

Umelá inteligencia vo videohrách*

Dávid Pilný

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
xpilnyd@stuba.sk

06.11.2022

Abstrakt

V tomto článku si vysvetlíme rozdiely medzi umelou inteligenciou ktorá je používaná v hrách a v priemysle, pozrieme sa na výhody a nevýhody ktoré nastávajú pri použití umelej inteligencie v hrách a tiež si spomenieme dva najpoužívanejšie algoritmy ktoré sa používajú pri tvorbe umelej inteligencie vo videohrách. Taktiež sa pozrieme na evolúciu umelej inteligencie od jej prvého použitia až po súčasnosť.

1 Úvod

Umelá inteligencia je v našich životoch čoraz častejší výskyt a nie je prekvapivé, že ju môžeme vidieť aj vo videohrách, ktoré sa snažia realitu alebo fikciu napodobniť čo najuveriteľnejšie. Vývin umelej inteligencie už pretrváva vyše polovicu storočia, v podstate od vzniku videohier, kde váš súper je niekto iný ako druhý človek 2.1. Čím viac sa videohry vyvíjajú, tým sa tiež zdokonaľuje umelá inteligencia v imitovaní ľudskej alebo neľudskej bytosti. 2.3

Aby sa predišlo zbytočnému kódovaniu algoritmov pre umelú inteligencia, tak sa určité algoritmy, ktoré sa najčastejšie používajú, ako je napríklad algoritmus rozhodovania sa 3.2 a hľadania cesty 3.1, publikovali verejne a sú dostupné pre každého, koho zaujíma ako tieto algoritmy fungujú.

V tomto článku sa pozrieme na históriu umelej inteligencie, od jej prvého použitia až po súčasnosť 2. Následne si predstavíme dva najpoužívanejšie algoritmy ktorými sú algoritmus hľadania cesty a rozhodovania sa 3. Ďalej si rozoberieme rozdiely medzi umelou inteligenciou v hrách a mimo hier 4.

2 História umelej inteligencie vo videohrách

Pojem umelá inteligencia bol oficiálne predstavený ľudstvu v prvej polovici 20. storočia prostredníctvom filmov Čarodejník z krajiny Oz (1939) a Metropolis (1927). Znázornenie umelej inteligencie bolo v týchto filmoch realizované postavami Plechový drevorubač vo filme Čarodejník z krajiny Oz a Machine-Person

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Igor Stupavský

ktorá imitovala hlavnú postavu Máriu vo filme Metropolis. Toto oboznámenie ľudstva s konceptom umelej inteligencie spôsobilo rozvoj kreativity u mladých ľudí, ktorí o pár rokov neskôr začali odborne skúmať pojem umelá inteligencia. Najznámejší človek ktorý sa zaoberal umelou inteligenciou a vytvoril podklad pre jej ďalší rozvoj bol matematik Alan Turing ktorý vo svojej seminárnej práci Výpočtová technika a Inteligencia (Computing Machinery and Intelligence) uviedol nasledovný návrh:

Ak človek vie na základe poskytnutých zdrojov vyriešiť zadaný problém, tak prečo by stroje nemali vedieť spraviť to isté?

Alan Turing vo svojom výskume ohľadne umelej inteligencie nemohol pokračovať pretože výpočtová technika v období pred rokom 1950 nebola dostatočná pre jeho výskum pretože počítače vedeli príkazy len vykonávať, nemali žiadnu pamäť na zapamätanie si vykonaných príkazov. Ďalší problém boli vysoké náklady na prevádzkovanie a prenájom počítačov, čo si mohli dovoliť len prestížne univerzity a spoločnosti, nie individuálni výskumníci.

V roku 1956 bol vytvorený prvý program ktorý používal skutočnú umelú inteligenciu s názvom Logic Theorist. Bol vytvorený spoločnými úsilím vedcami Herbert Alexander Simon, Allen Newell a John Clifford Shaw. Tento program bol prvý ľudský vynález, ktorý vedel uvažovať na ľudskej úrovni. Podstatou tohto programu bolo riešenie rôznych matematických problémov a vyhotovenie matematických dôkazov, kde pri jednej z 52 teorém vyhotovil dôkaz detailnejšie ako pôvodní autori danej teorémy.

2.1 Prvé použitia umelej inteligencie vo videohrách

Umelá inteligencia ako zadaná v predošlej kapitole bola prvýkrát použitá vo videohre Nim, kde bolo za úlohu poraziť počítač, resp. umelú inteligenciu tým, že na základe herného módu ste nemohli alebo mohli byť posledný na rade, kto odstráni zápaľku alebo zápaľky z herného poľa. Pravidlo hry bolo, že ten kto bol na rade, si mohol vybrať, či zoberie z herného poľa len jednu zápaľku alebo viac, ale ak sa rozhodol pre viac, tak mohol zápaľky brať len z toho radu kde sa nachádza jeho zvolená prvá zápaľka. Kvôli tomuto pravidlu bolo možné vytvoriť algoritmus pre umelú inteligenciu ktorá hrala proti hráčovi a postupne, ako hra prebiehala, umelá inteligencia prepočítavala nasledujúce možnosti na základe algoritmu a vyberala taký počet zápaliek, čo ju postupne približovalo k výhre.

2.2 Videohry pred rokom 2000 používajúce umelú inteligenciu

Videohry sa začali vytvárať až po druhej svetovej vojne a počas studenej vojny pretože tieto udalosti pomohli vývoju výpočtovej techniky čo znamenalo, že viacej a viacej ľudí malo prístup k týmto technológiám čiže vývoj výpočtovej techniky sa začal zväčšovať exponenciálne. V roku 1980 bola vytvorená hra Pac-Man ktorá mala zakomponovanú už o niečo komplikovanejšiu umelú inteligenciu ako videohra Nim, ale stále to boli len jednoduché algoritmy. Vo videohre Pac-Man ale na rozdiel od hry Nim bola umelá inteligencia použitá 4 krát vo forme duchov, ktorý počas hry prenasledujú hráča na základe 4 rozdielnych algoritmov.

[1]

Červený duch prenasleduje hráča priamo, nerozmýšľa nad tým akými možnými cestami môže hráč utiecť.

Ružový duch sa správa veľmi podobne ako červený duch, ale odlišuje sa od prvého v tom, že nehľadá najkratšiu cestu k hráčovi, ale pred hráča.

Modrý duch má spomedzi ostatných duchov najkomplikovanejší algoritmus a to preto, pretože ako jediný neberie do úvahy len hráčovú pozíciu, ale aj pozíciu červeného ducha. Ak je hráč ďaleko od červeného ducha tak algoritmus modrého ducha nemá dostatočne presné informácie a často sa modrý duch nachádza ďaleko od hráča. Modrý duch sa správa tak, že ako prvé sa zoberie pozícia pred hráčom, rovnako ako pri ružovom duchovi, ďalej sa vytvorí úsečka medzi týmto bodom a červeným duchom, ktorá sa otočí o 180 stupňov doprava a ten bod, ktorý bol na červenom duchovi je teraz cieľ modrého ducha, takže najkratšou možnou cestou sa k tomuto bodu snaží dostať a tento proces sa neustále vykonáva aby sa nestalo, že modrý duch dorazí na svoj cieľ a hráč už je ďaleko od tohto bodu.

Oranžový duch sa správa tak, že ak je viac ako osem políček ďaleko od hráča, tak sa správa ako červený duch, ale ak je dostatočne blízko, tak mení svoj algoritmus a ide najkratšou možnou cestou do dolného ľavého rohu. Medzi týmito dvoma algoritmami neustále prepína čím pôsobí na hráča nepredvídateľne čo je aj jeho úlohou, aby hráč spravil chybu a jeden z ďalších troch duchov ho chytil.

2.3 Umelá inteligencia v moderných videohrách

O 34 rokov vývoja umelej inteligencie neskôr, vyšla hra s názvom Alien Isolation v ktorej je umelá inteligencia zakomponovaná do nepriateľov, nazývaných votrelci. Týchto votrelcov riadia dve umelé inteligencie. [2] Sú rozdelené tak, že jedna neustále vie, kde sa hráč nachádza ale tá druhá o tom nevie. Cieľom tej prvej inteligencie je navádzať tú druhú tak, aby vedela na čo sa má sústrediť, napríklad keď votrelec naposledy videl hráča utiecť do miestnosti, kde sa dá schovať do rôznych objektov, tak tá inteligencia, ktorá vie kde sa nachádza hráč povie tej druhej, nech skontroluje tieto objekty. Pomimo umelej inteligencie má tento votrelec v sebe zakomponované aj meradlo, čím meria intenzitu stresu ktorú hráč prežíva, tým, že vidí votrelca alebo je v jeho blízkosti a ak sa toto meradlo naplní, tak prvá inteligencia prikazuje tej druhej, aby išla preč od hráča čím si hráč môže nachvíľu oddychnúť. Toto striedanie medzi útekem od votrelca a schovávaním pred ním udržiava hráča hrať túto hru a neodradí ho po prvej hodine alebo dvoch hrania. Ako bolo spomenuté, druhá umelá inteligencia votrelca nikdy nevie presne kde sa hráč nachádza, len na základe poskytnutých informácií prvou umelou inteligenciou postupuje podľa naprogramovaného strojového grafu v ktorom sa nachádza cez 100 možností na výber. Niektoré tieto možnosti sa ale odomknú až po dosiahnutí určitých úrovní kvôli tomu, aby sa votrelec po danom čase hrania nezdal opakujúci.

3 Algoritmy umelej inteligencie

Umelá inteligencia sú v podstate algoritmy, ktoré sa snažia napodobniť to, ako sa má daná inteligentná forma života správať. Najčastejšie používané algoritmy

v umelej inteligencii vo videohrách je algoritmus hľadania cesty a algoritmus rozhodovania sa.

3.1 Algoritmus hľadania cesty

Z anglického slova “path finding”, tento algoritmus je jeden z najpoužívanějších v moderných videohrách pretože je veľmi flexibilný, čo vývojári hier veľmi obľubujú. Jeho cieľom je nájsť najkratšiu cestu z bodu A do bodu B.

3.2 Algoritmus rozhodovania sa

Tento algoritmus určuje, čo a na základe akých okolností vykoná umelá inteligencia. Vstupom sú dáta z okolia, kde sa umelá inteligencia nachádza a z týchto vstupov usudzuje, čo má spraviť ďalej. Ako taký príklad môže byť, že hráč strieľa po umelej inteligencii ktorá na základe tohto vstupu, sa rozhodne, že sa skryje za najbližšiu prekážku a začne opätovať strelbu.

4 Typy umelej inteligencie

Umelá inteligencia vo videohrách v porovnaní s tou v iných odvetiach sa odlišuje v tom, že tá v hrách je vytvorená väčšinou tak, aby napodobňovala inú intelligentnú formu života. Kvôli tomuto nikdy nedosiahne svoj úplný potenciál a je nútená v mnohých prípadoch byť porazená hráčom. Napríklad v spomenutej hre Pac-Man 2.2, každý duch má špeciálne vytvorenú umelú inteligenciu tak, aby hráč mal šancu vyhrať danú úroveň a kvôli tomuto je táto hra zábavná. Umelá inteligencia mimo hier, ktorými sú napríklad virtuálny asistent Alexa alebo Google Assistant ktorého nájdeme v dnešnej dobe v mnohých moderných zariadeniach ako sú naše smartfóny alebo tablety ale aj smart televízie, používajú strojové učenie (Machine Learning) čo je vlastne podkategóriou umelej inteligencie a pomáha jej zlepšovať sa v ich práci bez vypisovania veľkého počtu riadkov inštrukcií. Táto vlastnosť je veľmi dôležitá a užitočná, pretože týto asistenti nepracujú s presne vytýčenými vstupmi pretože každý človek je iný, napríklad človek 1 povie virtuálnemu asistentovi aby mu nastavil upozornenie na zasadnutie inak ako by to povedal človek 2, buď sa odlišujú v nárečí, použití slov alebo rôznymi inými spôsobmi. Jednoducho, umelá inteligencia v hrách sa najčastejšie riadi podľa presne vytýčených algoritmov pretože počet vstupov, ktoré hráč môže zadať je limitovaný na rozdiel od tej využívanej mimo hier, ktorá tiež používa nejaké algoritmy ale hlavným rozdielom je použitie strojového učenia, skoro neobmedzeného množstva vstupov a umožnenie dovŕšenia úplného potenciálu, nakoľko nie je limitovaná imitáciou nejakej intelligentnej formy života ako vo videohrách.

5 Záver

Literatúra

- [1] Chad Birch. Understanding pac-man ghost behavior. <https://gameinternals.com/understanding-pac-man-ghost-behavior>.

- [2] Tommy Thompson. The perfect organism: The ai of alien: Isolation. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-perfect-organism-the-ai-of-alien-isolation>.