

# El invento español que reduce el trabajo de desarrollo de un videojuego de meses a horas

Un grupo de investigación de la Universidad San Jorge de Zaragoza ha desarrollado un motor de sugerencias que ayuda a los estudios a agilizar el diseño de niveles y jefes finales



Captura del videojuego «Kromaia» - Kraken Studios

0 **Rodrigo Alonso** • SEGUIR

MADRID - Actualizado 28/01/2021 20:36h

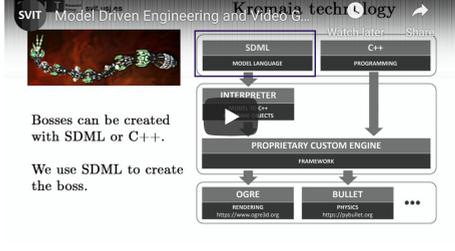
El avance de la tecnología está permitiendo que los estudios de desarrollo se inclinen por realizar videojuegos cada vez más ambiciosos. Sin embargo, como se ha visto en casos como el de «Cyberpunk 2077», no siempre es fácil cumplir con las expectativas creadas. Y más en el plazo acordado. Investigadores españoles de la **Universidad San Jorge de Zaragoza** han conseguido crear un software que es capaz de reducir el tiempo necesario para el **desarrollo de los personajes y niveles que componen una obra** de 10 meses de trabajo manual a 5 horas de trabajo en el ordenador.

**NOTICIAS RELACIONADAS**

Desde God of War hasta Halo Infinite: los videojuegos más esperados de 2021

«En el caso de los videojuegos especialmente ambiciosos, como "God of War", estamos viendo que hacen falta años para su desarrollo. Tanto que puede ser insostenible para aquellos equipos que no cuenten con mucho personal. Crear el contenido, cuando hay pocas manos, puede obligar a hacer un esfuerzo muy grande», explica a ABC Carlos Cetina, investigador principal detrás de este proyecto. Según destaca, la tecnología que ha desarrollado «está inspirada en la biología» y permite que un estudio pueda aprovechar el trabajo que ya ha hecho para completar la propuesta.

En concreto, el equipo ha creado un **motor de sugerencias de contenido**. Para guiar la evolución del desarrollo, la herramienta utiliza como ejemplo el material creado hasta entonces por los desarrolladores, simula cómo se comporta y lo compara con el original. «El desarrollador tiene que tener clara su visión y tener hecho parte del trabajo. Esta tecnología utiliza los ejemplos que se le ofrecen para mutarlo y ofrecer distintas variantes. En un videojuego tú tienes desarrollados unos personajes, unos niveles y unos jefes finales. Esto lo han hecho los trabajadores con mucho mimo y con mucho esfuerzo. Y en ellos hay un montón de información que el ordenador puede utilizar para crear nuevo contenido. Sirve como un patrón para seguir creando el título», dice Cetina.



El equipo de investigación destaca que el **objetivo de su tecnología «no es reemplazar a los desarrolladores»**, sino ayudarles, puesto que, inevitablemente, tendrán que trabajar con normalidad en el videojuego principal. Sin embargo, cuando su visión esté clara y quieran multiplicar el contenido que ya tienen, podrán utilizar esta herramienta. El motor de sugerencias les ofrecerá una nueva versión lista para su uso o que podrán retocar para añadir todos los detalles que quieran. A este respecto apuntan que la tecnología **puede ser especialmente útil en las expansiones de contenido** que reciben los títulos, como podría ser un DLC, o en sus continuaciones.

«Un jefe final o el diseño de un nivel no es algo que puedas dejar al azar. Cuesta muchísimo trabajo desarrollarlos. Cuando lo haces piensas en cómo el jugador debe sortear los obstáculos. Gracias a la herramienta podemos extraer el patrón que ha empleado el desarrollador, incluso si lo ha hecho de forma inconsciente, para que pueda utilizarlo en otras fases del videojuego», remarca el investigador principal.

## 10 meses en cinco horas

Para testar la tecnología, los investigadores **emplearon el videojuego «Kromaia»**, creado por el estudio español **Kraken Empire** para PlayStation 4 y Steam. Los enemigos finales de cada nivel exigieron 10 meses de trabajo, considerando tanto el tiempo de desarrollo como el de pruebas con jugadores. Con la tecnología desarrollada por el grupo de la Universidad San Jorge, los enemigos finales que obtuvieron fueron comparables a los creados por los desarrolladores y **solo requirieron de 5 horas de computación en un ordenador convencional**. Aunque, evidentemente, después hay que comprobar que todo el proceso ha sido correcto y se adapta a las expectativas del estudio y el jugador.

«Pensar o diseñar los puntos débiles o las armas de un jefe es algo que a veces puede resultar algo complicado. Esta herramienta nos ofrece unas variantes que pueden funcionar igual de bien o mejor. Agiliza bastante el proceso de producción y te puede dar otras ideas», explica a este diario **Daniel Blasco**, cofundador y desarrollador de Kraken Empire. El estudio, en estos momentos, está trabajando en la continuación de «Kromaia» ya con PlayStation 5 en mente y está utilizando el motor para agilizar el trabajo.

Asimismo, Cetina espera que el empleo de esta tecnología pueda **ayudar a los estudios españoles a ser más competitivos**. Y es que, aunque en nuestro país el videojuego genera el doble de dinero que el cine y la música grabada, las empresas nacionales dedicadas a la creación están lejos de contar con las herramientas que tienen a su disposición las grandes compañías del sector.

COMENTAR LA NOTICIA

TEMAS

TE RECOMENDAMOS

**WhatsApp: cinco consejos para proteger tu privacidad y librarte de los «fisgones»**

**Samsung Galaxy S21: una apuesta decidida por el diseño y la fotografía**

**Sesortea: la web que sorteá casas en España**

**¿Qué pasaría si hubieras invertido \$1K en Netflix hace un año?**

**Alertan sobre una «vulnerabilidad crítica» en TikTok que expone los datos d...**

**Trucos para desconectar del «smartphone» y combatir el estrés tecnológico**

## + Deja tu comentario

**Invertir 250€ en Amazon u otras acciones podría generarle ingresos extra. Vea cómo...**

**[Galería] La foto inocente que arruinó la carrera de un deportista de salto con pértiga**

**Google Maps ya muestra el precio de la gasolina en España**

**El temor por la privacidad de las conversaciones de WhatsApp provoca la huida d...**

**¿Por Qué La Gente Está Comprando Este Telescopio? (Mejor Que Los De 3000€)**

**Alagon: Liquidación De Coches 2020 No Vendidos. Los Precios Podrían Sorprendente**

Publicidad

**FAMMILY**

La solución para tener lo mejor y ahorrar de verdad

Y cada línea adicional

300 Mb 50 GB Llamadas ilimitadas **45€** /mes

50 GB Llamadas ilimitadas **6€** /mes

TARJETA REGALO **30€** SOLO Aquí **900 869 985**

## LO MÁS LEÍDO EN ABC

- Tecnología** **ABC**  
WhatsApp: Los tres cambios que debes realizar en WhatsApp para que tu cuenta sea realmente segura
- Emotet, el virus «más peligroso del mundo», acaba desmantelado en una operación policial internacional
- Telegram: El nuevo truco de Telegram para que los usuarios no tengan excusas para dejar WhatsApp
- ★ ABC PREMIUM Tus datos personales, un tesoro para las grandes tecnológicas y el cibercrimen
- ★ ABC PREMIUM Los peligros que esconde la tecnología que ha «resuscitado» a Lola Flores



## Así se preparan las ciudades para vivir (mejor) después de la covid

Publicidad

**Una semana con esta apuesta china por la gama alta: ¿vale la pena?**

La firma china apuesta por la tecnología 5G y la fotografía en sus nuevos terminales

J.M.SANCHEZ

- Samsung Galaxy Fold 2: más interesante
- Honor 20: un smartphone equilibrado
- TCL Plex: para desafiar a Xiaomi
- OnePlus 8T: candidato a mejor Android

Publicidad

**Prueba ya ABCPremium\***

**DOS MESES POR SOLO 1€**

Publicidad

**Prueba ya ABCPremium\***

**DOS MESES POR SOLO 1€**

ULTIMAS NOTICIAS

- Carvativir
- Tipos de test de coronavirus
- Reddit desafía a Wall Street
- Cuando se cobra el ERT
- Ayudas al alquiler en Madrid
- Horoscopo jueves 28 de enero

**Entradas Film Symphony Orchestra Madrid**

Auditorio Nacional

**-22% | 67€ | 52€**

**Cupón descuento Tuimeilibre**

Código descuento Tuimeilibre

Publicidad

**Prueba ya ABCPremium\***

**DOS MESES POR SOLO 1€**

Publicidad

**Prueba ya ABCPremium\***

**DOS MESES POR SOLO 1€**