

Desde o surgimento do homem, sempre houve uma necessidade natural do entretenimento. Ao longo dos anos, foram inventadas inúmeras formas de brincadeiras e passatempos, desde que "sobreviver" não era uma coisa tão difícil para a humanidade. Conforme o tempo passou, já não era mais algo praticado apenas por uma pequena parcela, mas sim algo que era visto por crianças e adultos, e uma das coisas que mantêm o interesse de um jogador atual, são NPCs que possuem uma IA que ofereça desafios.

Na realidade aumentada, é possível misturar elementos virtuais com a paisagem da vida real, além de não ser algo de alto custo, como a realidade virtual. Ela é extremamente útil para ligar o jogador novamente ao mundo real, só que, de uma perspectiva diferente.

Um jogo que desafia o jogador, precisa de uma IA, que não necessariamente seja pensativa, mas que ofereça bons resultados conforme sua programação seja executada. Existem vários algoritmos de buscas, e um deles é o Path-Finding (busca de caminhos), que é uma busca bem simples, porém eficaz. Ele basicamente traça o ponto onde a IA se encontra, para o ponto desejado, e obtém a rota mais simples. Outro algoritmo de busca muito utilizado, é o A*, que encontra o melhor caminho, baseado não somente na distância, mas em alguns critérios, como o custo. O jogo SudaRA, um jogo baseado em RA (como observado no nome), é um jogo que consiste em um herói, um vilão, além de terrenos, que tem pesos que os diferenciam. O objetivo do vilão, é encontrar o herói, e para isso, ele utiliza o sistema A*. O algoritmo traça, medindo o caminho com o menor valor, uma rota para chegar ao herói.

Para que ainda melhore, o jogo deveria ter incrementado em si, obstáculos e outras coisas, e talvez uma interação adaptativa ao real cenário onde ele seja projetado.