos virtuales. Esto fue decido ya que los sistemas implementados en Revenant Souls calzaban a la perfección con esta idea.

Eón cuenta de 7 partes:

* **Ícaro:** se encarga de creación de la personalidad de NPC y de sus recuerdos.
* **Mahuta:** se encarga del clima y en concreto el clima onírico, esta es una característica que modifica el clima del juego para adaptarlo a las emociones de los NPC en momentos concretos, como es el enfrentamiento con jefes.
* **Gólgota:** se encarga del sistema de sacrificios y tratamiento de heridas del protagonista. Cabe mencionar que el sistema de sacrificios afecta varias variables del juego.
* **Bragi:** se encarga de modificar los diálogos de juego, es decir, a los NPC se les da un lenguaje primitivo y este sistema los convierte en diálogos más elaborados. También se encarga de la propagación de la información por el mundo. En otras palabras, la información de los NPC no es estática, ya que depende de los sistemas antes mencionados.
* **Ise:** se encarga de la biomecánica de los personajes, es decir, son animaciones procedurales basadas en reglas biológicas.
* **Emei:** es el complemento de Mahuta, pero relacionado a la tierra, es decir, a la creación procedural del terreno en base a reglas sujetas a la narrativa del juego.
* **Hathor:** finalmente, este sistema se encarga de la creación procedural de la música del juego en base a reglas narrativas.

El funcionamiento de Eón divide la narración en sagas, cada saga cuenta de 5 actos, y cada acto cuenta de 7 partes.

Con esto se busca crear una experiencia de juego inmersiva, que se adapte a las decisiones del jugador, y que pueda proporcionar un mundo verosímil por tanto como sea necesario.

Las dos primeras sagas tienen directrices definidas, y sirven para establecer el mundo que se generará a partir de la tercera saga, es decir, las dos primeras son de entrenamiento de Eón para con el jugador.

Los sistemas de Eón: Ícaro, Mahuta, Bragi y Gólgota, están siendo financiadas por un proyecto de Startup Ciencia, que inicio en octubre del presente año. Mientras Ise, Emei y Hathor, empezarán su desarrollo en enero del 2024, financiadas por el Crea y Valida.

También se está en conversaciones con la empresa Wilug para el desarrollo de un nuevo producto de capacitación y entrenamiento con Realidad Aumentada.

En términos de registro de marcas: Ya se posee el de BCS Studios y el de Revenant Souls, el de Målingen está siendo tramitado.

Sin otro particular que agregar.

Muchas gracias.

Cristian Valenzuela

Director