



DESPIERTOS

+ PROYECTOS

Una herramienta para diseñar videojuegos de estrategia

Eduardo Sánchez, de la USAL, idea un motor de gráficos para integrar las fases de elaboración de juegos y abaratar costes

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 explica Eduardo Sánchez Escudero, que ha trabajado en esta idea con la ayuda del profesor

Iván Álvarez, del Departamento de Informática y Automática de la institución académica salmantina, ha obtenido el premio al mejor Proyecto fin de Carrera de Ingeniería Informática de este curso.

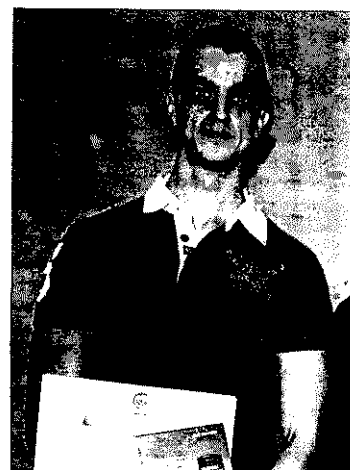
El motor de gráficos está relacionado con «la visualización de una escena, efectos visuales o efectos de postprocesado», comenta. Además, existe una parte muy importante de creación de entornos dinámicos en el videojuego, es decir, «entornos que están cambiando, porque se construyen y se destruyen obstáculos»,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

Los programadores tienen 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, costosas en el sentido de que las empresas invierten mucho capital y que para los informáticos suponen gran parte del esfuerzo de desarrollo de un juego.

A la hora de crear gráficos, «se reutiliza mucho código», afirma Eduardo Escudero, es decir, 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./ Dicyt



Eduardo Sánchez de la USAL/ DICYT