ROBINSON CRUSOE: AI GAMIFIKACE KNIŽNÍCH PŘEDLOH

INFILOPE GAMES

Metodika pro využití AI k automatizovanějšímu vývoji herních titulů se zaměřením na knižní předlohy.

Naším cílem je vytvořit komplexní metodologii vývoje moderních videoher s využitím AI technologií pro urychlení vývoje a značné snížení nákladů. Jako vhodný první projekt jsme si zvolili gamifikování známých knižních předloh, abychom zároveň dále šířili povědomí o silných klasických dílech. Náš první počin je hra Robinson Crusoe, kde budeme názorně demonstrovat veškeré naše metody.

Unique selling points:

- Tvorba konceptů, příběhových částí hry, NPC charakterů pomocí komplexního použití AI.
- Použití nejmodernější technologie Unreal Engine 5.
- Procesování MoCap animací pomocí pokročilé AI, biomechaniky a fyziky.

2/2023 B2B B2C

robinsongame.com

Produkt

Metodologie pro vývoj moderních videoher

Technology readiness

- Development
- Proof of concept
- Prototype
- First implementation
- Extensive implementation