- Ну что ж, не пропадать же добру, да?

В конечном итоге Чэнь Мо запустил рулетку еще четырнадцать раз и в общей сложности получил восемь книг знаний о холодном оружии, три книги навыков продвинутого кровавого геймдизайна и три книги навыков продвинутого стиля древней архитектуры.

Хотя он и не получил никакого специального оборудования, книги навыков тоже были довольно хорошей вещью для Чэнь Мо, так как эти книги пришли из рулетки третьего уровня и полученные знания могли быть спокойно применены в больших играх.

На самом деле, когда Чэнь Мо создавал игру «Outlast» ранее, он выбил все необходимые книги для этой игры и не только, так что эти книги были всего лишь приятным дополнением к его горе знаний.

Проглотив книги, Чэнь Мо почувствовал удовлетворение.

Но тут зазвонил его телефон.

Ему звонил Цю Хэнъян.

- Старому Цю нечего делать, раз он решил мне позвонить в такое время?

Вообще обычно Цю Хэнъян просто писал @Чэнь Мо в чат-группе, если речь шла о чем-то важном.

Но Цю Хэнъян сразу же сказал: - Чэнь Мо, пожалуйста, зайди в нашу чат-группу прямо сейчас. Ты, должно быть, будешь очень приятно удивлен этой новостью.

Чэнь Мо был немного смущен его тоном. - Хорошо.

Повесив трубку, Чэнь Мо зашел в чат-группу и увидел, что всего за пару дней его отсутствия они успели написать более десяти тысяч сообщений, и прямо сейчас это число очень быстро росло.

Чэнь Мо был слишком ленив и не стал читать все эти сообщения, вместо этого он написал: «Что случилось?»

«Чэнь Мо здесь!»

«Старый Цю смог дозвониться до него?»

«Чэнь Мо, ты видел последние новости?»

«Вышла просто бомбезная новость!»

Интерес Чэнь Мо был мгновенно пробужден. Какое важное событие он пропустил?

Вскоре кто-то прислал в чат ссылку, и Чэнь Мо нажал на нее.

«Недавно технологическая компания «7th Horizon», которая ранее была занята исследованиями ИИ, объявила, что она совершила крупный прорыв в области развития искусственного интеллекта.

Используя новейшие методы расчета, «Происхождение» успешно реализовал очень сложный физический движок и инструменты для принятия решений внутри игры. Сообщается, что с таким движком все физические правила реального мира будут перенесены в игру с невероятной точностью, а сам мир будет контролироваться продвинутым ИИ, так что разработчикам нужно будет всего лишь донастроить некоторые детали под собственные нужды.

Как конкретно можно применить эту технологию в данный момент? В настоящее время эта технология является экспериментальной. Но очевидно, что скоро искусственный интеллект повлияет на игровую индустрию очень и очень сильно. Сложные схемы взаимодействия, над созданием которых так упорно трудились геймдизайнеры? Теперь геймдизайнерам не придется прорабатывать все эти детали, так как все будет контролировать ИИ.

По словам компетентных сотрудников комитета по надзору за играми, наша отечественная система искусственного интеллекта также была доведена до аналогичной продвинутости, и я считаю, что большая часть того, что сейчас может делать «Происхождение», скоро сможет делать и наш отечественный ИИ.

Откроет ли этот прорыв новую эру видеоигр? Поживем - увидим!»

Чэнь Мо перечитал эту новость несколько раз.

В чат-группе все обсуждали эту новость, и все с нетерпением ждали новых технологий, которые должны будут прийти вместе с таким прорывом.

На самом деле скорость технологического развития этого мира была слишком высока, так как каждые несколько лет кто-то да создавал инновационную технологию, которая привлекала внимание многих людей.

И если брать этот конкретный пример, то такое быстрое развитие шло на пользу геймдизайнерам. Например, теперь, когда искусственный интеллект будет брать на себя

правила всего игрового мира и его логику, к чему это в конечном итоге приведет?

До этого момента геймдизайнеры строили реалистичный мир, который требовал от них проработки бесчисленных правил и обдумывания множества сценариев.

Возьмем в пример довольно распространенную ситуацию. Если геймдизайнер хотел создать монстра, то он должен будет проработать его перемещение, атаку, сценарии, что будут проигрываться при попадании по игроку и наоборот, его навыки, его анимацию смерти и так далее...

Если у этого монстра, например, не будет прописано развитие событий при снижении его количества здоровья до нуля, то этот монстр либо встанет в знаменитую «Т» позу, либо просто исчезнет, что просто убьет атмосферу игры.

Многие геймдизайнеры на самом деле поступали с такой дилеммой довольно просто — они делали в момент убийства монстра его модельку подвижными, что в некоторых играх шло только на руку, в то время как в других только вредило. Скайрим и гиганты, что отправляли своим ударом игрока в полет, яркий пример данного решения.

Многие опытные геймдизайнеры же просто прорабатывали несколько сценариев смерти монстра. Например, если игрок убивал его в спину, то монстр падал вперед, а когда монстра убивали в лоб, то он падал назад.

Чем больше будет таких сценариев, тем более реалистичной будет казаться игра.

Но что, если мир игры будет иметь невероятный движок? Все вышеперечисленное можно будет опустить.

Достаточно будет создать модельку, сделать ей хороший скелет и… все. Все остальное ложилось на плечи движка и искусственного интеллекта.

Когда монстр умрет, искусственный интеллект произведет вычисления в соответствии с физическими правилами мира игры и заставит модельку монстра упасть так, как надо. А так же он будет сам вычислять, как должен будет отреагировать монстр на тот или иной удар.

В таком случае степень реалистичности, вероятно, повысится на несколько пунктов.

С развитием техники и развитием технологий игры станут намного ближе к реальности. Но как долго они будут к этому идти? Чэнь Мо не мог сказать наверняка, но он точно знал, что этот мир придет к полному погружению намного быстрее, чем его прошлый мир.

Очевидно, что искусственный интеллект на этом не остановится. Это новое открытие - всего лишь небольшой эпизод в процессе исследований и разработок, но оно уже вызвало большой

шок в игровой индустрии.

Но это было логично, так как теперь все игры будут не такими, как прежде. Правила создания игр, которые многие компании выстроили за несколько лет активной работы, можно было выбрасывать в окно

Чэнь Мо думал об этой новости, но тут ему позвонил Цяо Хуа.

- Я занят, - быстро сказал Чэнь Мо.

- Чэнь Мо, тут замешана политика.

Политика?

Звучит не очень!

Цяо Хуа спросил: - Ты видел новость о последних достижениях ИИ?

Чэнь Мо сказал: - Видел.

- Это хорошо, - пробормотал Цяо Хуа. - Наш искусственный интеллект называется «Пангу». В настоящее время он лишь немного отстает от Происхождения, и скоро он сможет делать все то, что может делать и он.

Чэнь Мо удивился. - Это хорошо, но может перейдем к сути?

Цяо Хуа сказал: - Происхождение идет впереди нас, что для многих является неприемлемым. Мы бы хотели показать, что наш ИИ намного лучше Происхождения, но из-за заварушки с твоей игрой мы упустили отличный шанс и в итоге теперь находимся в его тени.

- Но скоро эти два ИИ появятся в игровых движках, и вот тогда-то они и начнут между собой конкурировать по настоящему…

Чэнь Мо задумался. - Ты хочешь сказать… что на рынке должна появиться игра, которая покажет всю мощь нашего ИИ?

Цяо Хуа сказал: - Верно, комитет по надзору за играми надеется, что отечественные геймдизайнеры смогут создать игру, которая сможет продемонстрировать все прелести Пангу.