

Realising an Applied Gaming Eco-system

Wyniki w skrócie

Nowe repozytorium oprogramowania pozwoli twórcom gier współpracować i nie zaczynać od zera

Twórcy gier edukacyjnych mogą teraz ponownie wykorzystywać elementy oprogramowania, aby skutecznie publikować swoje gry na wielu platformach.



GOSPODARKA
CYFROWA



© Nikita Anokhin, Shutterstock

Branża gier komputerowych jest zarówno większa, jak i dużo bardziej dochodowa niż przemysły muzyczny i filmowy razem wzięte. Co więcej, gry są obecnie coraz częściej wykorzystywane do poważnych celów, takich jak edukacja i szkolenia. Takie zjawisko określa się mianem gier stosowanych, jednak sektor tych gier nie jest jeszcze dojrzały, a jego rozwój wymaga pewnej pomocy.

Problemem gier stosowanych jest ich ograniczona elastyczność. To z kolei

przekłada się na trudności dotyczące ponownego wykorzystania oprogramowania i zmusza dostawców do skupienia się na pojedynczych platformach. Brak elastyczności oznacza konieczność wynajdywania koła na nowo – w wielu przypadkach występuje konieczność wielokrotnego opracowywania tych samych technologii, co przekłada się na wysokie koszty i długi czas wprowadzania gotowego produktu na rynek.

W ramach finansowanego przez Unię Europejską projektu [RAGE](#) powstał „ekosystem innowacji” dla branży gier stosowanych. Nowe środowisko współpracy

umożliwia twórcom gier na nawiązywanie kontaktów, a także dzielenie się oraz handel oprogramowaniem i wiedzą w zakresie gier stosowanych, dzięki czemu nowe podmioty działające w sektorze mogą szybciej się rozwijać.

Kompatybilne moduły

Naukowcy opracowali lekką architekturę opartą na modułach, dzięki której możliwe było rozwiązanie większości problemów związanych z brakiem kompatybilności. Nowa architektura umożliwia twórcom opracowywanie modułów oprogramowania gwarantujących wymiennność i zgodność z wieloma silnikami gier i platformami. W ramach prac zespół opracował przeszło 40 takich modułów.

Wśród nich znalazły się między innymi zaawansowane technologie SI, które byłyby niezwykle trudne, jeśli nie niemożliwe, do opracowania i wdrożenia przez przedsiębiorstwa zajmujące się tworzeniem gier. Zaprezentowane moduły obejmują szeroki zakres funkcji dostosowanych do potrzeb edukacyjnych w grach, takich jak analiza danych dotyczących graczy, animacje proceduralne, analiza i synteza językowa oraz interaktywne opowiadanie historii.

Jak twierdzi prof. Wim Westera, koordynator projektu: „Wykorzystaliśmy między innymi technologie przetwarzania języka naturalnego w celu analizy CV graczy w grze uczącej ich procesu aplikowania do pracy. Stworzyliśmy także moduł pozwalający na modelowanie stanów emocjonalnych i zachowań bohaterów w grze”. Kolejny moduł opracowany w ramach projektu to dedykowany algorytm dostosowywania trudności gry, który zapewnia najszybsze krzywe uczenia się graczy, uzależnione od ich możliwości i umiejętności. Zespół opracował również pełen pakiet otwartoźródłowych rozwiązań na potrzeby gamifikacji, który pozwala na rozszerzenie gier o tryby dla wielu graczy. To jednak nie jest koniec przykładów.

Możliwość ponownego wykorzystania modułów nie oznacza, że wszystkie gry stworzone przy pomocy oferowanych narzędzi będą wyglądały tak samo. Dzieje się tak dzięki temu, że moduły pracują niejako pod maską.

Ciepłe przyjęcie

W ramach projektu RAGE została wybrana grupa firm z branży gier, która otrzymała możliwość przetestowania nowych modułów. Dodatkowym celem przeprowadzonych testów była także integracja komponentów oprogramowania firm trzecich z grami. „Wszystkie wyniki naszych prac zebraliśmy na naszym [portalu – sklepie](#) , który stanowi centralną platformę wymiany oprogramowania i innych materiałów, pozwalającą każdemu na publikowanie i sprzedaż modułów oprogramowania do ponownego wykorzystania”, dodaje Westera. Podmioty działające w branży entuzjastycznie zareagowały na nową platformę, która stale zyskuje nowych

użytkowników pobierających dostępne moduły.

Pieczę nad platformą sprawuje obecnie Fundacja RAGE, która została stworzona w celu zapewnienia ciągłości jej działania po oficjalnym zakończeniu projektu. Zespół stworzył również laboratorium gier we współpracy z Holenderskim Stowarzyszeniem Gier (Dutch Games Association), które zapewnia środki finansowe na rozwój dodatkowych modułów oprogramowania.

Projekt RAGE pozwolił na dalszy rozwój sektora gier stosowanych. Zespoły programistów mogą obecnie wykorzystywać zaawansowane technologicznie moduły gier do tworzenia kompletnych pakietów edukacyjnych na potrzeby szkoleń korporacyjnych i innych zastosowań. W wielu przypadkach gry takie są ukierunkowane na rozwój tak zwanych umiejętności XXI wieku, dzięki czemu pomagają we wspieraniu innowacji społecznych.

Słowa kluczowe

[RAGE](#)

[gry stosowane](#)

[moduły oprogramowania](#)

[ekosystem innowacji](#)

[kompatybilność modułów](#)

[SI](#)

[gry szkoleniowe](#)

[gamifikacja otwartoźródłowa](#)

Znajdź inne artykuły w tej samej dziedzinie zastosowania



Dążenie do budowy inteligentnych hybrydowych sieci energetycznych

5 Grudnia 2022





Przodownictwo Europy w rewolucji w dziedzinie obliczeń superkomputerowych

4 Maja 2023



Połączenie mocy superkomputerów i symulacji kwantowych

3 Listopada 2022



Wspieranie interoperacyjności i płynnej wymiany danych w sektorze energetycznym

20 Marca 2025



Informacje na temat projektu

RAGE

Identyfikator umowy o grant: 644187

[Strona internetowa projektu](#) 

DOI

[10.3030/644187](https://doi.org/10.3030/644187) 

Projekt został zamknięty

Finansowanie w ramach

INDUSTRIAL LEADERSHIP - Leadership in enabling and industrial technologies - Information and Communication Technologies (ICT)

Koszt całkowity

€ 8 999 942,50

Wkład UE

€ 8 999 942,50

Koordynowany przez

Data podpisania przez KE

8 Grudnia 2014

OPEN UNIVERSITEIT

NEDERLAND



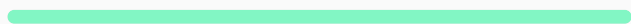
Netherlands

Data rozpoczęcia

1 Lutego 2015

Data zakończenia

31 Stycznia 2019



Ostatnia aktualizacja: 13 Września 2019

Permalink: <https://cordis.europa.eu/article/id/386906-new-cooperative-software-repository-means-game-developers-don-t-need-to-start-from-scratch/pl>

European Union, 2025