

Google presenta inteligencia artificial para videojuegos

Lo nuevo de Google en el campo de la inteligencia artificial es SIMA, un agente capaz de jugar videojuegos como un humano. Los de Mountain View han trabajado con varios estudios y han entrenado la tecnología utilizando títulos como Goat Simulator 3, Teardown y No Man's Sky, entre otros.

Los investigadores de Google DeepMind han explicado que el objetivo detrás de SIMA no es crear una IA que pueda obtener puntajes altos o ganar un juego. Por el contrario, la idea es que pueda aprender a interpretar instrucciones en lenguaje natural para completar objetivos, mientras reconoce los entornos tridimensionales que presenta el juego y se anticipa a lo que puede suceder después.

La compañía ha aclarado que la nueva tecnología forma parte de un proyecto de investigación. Por ende, no busca convertirse en un reemplazo de la IA que ya se utiliza en diferentes videojuegos para, por ejemplo, potenciar a los NPC. En su estado actual, funcionaría como una suerte de acompañante del jugador humano, pudiendo responder a solicitudes específicas para el cumplimiento de diferentes tareas.

Google ha comentado que el entrenamiento con los videojuegos de Tuxedo Labs, Coffee Stain Studios y Hello Games, entre otros, le ha permitido a SIMA adquirir unas 600 habilidades básicas. Las mismas abarcan desde el uso de los menús del juego, hasta la navegación por los escenarios y la interacción con objetos encontrados en ellos.

Con información de 800Noticias