
El ejército de EEUU se alía con Intel para crear los mejores juegos de guerra

13/04/2013



Unreal Tournament 3, *Halo Online* o *Tom Clancy's EndWar* pueden ser los mejores juegos de guerra pero no para los militares. Tendrán gráficos impresionantes, podrán recrear episodios bélicos como nadie y desplegar una violencia casi como la real pero tienen demasiado cuento. El ejército de EEUU prefiere usar mundos virtuales para entrenar a sus soldados. Ahora, acaba de aliarse con Intel para conseguir lo que no logró ni el mejor *Second Life*, que centenares de efectivos se despliegan sobre un teatro de operaciones y realizan una misión conjunta.

Los ejércitos, en especial el de EE.UU, llevan años jugando a la guerra desde un ordenador. Desde el proyecto DARWARS, usan simuladores para el entrenamiento de los soldados. Estos sistemas pueden usar el motor de un juego bélico online masivo como el Unreal 3, que está en el corazón de títulos como *Blitz*, *Medal of Honor* o *Gears of War*. Pero las creaciones comerciales sirven sólo para jugar, no para el entrenamiento virtual de situaciones reales. La imaginación de los creativos de la industria de los videojuegos no respeta las leyes de la física. Hay demasiada fantasía en sus escenarios y las posibilidades de los jugadores sólo están al alcance de un superhombre de cómic.

“MOSES supone un cambio radical frente al enfoque del motor de un videojuego normal”, dice Douglas Maxwell, responsable de ciencia y tecnología del STTC, el centro de simulación y entrenamiento del Laboratorio de Investigación del Ejército de Tierra de EE.UU (Army Research Lab, ARL). MOSES, cuyas siglas se corresponden con Military Open Simulator Enterprise Strategy, se apoya en la plataforma de software libre OpenSimulator para crear mundos virtuales. Es un *Second Life* pero de código abierto que los militares adaptan a sus necesidades. A diferencia de los juegos comerciales, “está espacialmente organizado, por lo que no te conectas en un

determinado nivel”, añade Maxwell. Es un mundo virtual persistente, no puedes abandonar el juego y retomarlo donde lo dejaste, la guerra ha seguido dentro mientras estabas fuera.

Pero el problema de MOSES o de Virtual Battle Spaces 2 (VBS2), el sistema de entrenamiento virtual para pequeñas unidades que usa el ejército de EE.UU, es que no permiten que jueguen a la guerra más de 40 de efectivos. “Todos los participantes pueden estar dentro, cada uno experimentando un escenario diferente, todos al mismo tiempo”. La clave es conseguir una escalabilidad que permita tener grandes áreas de terreno, más complejidad en el entorno y, sobre todo, un mayor número de participantes. “Aquí es donde nuestro trabajo se cruza con el de Intel”, explica el responsable del STTC.

El primer ensayo tuvo lugar en Atropia, un país inventado rico en reservas de gas y petróleo cerca del Mar Caspio

El acuerdo firmado con Intel Labs, la división de investigación de la multinacional de los procesadores y el US ARMY pretende llevar MOSES a otro nivel. Con el concurso del cloud computing, Intel Labs ha desarrollado una serie de tecnologías para permitir que centenares de participantes puedan interactuar en un medio virtual realista con el que los militares puedan diseñar ejercicios de gran realismo e inmersión. “Estamos tratando de aumentar la cantidad de personas que el sistema puede soportar en 100 veces”, comenta Maxwell.

La batalla de Brentville

En cuanto a los escenarios, buscan una libertad de acción que los juegos comerciales tampoco ofrecen. “No hay escenario ideal, sólo diferentes escenarios basados en objetivos de formación”, explica el responsable del STTC. Por ejemplo, un escenario para ensayar una misión de combate urbano puede necesitar sólo unos bloques cuadrados de espacio virtual. Pero, el ensayo de una misión de un convoy militar puede requerir grandes extensiones de terreno para simular un ataque IED (artefacto explosivo improvisado) durante una misión de traslado de suministros. “La idea es hacer el sistema de formación virtual lo suficientemente flexible como para afrontar situaciones de entrenamiento más abiertas”, detalla Maxwell. En vez de escenarios con un guión preestablecido, los instructores podrán decidir dónde tendrá lugar el ataque o en qué lugar habrá un encuentro entre soldados y civiles.

Están trabajando en un software de inteligencia artificial que pueda imitar hasta la forma de hablar de la población local.

El primero de los ensayos tuvo lugar hace unos días. En él, Atropia es un país inventado rico en reservas de gas y petróleo en las cercanías del Mar Caspio. Además, por su territorio pasa un estratégico gaseoducto. Una de sus infraestructuras clave está en la ciudad de Brentville, nombre tan ficticio como el de Atropia. Una compañía del ejército tiene que desplegarse en la zona. Mientras un pelotón cubre el perímetro de la ciudad, otro tiene que adentrarse e identificar a los principales líderes de la urbe, sus relaciones con la gente y determinar quiénes son los chicos malos, los buenos y cómo se relacionan.

“Ha sido el primer test de integración completa”, explican desde Intel Labs. Dos han sido los principales resultados de la prueba. “En primer lugar, el escenario funcionó como estaba previsto y fue exitosa en el sentido de que el juego de roles se mostró como un medio efectivo para crear las dinámicas de interacción necesarias para el entrenamiento”, añaden. El segundo resultado fue conocer mejor las necesidades de la plataforma tecnológica, en especial los recursos de red que necesita un sistema de entrenamiento virtual como éste.

En mayo, realizarán el segundo test, ya con varios centenares de efectivos. “Este experimento ha sido la base, el punto de partida para probar todos los componentes del prototipo”, afirma Maxwell. El objetivo de los militares es ir sumando complejidad al sistema. Están trabajando en un avanzado software de inteligencia artificial que pueda imitar la actividad y hasta la forma de hablar de la población local. A final de año quieren que varios miles de participantes puedan jugar a la guerra con MOSES.
