



Videojuegos impredecibles: un nuevo software genera tramas al azar con los personajes secundarios

LOCALIZACIÓN: CITIC. Granada.

DURACIÓN VTR: 1'43"

RESUMEN: Investigadores del Departamento de Arquitectura y Tecnología de los Computadores de la Universidad de Granada han diseñado un software capaz de generar, en tiempo real y de forma autónoma, nuevos contenidos virtuales en videojuegos. Este sistema permite crear historias para los personajes secundarios, de manera que la partida cambie si el jugador interactúa con unos u otros.

VTR:

Crear historias para los personajes secundarios de los videojuegos, de manera que la partida cambie si el jugador interactúa con unos u otros. Esto es lo que consigue el software desarrollado por investigadores del Departamento de Arquitectura y Tecnología de los Computadores de la Universidad de Granada.

Rubén Héctor García
Fundación Software Libre

"Permite generar historias para personajes que podrían llamarse extras o no jugadores dentro de los videojuegos. Esos personajes tienen que tener unas historias, y guionizar esas historias es lo que puede hacer esta aplicación".

Pablo García
Investigador CITIC-UGR

"Los creadores de videojuegos pueden utilizar nuestro software para generar personajes secundarios con una historia lo más interesantemente posible para el jugador."

Lo que diferencia a esta de otras aplicaciones desarrolladas hasta el momento es que en este caso ni siquiera los desarrolladores del videojuego saben qué va a pasar.

Pablo García
Investigador CITIC-UGR

"Nosotros queremos que la historia ocurra de tal manera, y nuestro sistema genera el comportamiento de los agentes, a diferencia de otros trabajos que generan el comportamiento de los agentes sabiendo lo que va a pasar. Nosotros en principio no sabemos cómo va a ocurrir la historia".

Este software se ha desarrollado con tecnología basada en inteligencia artificial y en la generación automática de contenidos. Permite la introducción de nuevos protagonistas o desafíos que el jugador desconoce y que, al aparecer de forma inesperada, evitan que siempre se repita la misma escena y dotan de un mayor realismo al juego.

Antonio Mora
Investigador CITIC-UGR

"Es interesante tener herramientas que permitan generar de forma automática ciertas partes del juego".

Rubén Héctor García
Fundación Software Libre

"Si alguna vez te encuentras un personaje y ese tiene un padre, y te encuentras al padre, pues que se reconozcan padre e hijo".

Los resultados han abierto nuevas líneas de investigación con el objetivo de introducir, además de nuevos personajes, sentimientos humanos como la envidia o el amor. Unas herramientas por las que ahora se deben interesar las empresas creadoras de videojuegos.

Para obtener más información o resolver incidencias llamar al teléfono 647 310 157 o contactar a través del correo electrónico info@historiasdeluz.es