Игровой искусственный интеллект

Искусственный интеллект по праву является центром развития целого ряда отраслей: автоматизация промышленных процессов, облачные решения, медицина и других.

Видеоигры являются одной из наиболее динамичных и технологичных отраслей мировой экономики, находящейся на стыке целого ряда сфер: программирование, психология, маркетинг, математика, дизайн. Особенно GameDev сфера важна по причине высокого уровня интереса молодежи по отношению к ней.

**Каким образом ИИ-инструменты могут помочь в развитии игровой индустрии?**

В настоящее время искусственный интеллект уже применяют для решения ряда задач при разработке видеоигр.

В первую очередь, ИИ-алгоритмы позволяют повысить качество графики и естественность динамики различных объектов: людей, транспорта, животных, погодных явлений. Машинное обучение позволяет выявлять наиболее релевантные показатели, отвечающие за моделирование этих процессов, что приводит к появлению в новых играх крайне реалистичной графики.

Во-вторых, все геймеры мечтают, чтобы алгоритмы, отвечающие за моделирование действий соперника в игре, стали хотя бы немного приближенными к реальным. Машинное обучение позволяет анимировать игровых соперников, сделав игру гораздо более живой и вовлекающей.

**А что же искусственный интеллект может дать любителям видеоигр?**

Во-первых, внедрение машинного обучения позволит реализовать в ряде игр вариацию сюжетных линий. Сейчас большинство игр имеют определенный авторами сюжет, вокруг которого выстроен игровой мир. Машинное обучение позволяет моделировать новый ответ системы в зависимости от ряда прочих факторов. Так, выбирая те или иные действия, а также в зависимости от прочих параметров игрового мира геймер сможет выбирать, в какую сторону искривится сюжетная линия.

Также ИИ-решения позволят персонализировать игровой мир. Анализ данных пользователя или его поведения в социальных сетях позволит моделировать игровой мир таким образом, чтобы он был наиболее приятен геймеру.

**Где использовали ИИ?**

Серия S.T.A.L.K.E.R. строится на моделировании поведения групп животных и монстров, а также группировок, которые живут своей жизнью, независимо от действий игрока.

ECHO — пример игры нового типа, где боты обучаются на игре человека. Каждый раз они ведут себя менее предсказуемо, и тут уже игроку приходится обучаться, чтобы совершенствовать свои слабые места.

Серию Deus Ex: она позволяет максимально реалистично погрузиться в мир, в котором разные стили прохождения возможны благодаря продуманной игровой механике и ИИ.

**Таким образом:** главная задача ИИ — не выиграть у игрока, а красиво ему отдаться.