



Crean una herramienta para mejorar los juegos de estrategia

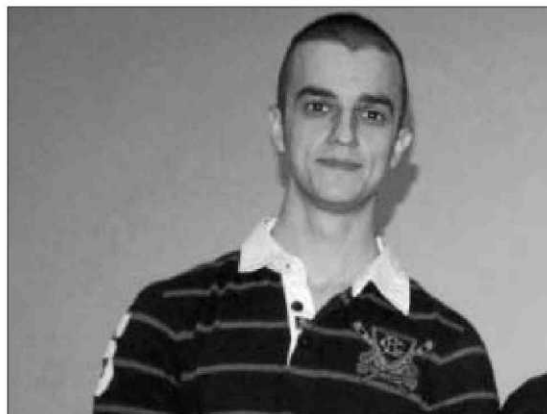
DICYT
SALAMANCA

El investigador de la Universidad de Salamanca Eduardo Sánchez Escudero ha creado una herramienta informática que pretende facilitar el desarrollo de los videojuegos de estrategia. La innovación consiste en un motor de gráficos cuya principal virtud es integrar partes del desarrollo de estos productos que suponen un gran coste de tiempo y dinero para las empresas que los fabrican.

Buena parte del proyecto se ha basado en la aplicación de conceptos de inteligencia artificial a los juegos de estrategia que se desarrollan en tiempo real, según ha explicado a la agencia Dicyt

Sánchez Escudero, que ha trabajado en esta idea con la ayuda del profesor Iván Álvarez Navia, del departamento de Informática y Automática de la institución académica salmantina. La idea ha obtenido el premio al mejor Proyecto fin de Carrera de Ingeniería Informática de este curso.

El motor de gráficos está relacionado con "la visualización de una escena, efectos visuales o efectos de postprocesado", comenta. Además, existe una parte muy importante de creación de entornos dinámicos en el videojuego, es decir, "entornos que están cambiando, porque se construyen y se destruyen obstáculos", por ejemplo. Los programadores tienen



Eduardo Sánchez, investigador de la Universidad de Salamanca.

DICYT

que ver cómo se van adaptando ciertas unidades a esos cambios a medida que el usuario hace uso del juego. Precisamente, en este

aspecto es donde la inteligencia artificial aporta más en la herramienta diseñada en este proyecto.

Todo ello son "partes costosas

en términos de rendimiento en los videojuegos", asegura, en el sentido de que las empresas invierten mucho capital y de que para los informáticos suponen gran parte de desarrollo de un juego.

A la hora de crear gráficos, "se reutiliza mucho código", afirma Eduardo Escudero, esto es, el conjunto de las instrucciones que debe seguir un programa en su ejecución, de manera que "lo difícil no es la innovación en sí y, de hecho, las empresas de videojuegos tienen departamentos de I+D que van desarrollando nuevas técnicas", indica.

Sin embargo, "la gran dificultad" para esos programas resulta en la integración de todos los componentes para permitir la construcción del juego". Por eso, "gran parte del esfuerzo de mi proyecto es la integración de todos esos elementos". ■