

Создать игру, которая сможет продемонстрировать все прелести Пангу?

Чэнь Мо немного подумал и сказал: - У меня есть кое-какие идеи, но для начала я должен увидеть, насколько специфичен этот ИИ.

Цяо Хуа сказал: - Без проблем. Приходи завтра в комитет по надзору за играми. Я сообщу соответствующим людям, а они уже покажут тебе Пангу.

Повесив трубку, Чэнь Мо начал думать о своей следующей игре.

Самый лучший способ продемонстрировать особенности нового ИИ - это создать совершенно уникальный мир и инновационную боевую систему.

Если этого не сделать, то ситуацию с появлением нового ИИ можно будет сравнить с появлением какого-нибудь десятиметрового робота, которого ученые решили в итоге не выпускать из своего ангара.

Очевидно, что будь то комитет по надзору за играми или же компания «7th Horizon», они обе захотят показать, что их ИИ намного лучшего другого ИИ на рынке.

И хотя два этих ИИ по сути были идентичны, тот, кто первый сможет продемонстрировать миру совершенство своего искусственного интеллекта, победит.

Так что неудивительно, что комитет по надзору за играми воспринимал это негласное соревнование всерьез.

Про это узнал не только Чэнь Мо, но и некоторые другие геймдизайнеры «S» и «A» класса.

Решение этого серьезного вопроса комитет по надзору за играми просто не мог возложить только на Чэнь Мо.

И эти геймдизайнеры прямо сейчас активно обсуждали в своих компаниях то, что они должны будут создать.

- Я думаю, что мы должны выпустить улучшенную версию игры «Earth online». С помощью нее мы сможем показать преимущества нового движка а также продемонстрируем его совершенство в случае имитации реального мира!

- Если правила реального и виртуального мира будут идентичны, пойдет ли это нам в плюс?

- Думаю да. По крайней мере нам теперь не придется продумывать все от «A» до «Я», что уже

сокращает пласт необходимой работы в разы.

----

- Я думаю, что мы можем создать игру о постройке каких-нибудь летающих объектов. Например, игрок сможет строить самолеты, ракеты и так далее. Представьте, вот мы создали игру, где игрок сможет создавать ракеты, после чего в соответствии с правилами физики реального мира игрок взлетит на этой ракете в небо и в конце концов достигнет космоса — разве это не покажет прелести нашего нового движка?

- Я думаю, что эта идея имеет место быть, но не кажется ли вам, что будет лучше, если мы создадим какой-нибудь зубодробительный экшен, где каждое попадание будет вызывать очень реалистичную реакцию? Разве в таком случае эта игра не станет как минимум популярной у хардкорной аудитории?

----

- Может мы создадим демку, где можно будет делать все, что угодно? Перестрелки и все сопутствующие уже немного устарело, может мы создадим демку, где можно будет еще и расчленять врагов? Но одобрит ли такую игру комитет?

- Это незначительная проблема. Нам выдали политическую задачу. И чтобы показать прелести этого ИИ, я считаю, что комитет по надзору за играми в этот раз закроет глаза на многие вещи.

----

Разные геймдизайнеры по-разному смотрели на решение этой проблемы.

Однако, поскольку они должны будут показать силу нового ИИ, все думали в основном над играми, что были завязаны на драках, перестрелках или физике.

Чэнь Мо же хотел продемонстрировать всю мощь этого ИИ с помощью игры, что была завязана на холодном оружии.

Обычно любой файтинг был жестко ограничен движком, и по большей части в таких играх модель повреждения сводилась к банальному «Нанес один удар? На модельке противника появилась одна капля крови, а из его количества здоровья было вычтено одно хп».

Конечно со временем такая система существенно улучшилась. Например, во многих играх банальное затыкивание кнопкой «Атака» по врагу со щитом приведет ни к чему хорошему, а скрытое нападение нанесет дополнительный урон.

В шутерах со временем начали появляться различные формулы расчета урона, из-за чего попадание в голову, шею, торс, руки и ноги не приводили к одному и тому же результату.

И теперь, с появлением этого ИИ, эта система шагнет далеко вперед

Но одной технологии было недостаточно для существенного рывка.

Для невероятной боевой системы помимо анимаций и откликов нужно было продумать множество других мелочей.

У Чэнь Мо было несколько относительно хороших идей, но смогут ли они быть реализованы или нет зависело от совершенства Пангу.

На следующий день Чэнь Мо пришел в комитет по надзору за играми.

Конечно же отдел исследований и разработок ИИ Пангу находился не в нем, но в нем можно было получить к нему удаленный доступ.

Цяо Хуа сказал: - Это только бета-версия, и она еще обладает некоторыми дефектами. Скоро мы уже полностью допилим его. Но почти все из более крупных функций уже готовы, ты можешь испытать их прямо сейчас.

С помощью сверхмощного компьютера Чэнь Мо смог подключиться к системе, после чего он запустил «игровой движок иллюзий», куда, собственно, и был установлен Пангу.

Сразу же его встретил обновленный интерфейс, а так же настройки этого ИИ.

Гравитация мира, вес и плотность различных материалов, особые физические правила...

Описав все детали можно было не волноваться на счет того, что в будущем какая-нибудь деталь будет работать не так, как планировалось.

Кроме того так же можно было создать специальные правила, которые могли активироваться, когда игрок выполнял те или иные условия.

Очевидно, что чем больше было таких специальных правил, тем более вариативной будет игра.

Например, геймдизайнер мог написать правило: «Если игрок атакует существо из-под земли и имеет X силы, то существо взлетает в небо на [X метров\*сила персонажа]».

Конечно на самом деле даже умственно отсталый геймдизайнер не создаст такое правило. Это

всего лишь пример, который иллюстрировал, что с таким движком геймдизайнер мог создать настолько вариативную игру, что даже сотое прохождение этой самой игры продемонстрирует игроку множество совершенно новых ситуаций и создаст полноценный живой мир без всяких условностей.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1462660>