

*на фоне скриншот из игры Victoria III

THE PAST OF THE PRESENT

Глобальная экономическая стратегия с использованием технологий искусственного интеллекта

*на фоне скриншот из игры Victoria III

Участники команды:

Царев Вадим - Лидер команды, Гейм и Саунд дизайнер

Михайленко Екатерина - Главный по связям с общественностью

Карев Иван - HR-менеджер



THE PAST OF THE PRESENT



СУТЬ ПРОЕКТА:

Создание видеоигры в жанре «Глобальная стратегия», с внедрением реалистичных моделей экономики, политики и общества без большинства условностей и упрощений, присущих играм этого жанра.

Внедрение технологий Искусственного Интеллекта в игровой процесс для симуляции реалистичной реакции игры на действия игрока.



ПРОДУКТ:

ВИДЕОИГРА ЖАНРА «СТРАТЕГИЯ»
с упором на причинно-следственные
связи экономики, политики и общества

ОСНОВНЫЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ:

Матрицы различных ресурсов и параметров, имеющие сложную структуру связей; искусственный интеллект, симулирующий правдоподобную деятельность на основе данных этих матриц.

THE PAST OF THE PRESENT

Дата: Четверг, 29 Ноября 2018, 16:19 | Сообщение # 1

Реально удивляет невнимание разработчиков к ИИ в последнее время. Если 20 и даже 10лет назад развитый ИИ был в приоритете (в тех же Героях или МаунтБлейд) то сейчас ощущение, что на него все забыли.

Пользователей, посчитавших обзор полезным: 18

Пользователей, посчитавших обзор забавным: 8 ♀ 3



Не рекомендую
1,418.8 ч. всего

Опубликовано: 14 декабря 2020

спасибо папаша за этот "Искусственный Интеллект"

Почему боты в играх не умнеют?

Пост опубликован в блогах iXBT.com, его автор не имеет отношения к редакции iXBT.com

21 апреля 2020, 12:29 | Обзор | [КОМПЬЮТЕРНЫЕ И МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ](#)

ОПИСАНИЕ ПРОБЛЕМЫ:

Любители видеоигр довольно часто сталкиваются с проблемой, что любимые франшизы становятся «читаемыми» и нереалистичными.

В купе с более подробной системой ресурсов и модификаторов компьютерные противники получают больший инструментарий взаимодействия друг с другом и игроком, а также смогут действовать по своему усмотрению, не пользуясь запрограммированными шаблонами.

THE PAST OF THE PRESENT

ОБЪЕМ РЫНКА

За последнее время мы можем наблюдать рост заинтересованности в рынке видеоигр: объем продаж цифровых копий в 2022 году составил 184,4 млрд долларов США, что является пиковым показателем за все время (на 6 миллиардов больше, чем в 2021 году).

Это сигнализирует о росте количества игроков, в целом всего рынка видеоигр, что создает потенциал для масштабирования

СТАТИСТИКА STEAM В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ИГРОКОВ В СЕТИ



РЕАЛИЗАЦИЯ

- Можно продать больше продукта, так как пользователи не органичивают себя в выборе между конкурентами на рынке видеоигр
- Количество пользователей видеоигр с каждым годом растет
- Долгий период жизни проекта и выпуск доп. платного контента (DLC) позволит получить больше прибыли
- Возможность развития франшизы, а также создания и выпуска игр других серий
- Большое количество каналов сбыта

THE PAST OF THE PRESENT