



«Actualmente los desarrolladores prefieren enfocarse en aspectos gráficos como la calidad de la imagen y el realismo de los personajes, pero no en el razonamiento de los juegos; han creado productos con una experiencia de juego muy entretenida, como los Angry Birds, pero han hecho a un lado la inteligencia», asegura Alejandro Garza Cuéllar, alumno del Doctorado en Tecnologías de Información (DTC) del Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey y director de la empresa JARA A.I. Solutions.

En la actualidad los videojuegos usan «trampas» para poder tener un nivel alto de dificultad, pero no necesariamente llevan implícita una inteligencia artificial. Esta empresa en incubación surge precisamente con la idea de hacer videojuegos con alto nivel de inteligencia que rompa las barreras que aparecen en los juegos de nueva generación.

«Con nuestra empresa, la cual está en etapa de incubación, estamos desarrollando aplicaciones que permitan brindar a los jugadores experiencias diferentes, por ejemplo, presentar mundos que puedan evolucionar o historias que estén cambiando constantemente», señala Garza Cuéllar.

En los videojuegos que se desarrollan ahora ya todo está establecido mediante líneas de código, y lo que se quiere en la empresa JARA A.I. es que realmente tengan un tipo de razonamiento para que el juego pueda estar cambiando y para que los personajes realicen tácticas o estrategias diferentes.

«Ese constante cambio y adaptación le da al producto un valor agregado que hace que el jugador sienta que todas las experiencias son diferentes y únicas. Y no se siente como el mismo juego que juegas una y otra vez, y siempre es exactamente igual», asegura.

Jugar un producto desarrollado con inteligencia artificial es muy diferente, ya que se puede encontrar una experiencia única cada vez que se juega, como ir cambiando de mundos conforme avanza el juego, o hacer que un bosque o una ciudad puedan crecer dependiendo de la dinámica del jugador, según explica el doctorando.



Actualmente los integrantes de esta célula de incubación se encuentran desarrollando varios juegos visualmente sencillos, pero aplicando diferentes técnicas de inteligencia artificial. Aseguran que la meta a un año es tener dos o tres juegos para dispositivos móviles.

«De entrada estamos desarrollando juegos pequeños para poder entrar al mercado. Por ahora estamos produciendo el arte de los mismos, y en unos dos meses ya tendremos un demo que se pueda jugar. Posteriormente comenzaremos a desarrollar videojuegos de los llamados Triple A, que necesitan mucho tiempo de desarrollo y presupuestos muy altos», según comenta.

Garza Cuéllar agrega que ya están trabajando también en la protección legal de sus productos y tecnologías. Los videojuegos, por su naturaleza, no se protegen con una patente sino con derechos de autor. Lo que sí es patentable son los métodos computacionales y los algoritmos que se desarrollan para la creación de la aplicación.

La célula de incubación JARA A.I. Solutions también está integrada por Ricardo Parra, alumno del DTC con especialidad en Sistemas Inteligentes; así como Jorge Hernández, Ramiro Nava y Alberto Herrera, alumnos de la Maestría en Sistemas Inteligentes (MIT). Todos ellos son asesorados por el doctor Leonardo Garrido.

FUENTE: Ciencia