

# Endbericht: prj1198 – Isaac – Machine Learning für Online Spiele

April 2017

## Mangement summary

Ziel des Projektes war in einem Proof-of-Concetp zu zeigen, dass

1. Isaac den Entwicklungsaufwand von Online Spielen reduzieren kann.
2. Die Attraktivität von Spielen durch Isaacs Konzepte "Lernen" und "Gedächtnis" gesteigert wird, da sich das Spiel situativ an die Strategie des Spielers anpasst.

Mit Hilfe der Netidee haben wir ein Proof-of-Concept Computer Spiel entwickelt bei dem jeder Charakter in dem Spiel von einer Instanz des Isaac gesteuert wird, und zwar sowohl was die Motivation und Strategie anlangt, als auch jede Bewegung.

## Im Zuge des Netidee-Projektes erstellten „deliverables“ auf einen Blick:

- Projekt-Bericht-Website inklusive Game Video
  - <http://www.isaaccube.at/projectblog/>
- Isaac-Website
  - <http://www.isaaccube.at/>
- Isaac POC Game auf Basis GPL 3.0
  - [http://www.isaaccube.at/?page\\_id=39](http://www.isaaccube.at/?page_id=39)
- Isaac-YouTube-Auftritt
  - [https://www.youtube.com/channel/UCOE1j0Pif0w8a7TGNsZujzQ?sub\\_confirmation=1](https://www.youtube.com/channel/UCOE1j0Pif0w8a7TGNsZujzQ?sub_confirmation=1)
- NPC239-YouTube-Auftritt
  - <https://www.youtube.com/channel/UCkOhVtE0E6CSSvzL6uVv0Ug>
- Isaaccube Facebook Site
  - <https://www.facebook.com/Isaaccube-1639299149693492/?fref=ts>
- Isaac Source Code auf Basis von GPL-3.0
  - [http://www.isaaccube.at/?page\\_id=57](http://www.isaaccube.at/?page_id=57)
  - <http://grabherr.github.io/Isaac/>