На самом деле первые шаги искусственного интеллекта в области компьютерных игр не были столь удачны.

Прежде чем эта компания выпустила Происхождение в свободное плавание, она также выпустила еще один искусственный интеллект, который ступил на поле одной стратегической игры. В результате он так и не смог победить хотя бы одного самого простого игрока.

Выбор стратегических игр в качестве основной среды тестирования в основном был обусловлен типом самих игр.

В настоящее время единственные игры на рынке, в которых люди могли на равных посоревноваться с искусственным интеллектом, являлись стратегическими играми.

В шутерах и головоломках у людей не было и шанса на победу против искусственного интеллекта.

Все эти сложные загадки в головоломках были трудны только для людей, для искусственного интеллекта они не представляли никакой сложности.

В стратегиях из-за ограниченного поля зрения искусственный интеллект не мог видеть все передвижения противника, что давало обеим сторонам пространство для стратегических маневров.

В то же время каждый недочет или недосмотр мог привести к неприятным последствиям.

У искусственного интеллекта существовало только одно большое ограничение - скорость вычислений.

По началу люди могли победить искусственный интеллект в шахматах, если они играли в блиц режиме, но как только они начинали играть в медленном режиме, победить искусственный интеллект было практически невозможно. Поскольку искусственный интеллект и человек имели совершенно разные способы мышления, чем сложнее была ситуация, тем больше времени искусственному интеллекту требовалось для расчета оптимального решения.

В стратегиях же не хватало времени на размышления, из-за чего искусственному интеллекту было необходимо прописывать иной способ мышления.

Конечно, помимо этого аспекта, с точки зрения работы, искусственный интеллект явно превосходил людей.

Для некоторых игроков управлять десятками солдат одновременно было довольно трудно.

Но для искусственного интеллекта, независимо от количество солдат, это не являлось проблемой.

И так как это было относительно несправедливо по отношению к игрокам, компания, которая разработала Происхождение, наложила на него определенные ограничения - она принудительно ограничило его средний ДВМ примерно до четырехсот единиц, а пиковое значение до шестисот единиц, что не сильно отличалось от значений экспертов.

Конечно, даже если ДВМ искусственного интеллекта был ограничен, он все равно имел преимущества перед человеком, потому что ему не нужно было нажимать одни и те же кнопки, чтобы его руки не остывали, из-за чего каждый его шаг был эффективным.

Другими словами, хоть его средний ДВМ и держался около четырехсот единиц, на самом деле он мог сравниться с человеческим ДВМ в размере шестисот единиц.

После того, как Происхождение успешно победил множество экспертов из трех разных регионов, компания, которая разработала Происхождение, объявила о том, что из-за явного преимущества искусственного интеллекта перед людьми, его средний ДВМ будет ограничен тремястами единицами.

Можно было сказать, что это было справедливо, или же можно было сказать, что компания просто боялась отпугнуть профессиональных игроков, так как никто не хотел сражаться против компьютера, который и так имел преимущества перед людьми.

Но для профессиональных игроков «Warcraft: The Frozen Throne» это объявление было похоже на провокацию.

В то же время, эта компания также объявила награду в размере ста пятидесяти тысяч долларов США, для ее получения всего лишь нужно было победить Происхождение согласно турнирным правилам!

Такая высокая сумма вознаграждения являлась огромным соблазном для профессиональных игроков «Warcraft: The Frozen Throne». Ведь игра «Warcraft: The Frozen Throne» не была похожа на игру «League of Legends», где недавно проводился чемпионат за баснословные деньги.

Тем более, победа не только принесет им деньги, но и поможет им обрести популярность! Борьба от имени человечества и победа над искусственным интеллектом принесет им славу, которую многие люди хотели обрести.

Даже если эта компания и не предложила бы вознаграждение, эти профессиональные игроки все равно вышли сразиться с ней.

Некоторые люди задавались вопросом, почему они не бросили вызов Чэнь Мо, а решили для начала вызвать на бой Старлайта.

Но на самом деле это нетрудно было понять.

С одной стороны, так постепенно будут сгущаться краски. Если они бросили бы вызов чемпиону мира сразу же, то это не позволило бы им достичь нужного эффекта и внимания.

С другой стороны, в конце концов, компания, которая разработала Происхождение, еще и сама не знала, на каком уровне находилась их детище. Если они будут бросать вызов игрокам постепенно, шаг за шагом, то это уберезет их от раннего поражения.

Более того, Старлайт действительно являлся лучшим выбором, потому что они недавно встретились в рейтинговом режиме, и сила двух сторон была примерно равна. В то же время они оба играли только за расу ночных эльфов, и хотя в таком случае битва будет не очень зрелищной, но она определенно будет справедливой.

Если будет идти битва двух разных рас, обязательно найдется кто-то, кто будет говорить о превосходстве расы ночных эльфов. А так они покажут этой схваткой справедливую человеко-машинную битву.

Вступительная битва человека и машины привлекла внимание всего мира еще до того, как началась.

Причина, из-за которой многие называли ее вступительной битвой, заключалась в том, что каждый ясно понимал, что Происхождение, независимо от того, выиграет он или проиграет, определенно будет становиться сильнее и продолжит бросать вызов более сильным игрокам.

Мнения разделились по поводу исхода этой предстоящей битвы.

«Старлайт не смог победить его ранее, и сейчас он тем более не сможет его победить. Разве это не логично?»

«Но на этот раз ДВМ Происхождения будет существенно снижен. Вдруг в один момент ему не хватит скорости и он проиграет?»

«Но эти матчи будут проходить в оффлайн режиме, а не на серверах региона, из-за чего задержки как в прошлый раз не будет!»

«Старлайт не был готов в прошлый раз, так что я думаю он сможет обыграть его, если он

конечно просмотрел хотя бы пару реплеев, ибо эта машина играет по большей части по одному и тому же сценарию!»

У игроков были разные мнения, и каждый придерживался своих собственных мыслей.

Хотя большинство игроков верили в победу Старлайта, все понимали, что Происхождение имел множество преимуществ перед людьми.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1407038>