«Я новичок, который еще не сыграл в «Warcraft: The Frozen Throne», я хотел бы спросить, насколько этот парень с ником «Происхождение» был бы силен, если бы он играл в «League of Legends».

«В игре «League of Legends» не нужна большая скорость рук. После выдачи всех скиллов остается только автоатачить, как можно сравнить эту игру с стратегией?»

«Если тебе нужна аналогия, наверно, он сможет сыграть множество матчей, в течении которых будет попадать всеми скиллами».

«Фигасе… но разве это реально?»

«Вышло объявление на счет этого игрока! Это просто жесть!»

Существовали разные мнения на счет нового игрока. Даже некоторые игроки, которые еще не сыграли в «Warcraft: The Frozen Throne», были привлечены этим инцидентом.

Появился новый супер-гений от мира стратегий?

Появление нового Бога стратегий?

Многие также гадали об истинной личности Происхождения.

Однако как раз в тот момент, пока все игроки по всему миру гадали на этот счет, одна новость упала на головы игроков.

«Относительно недавно был разработан искусственный интеллект - Происхождение, его разработчики - североамериканская компания. Покорив всех шахматных экспертов со всего мира пять лет назад, они решили начать двигаться в направлении видеоигр и объявили вчера, что достигли необычных результатов.

Сообщается, что искусственный интеллект под именем «Происхождение» успешно достиг вершины рейтингового режима без единого поражения на американском, корейском и европейском регионе. Все обычные человеческие игроки, которые встречались с ним, проигрывали, включая нескольких мировых знаменитостей.

Стоит отметить, что игра, в которой действовал «Происхождение», является игрой под названием «Warcraft: The Frozen Throne», так как она является классической стратегией в реальном времени. По данным соответствующих исследований, эта игра была выбрана в качестве среды исследования из-за того, что игра «Warcraft: The Frozen Throne» представляет

собой прорывной уровень дизайна стратегий в реальном времени, и ее баланс выполнен на высшем уровне, что способствует проведению честных сражений искусственного интеллекта с реальными игроками.

В настоящее время научно-исследовательская компания выпустила официальное письмо с вызовом одному эксперту - Старлайту. На этой неделе они проведут несколько матчей.

После того, как искусственный интеллект победил всех экспертов в шахматах, сможет ли он продолжать побеждать всех экспертов в области видеоигр? Давайте подождем и посмотрим! Мы будем транслировать игры Старлайта и Происхождения в прямом эфире, не пропустите это событие!»

Как только появилось это объявление, многие игровые форумы взорвались!

На крупных игровых форумах все глаза были сосредоточены на этой новости.

«Это на самом деле искусственный интеллект?»

«Происхождение - это действительно искусственный интеллект?! Я до сих пор не могу в это поверить. Разве он не слишком хорош для искусственного интеллекта?»

«Я слышал, что все самые продвинутые боты в прошлом году легко обыгрывались обычными игроками, что поменялось в этом году?»

«Ну, он же смог уничтожить всех в шахматах… так что я думаю, что это неудивительно».

«Я думаю, что Старлайт сможет обыграть этого бота».

«Парень сверху, я спешу сообщить тебе плохую новость! Они уже играли ранее, и Старлайт проиграл!»

Эта новость быстро заняла первое место на всех крупных новостных платформах и даже вернула игру «Warcraft: The Frozen Throne» обратно в бестселлеры на короткое время.

Многие игроки, которые никогда не играли в нее, решили купить и поиграть в нее, чтобы при просмотре боя машины и человека они могли что-то понять.

Популярность предстоящей битвы человека и машины даже превзошли ожидания Чэнь Мо.

В этом мире технологии были более развиты, так что было неудивительно, что развитие искусственного интеллекта также находились далеко впереди.

Еще пять лет назад, до прихода Чэнь Мо в этот мир, компания, разработавшая «Происхождение», уже покорила шахматный мир.

В то время бой человека и машины привлек внимание бесчисленного количество людей.

Но в итоге человечество проиграло машине

После этого поражения в интернете появилась некая «Теория угрозы искусственного интеллекта». Многие люди были обеспокоены быстрым развитием искусственного интеллекта.

И теперь, когда дело дошло и до игр, многие хотели узнать, действительно ли машина сможет опередить человека на этом поле.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1407037