Tekstualna strateška igra temeljena na potezima za igru u terminalu

A diagram of a computer

AI-generated content may be incorrect. Projekt obuhvaća razvoj aplikacije koristeći C++ uz njegove standardne knjižnice, koja u ljusci pokreće sučelje za igru originalne igre. Igra je za dva igrača i igra se na kvadratnoj podlozi podijeljenoj u mrežu polja, pri čemu svaki kontrolira tri jedinice koje se mogu pomaknuti za dva polja, te udariti protivničku jedinicu na susjednom polju.

A green grid with numbers

AI-generated content may be incorrect.

Slika 2. – Sučelje tijekom igre

Slika 1. – Dijagram razreda aplikacije

Pošto je igrica relativno jednostavna, pokušali smo odigrati igru u kojoj LLM igra protiv primitivnog AI igrača. Koristili smo Gemini 2.5 Flash. Svaka jedinica ima tri životna boda, te se nadamo da će LLM iz konteksta znati koliko koja jedinica trenutno ima životnih bodova. String reprezentacija ploče dana je s:  
222.....X.........X...XX............XX....XXX................111  
Gdje 2 označava protivničke jedinice, 1 označava igračeve (u ovom slučaju LLM-ove) jedinice, X označava blokirana polja, a . slobodna polja.

Na početku igre Gemini prati pravila igre i donosi poteze s nekom „strategijom“.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

Međutim ubrzo zaboravlja pravila igre i treba ih ponavljati kako ih ne bi zaboravio.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font, crno

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

Vidimo da u inicijalnom odgovoru zaboravlja da se može pomaknuti samo za Manhattan udaljenost od najviše 2 (pomaknuo je drugu i treću jedinicu za 3) i zaboravlja da može napasti protivničke jedinici samo ako je njihova Manhattan udaljenost od njegove jedinice 1.

Nakon uspješnog drugog poteza dolazimo do trećeg gdje ponovno zaboravlja za uvjet da potez smije pomaknuti jedinicu za Manhattan udaljenost od najviše dva i kada može napasti neprijatelje.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

Nakon tjeranja da promisli svaki svoj potez i provjeri je li prekršio neko pravilo svaki odgovor počne s prijedlogom poteza,

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

te prolazi kroz pravila i „razmišlja“ te dolazi do novih poteza koji bi trebali biti ispravni.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

Međutim ni ovi potezi nisu ispravni te pronalazi ispravne poteze tek nakon puno navođenja do njih.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, Font, snimka zaslona

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

Uz sve ove probleme poštivanja pravila igre, Gemini ne uspijeve pratiti životne bodove jedinica na temelju razgovora, u jednom svom obrazloženju zaključuje

Slika na kojoj se prikazuje tekst, Font, snimka zaslona, dizajn

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

dok već u sljedećoj poruci

Slika na kojoj se prikazuje tekst, Font, snimka zaslona, dizajn

Sadržaj generiran uz AI možda nije točan.

pretpostavlja da sve neprijateljske jedinice imaju sve životne bodove.

Ideja za poboljšanje ovakvog pristupa je da bi LLM bolje igrao kada bi mu se svaki put dala sva pravila igre i trenutno stanje ploče.