

Inteligencia Artificial en los Videojuegos

Andrés Felipe Echeverri Riaño

6000990

La inteligencia artificial y su desarrollo puede ser considerada como la última gran revolución tecnológica del siglo XXI. Ha sido una herramienta creada para facilitar y simplificar labores que normalmente consideramos tediosas, aunque muchas veces a coste de nuestra integridad cognitiva; aunque, ese no es el tema que se pretende tocar aquí.

Aunque uno podría pensar que las IAs son un invento reciente de la autoría de la empresa OPEN NI, lo cierto es que su avance viene de varias décadas atrás. Pues el uso de patrones de comportamiento y arboles ya había sido implementado en la industria de los videojuegos desde varias décadas atrás.

La IAs en los videojuegos existen casi que, desde su concepción, pues podemos afirmar que, sin el uso de inteligencias artificiales, la vida simulada y la inmersión que consiguen varios títulos no sería más que una idea mal ejecutada. Esto se vuelve cierto si analizamos títulos como los sims originales de Maxis, los cuales contaban con varios sistemas de comportamiento muy novedosos para la época, los cuales podían definir las acciones de nuestro personaje dependiendo de los estados de ánimo y necesidades que este tuviera. Siendo en muchos casos una mejor implementación de la IA que lo que ha conseguido Electrónica Arts con las entregas actuales.

Un ejemplo más primitivo de las IAs puede ser el que vemos aplicado en el FPS Halo: Combat Evolve, primera entrega de la saga y título que significó un auténtico salto técnico en la industria. En este, el jugador se enfrenta a enemigos alienígenas de la raza Covenant, los cuales son capaces de actuar según la manera de luchar del jugador; siendo capaces de buscar cobertura para cubrirse y emboscarnos, o atacándonos a quemarropa cuando ven que tenemos poca salud. Y puede que hoy en día estas acciones se den por hecho a la hora de jugar cualquier juego de disparos. Pero cuando nos remontamos a inicios de los 2000, nos damos cuenta que el avance de Bungie con este sistema de enemigos fue un gran salto en la tecnología de las IAs..

Y bien es cierto que, si comparamos estas inteligencias con modelos de lenguaje modernos como ChatGPT o Gemini, las inteligencias artificiales implementadas en videojuegos van a quedar microscópicas en cuanto a complejidad y capacidades. Pero independientemente de eso, su uso no se ha frenado, y no cabe duda de que a la vez que las IAs de los videojuegos sirvieron de apoyo para los modelos de lenguaje modernos, estos últimos serán de ayuda para poder mejorar su implementación en la industria, y probablemente no tendremos lejos el día en el que los npcs de un videojuego puedan responder a nuestras acciones de manera natural como lo harían con la ayuda de ChatGPT en su base de datos.