

Santiago Rueda

El Papel de la IA en Wendy's Inn

La búsqueda por el progreso de la inteligencia artificial lleva existiendo desde hace varios siglos, pasando por los primitivos autómatas del siglo XIX hasta las supercomputadoras actuales. Hoy en día la potencia de estos cerebros digitales, ha llegado al punto de mantener conversaciones increíblemente similares a las humanas, e incluso entender hasta cierto punto nuestra realidad, en casi cualquier ámbito.

Así pues el impacto que ha llegado a tener en los juegos es indudable y crucial para el funcionamiento de éstos. Por tanto, al realizar nuestro producto, hemos imaginado las grandes posibilidades que podría tener la implementación de algo así en "Wendy 's Inn", en especial considerando que se trata de un juego de terror que, si bien es de género "Point & Click", puede tener resultados interesantes.

Lo primero es pensar en los enemigos. Existe dentro del universo del juego una criatura cuya única manera de desplazarse es escuchando sonidos, de modo que al escuchar a un jugador, empezaría su camino hacia este, tratando de impedir que escape del hotel. Se podría generar entonces una IA capaz de oír por todo el escenario y detectar en qué parte se ha realizado un ruido y que de esa manera pueda encontrar la ruta más rápida de llegar hasta su víctima. Esto último de hecho ya existe, se le conoce como "pathfinding" y hay múltiples algoritmos disponibles que usan sus propios métodos para encontrar el camino más corto entre un punto A y B.

De otro lado, también podría existir una inteligencia artificial que adapte la dificultad de la experiencia según el desempeño del jugador, de esta manera, se eliminaría la necesidad de tener un selector de dificultad, pues el nivel de los desafíos variaría a cada momento e incluso podría impulsar al jugador a volverse más habilidoso, llevando así a la idea de crear una especie de tabla de puntajes mundial. Un ejemplo bastante conocido de este tipo de sistema está en "Resident Evil 4", donde tomando ciertas variables como la puntería del jugador, el propio juego hacía que los enemigos cambiarán su forma de interactuar con quien jugase.

Tener a un compañero en un juego como el nuestro sería de gran ayuda, sin embargo para hacer aún más interesante el proyecto, aquel acompañante podría aparecer solo cuando el sistema considere que debe aparecer, teniendo en cuenta por ejemplo la vida de este, o el hecho de que lleve mucho tiempo tratando de resolver algún puzzle.

Estas son apenas algunas de las posibles aplicaciones de la inteligencia artificial en Wendy's Inn, sin embargo, está claro que las maneras de implementarla son prácticamente infinitas, ayudando a que la experiencia en general sea mucho más divertida y logre el objetivo de asustar realmente a quien decida participar de ella