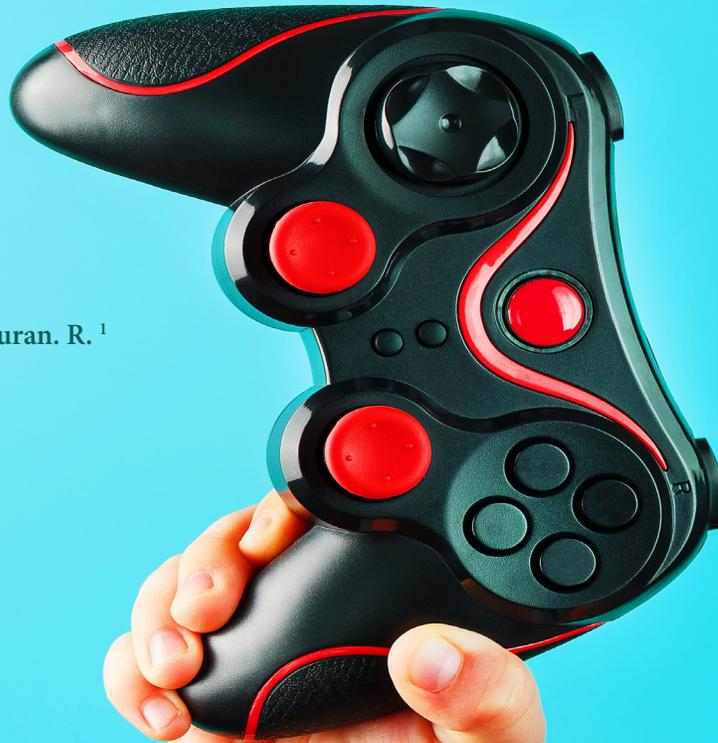


Juego de Terror Inteligente *Alien Isolation*

Jonathan A. Duran. R. ¹



¹ Ingeniero en Computación egresado de la FES Aragón UNAM.

Desarrollado por el estudio de videojuegos *The Creative Assembly* y distribuido por SEGA Europe Ltd, *Alien Isolation* es un videojuego de *survival horror* que se desarrolla en el año 2137. En esta historia conocemos a Amanda Ripley, una empleada de la corporación espacial Weyland Yutani e hija de la teniente Hellen Ripley.

La historia del juego transcurre 15 años después de los eventos de la famosa película *Alien El Octavo Pasajero*; en esta nueva historia se nos plantea que la estación espacial Sevastopol ha recuperado la caja negra de la nave desaparecida *Nostromo*, hecho por el cual nuestra protagonista decide emprender viaje a dicha estación para develar la información contenida en la caja negra y así poder averiguar lo sucedido con su madre. Desafortunadamente, para nuestra protagonista, este viaje será una pesadilla, pues se encontrará con una estación espacial en ruinas bajo el control de los andróides de la corporación Weyland Yutani, los cuales piensan eliminar a todo aquel que se interponga en los objetivos de la corporación. Dentro de las instalaciones de Sevastopol reina el pánico y la desesperación entre las pocas personas que aún quedan, pues no hay forma viable de abandonar la estación, lo que llevará a los sobrevivientes a desconfiar de todo extraño y a enfrentarse por los escasos recursos que aún quedan, pero eso no es todo, pues una extraña criatura podría estar acechando la oscuridad de Sevastopol.

Este videojuego no solo logra destacar su gran apartado artístico y su guión, que se mantiene fiel a lo presentado en el filme de 1979 dirigido por Ridley Scott, sino también por su diseño de niveles laberínticos con *puzzles* a resolver, que hacen de este juego un reto de supervivencia. Sin

embargo, quiero destacar su programación para la Inteligencia Artificial del enemigo principal, el *Xenomorpho*, ya que esta IA se comprende de dos partes que están en constante comunicación para lograr que la criatura aceche de manera sofocante al jugador.

La primera parte de la IA presente en *Alien Isolation*, es la IA de primer plano, la cual le dice al monstruo cómo actuar ante estímulos de sonido y movimiento que detectan sus sensores simulados, esto permite que la criatura se mantenga acechando al jugador en todo momento, para que, ante un estímulo, se ataque a los personajes del juego o al mismo jugador. No obstante, esta IA de primer plano es más bien un árbol de decisiones que va desbloqueando módulos de decisión conforme el juego avanza en su historia, otorgándole al enemigo una capacidad de reacción.

La segunda parte de la IA presente en el juego fue nombrada por los desarrolladores como Director, la cual se encarga de saber la posición exacta del jugador e identificar el escondite donde este pueda encontrarse.

La función más importante de esta IA es la de mantener la tensión del juego, haciéndole creer al jugador que el monstruo se ha ido, para poder salir del escondite donde se encuentra y con esto hacer regresar a la criatura para atacar al jugador, pero esto no es todo, pues lo más sorprendente de esta IA Director, es su métrica de riesgo, la cual monitorea cuánto tiempo ha permanecido el jugador en una situación de poca tensión, dándole a la IA de primer plano una ubicación aproximada del jugador, lo que eventualmente ocasionara un encuentro.

Para más detalles de la IA del videojuego, consultar los siguientes artículos de internet: “El



Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=I2-YICSz-DU>

increíble sistema de AI de *Alien Isolation*” del sitio web Toolify.ai, y “La Inteligencia artificial de Alien Isolation, una serendipia psicopática” del sitio web gaceta.cusur.udg.mx.

Por si todo lo anterior fuera poco, este videojuego permite tener una experiencia más inmersiva a comparación de otros títulos, pues sus funciones de monitoreo de micrófono y monitoreo de movimiento de cabeza por medio del sensor *Kinect*, permiten que la criatura pueda reaccionar a estímulos de sonido emitidos por la persona real que este jugando, así como permitir al personaje principal del juego realizar los movimientos de inclinación de cabeza que la persona real este haciendo, lo cual es muy útil para revisar el entorno de juego por posibles amenazas.

Por lo anterior, *Alien Isolation* se ha convertido en un referente para la industria de los videojuegos, mostrando que es posible combinar un gran apartado artístico, gráfico y computacional en una misma experiencia. No obstante, este videojuego no es del todo perfecto, pues tiene una serie de desajustes que pueden interrumpir de manera significativa su jugabilidad.

Dentro de las fallas de *Alien Isolation* encontramos, que es posible que el jugador pueda quedarse atrapado en un escenario debido a fallos en la detección de eventos, ocasionando que haya puertas, ascensores y cinemáticas que no se ejecuten, obligando al jugador a reiniciar el juego, lo cual puede llegar a ser contraproducente, pues al cargar de nuevo la partida puede darse el caso de

que nuestro personaje se encuentre en una situación de riesgo en la que no estaba, o que simplemente se pueda perder el último punto de guardado.

En las consolas Xbox nos encontramos con la posibilidad de jugar videojuegos que se han descargado de manera parcial, desgraciadamente *Alien Isolation*, no tiene muy bien optimizada esta función, ya que, aunque nuestra consola Xbox nos indique que ya podemos jugar, no podremos avanzar más allá de la primera cinemática, pues la casi nula carga de niveles y funciones, ocasionarán que nos encontremos en un escenario casi vacío y completamente a oscuras.

También tenemos los posibles fallos en las colisiones del juego, estas fallas pueden hacer que el Xenomorpho no se agache, o no se levante cuando sea necesario, haciendo que la criatura se quede trabada en una misma animación, aunque estemos frente a ella, esto mismo puede suceder con personajes secundarios, haciendo que se ejecuten

animaciones antes de tiempo o que simplemente un personaje y el monstruo se queden congelados porque sus modelos se atravesaron. Esto también puede afectar a las armas, pues hay casos donde el uso de la pistola o del lanzallamas no ocasionaran reacción de ningún tipo en el monstruo, haciendo que haya incluso situaciones donde seamos invisibles a este.

Por todo lo expuesto en esta reseña puedo decir que, pese a sus fallos, *Alien Isolation* es un juego que recomiendo ampliamente para todos aquellos que disfruten del género *Survival Horror* de los videojuegos, así como también para aquellos fans de la franquicia de *Alien*, pues a diez años de su lanzamiento, el juego ha envejecido bastante bien, y si ya lo han jugado, no es mal momento para revivir la historia, pues el 7 de octubre del presente año, se dio a conocer que el estudio desarrollador de *Alien Isolation* ya se encuentra trabajando en una secuela, la cual se espera esté a la altura de su predecesor. 



Recuperado de <https://gamerant.com/alien-isolation-dlc-prequel-corporate-lockdown/>