

Inteligência Artificial em Jogos Eletrônicos

Slides por:
Leonardo Tórtoro Pereira (leonardop@usp.br)





Este material é uma criação do
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-NC-SA. Mais informações em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Objetivos

- Introduzir conceito de IA
- Mostrar as principais áreas de utilização de IA em jogos
- Apresentar, conceitualmente e, quando conveniente, com pseudocódigo, os principais algoritmos de cada área
- Apresentar algumas das áreas de pesquisa atuais em IA para jogos



O que é IA?



O que é IA?

- Inteligência exibida por máquinas
- Realiza ações “cognitivas” associadas a humanos ou animais
 - ◆ Aprendizado
 - ◆ Resolução de problemas



O que é IA?

→ 3 motivações do ramo

◆ Filosofia

- Entender natureza do pensamento e da inteligência e construir modelos de *software* para modelar como o pensamento deve funcionar



O que é IA?

→ 3 motivações do ramo

◆ Psicologia

- Entender as mecânicas do cérebro humano e processos mentais



O que é IA?

→ 3 motivações do ramo

◆ Engenharia

- Construir algoritmos para realizar atividades humanas

◆ Este é o foco de interesse nas IAs de jogos



O que é IA?

→ Problemas centrais e objetivos da pesquisa de IA

- ◆ Raciocínio
- ◆ Conhecimento
- ◆ Planejamento
- ◆ Aprendizado



O que é IA?

- Problemas centrais e objetivos da pesquisa de IA
 - ◆ Processamento de Linguagem Natural
 - ◆ Percepção
 - ◆ Mover e manipular objetos



O que é IA?

- Abordagens populares
 - ◆ Métodos estatísticos (Cadeias de Markov)
 - ◆ Inteligência computacional (AE, AM)
 - ◆ IA simbólica (Baseada em lógica)



O que é IA?

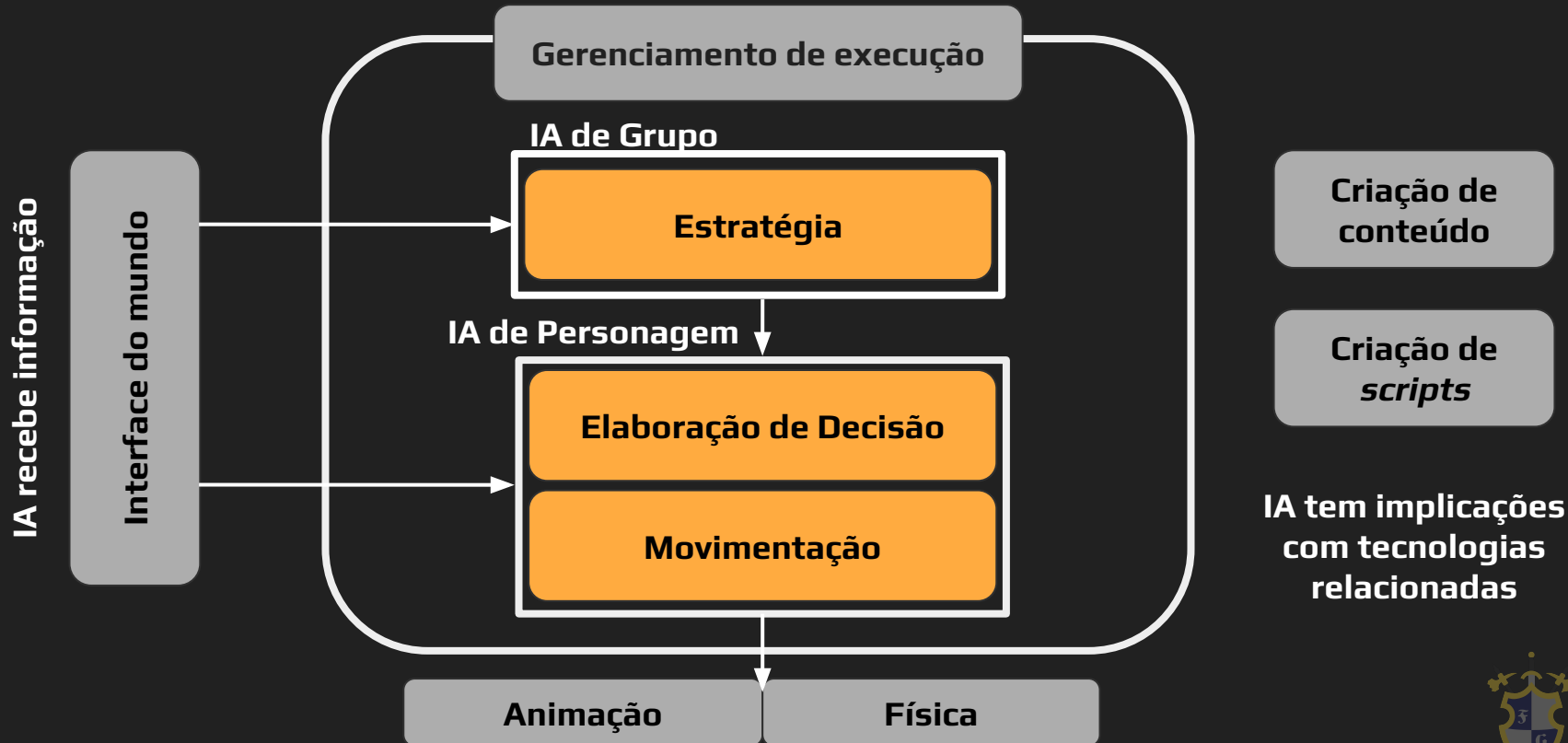
→ Objetivos

- ◆ Para jogos são 3 os principais
 - Mover personagens
 - Fazer decisões sobre para onde mover
 - Habilidade de pensar taticamente ou estrategicamente



Modelo de IA

IA recebe tempo de processamento



IA tem implicações com tecnologias relacionadas

IA é transformada em ação na tela



Mas por que
estudar
separadamente
para jogos?



???

- Existe foco em velocidade, mas não tanto quanto em sistemas embarcados e aplicações de controle
- Existe foco em algoritmos inteligentes, mas não com tanto rigor como em servidores de bancos de dados
- Usa técnicas de muitas fontes diferentes, mas quase sempre muda-as tanto que não são mais reconhecíveis
- Desenvolvedores fazem modificações de maneiras diferentes, deixando os algoritmos irreconhecíveis de estúdio para estúdio



Breve História da IA em Jogos



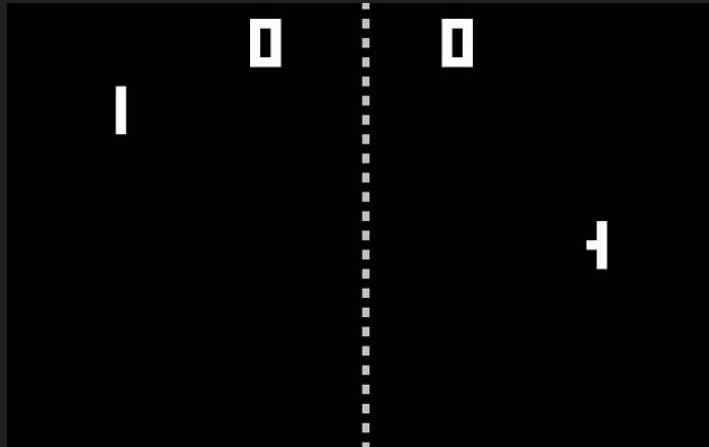
Breve História da IA em Jogos

→ 1972-1979

- ◆ IAs simples, perseguiram um objeto diretamente
- ◆ Pong, Space Invaders



Pong



Breve História da IA em Jogos

→ 1979-1996

- ◆ Máquina de estados

- ◆ Pac-Man (1979)

- Para cada estado o fantasma escolhia uma rota semi-aleatória em cada junção



Pac-Man



Breve História da IA em Jogos

→ 1979-1996

◆ Rogue (1980)

- Dungeons gerados proceduralmente



Rogue



Breve História da IA em Jogos

→ 1997-Atualidade

- ◆ Personagens com simulação de sentidos
- ◆ Inimigos sabiam quando aliados morriam
- ◆ Goldeneye 007 (1997), Thief: The Dark Project (1998) e Metal Gear Solid (1998)



Goldeneye 007



Breve História da IA em Jogos

→ 1997-Atualidade

- ◆ Algoritmos de buscas de rota (*pathfinding*) ganham destaque com *Warcraft* (1994), mas já haviam sido aplicado várias vezes anteriormente



Warcraft: Orcs & Humans



Breve História da IA em Jogos

→ 1997-Atualidade

- ◆ Pesquisadores de IA estavam pesquisando modelos emocionais de soldados em simulação de campo de batalha militar, quando encontraram Warhammer: Dark Omen (1998) fazendo a mesma coisa
- ◆ Também foi a primeira vez que foi visto movimentação de formação robusta



Warhammer: Dark Omen



Breve História da IA em Jogos

→ 1997-Atualidade

- ◆ IA começou a ser um importante ponto de venda do jogo
- ◆ *Creatures* (1997) possuía um cérebro baseado em rede neural para cada criatura (que normalmente mostrava-se bem burra em ação)



Creatures



Breve História da IA em Jogos

→ 1997-Atualidade

- ◆ Geração procedimental de conteúdo
- ◆ IAs que dirigem o ritmo do jogo e o conteúdo a cada momento
- ◆ *The Director* - Left 4 Dead (2008)



Breve História da IA em Jogos

→ 1997-Atualidade

- ◆ Competições de *bots* de IA e de geração de conteúdo (*Starcraft, Mario, Angry Birds*)
- ◆ Diversos congressos focados na área
- ◆ Pesquisas amplamente divulgadas e de “fácil” acesso
- ◆ Até *youtubers* estão ficando famosos com experimentos
- ◆ Veremos exemplos no final da aula!



IA em Jogos



IA em Jogos

- Quanto mais complexa a IA
 - ◆ **Não** necessariamente melhor o jogo
- IAs simples podem deixar o jogo muito bom
- Por exemplo: *Pac-Man*



IA em Jogos

→ Pac-Man

◆ IA tem dois estados:

- Jogador colecionando “bolinhas”
- Jogador comeu o *power-up*



IA em Jogos

- No estado normal
 - ◆ Fantasmas movem-se em linha reta até alcançar junção
 - ◆ Nela, eles escolhem semi-aleatoriamente a próxima rota
 - ◆ Cada fantasma escolhe pegar ou a rota que é na direção do jogador (*offset* da posição do jogador)



IA em Jogos

- No estado normal
 - ◆ Ou rota aleatória
 - ◆ Cada fantasma tem uma probabilidade de escolher cada rota
 - ◆ Mais simples que isso os fantasmas seriam previsíveis ou totalmente aleatórios
 - ◆ Probabilidade dá personalidade às IAs



IA em Jogos

- Janela de percepção
 - ◆ O que sua IA pensa deve ser transmitida imediatamente ao jogador
 - Se ouve um som, tem que ser claro o que fará
 - Virar para a fonte
 - Acender a luz
 - Dar um alarme



IA em Jogos

→ Janela de percepção

- ◆ A intenção de ação deve ser mostrada ao jogador
- ◆ Ou ele achará a IA mal implementada
- ◆ Por exemplo:
 - Se a chave de luz estiver longe e o jogador matar o inimigo rapidamente, o jogador poderá pensar que o inimigo não reagiu ao som e morreu por ser burro



IA em Jogos

- Mudanças de comportamento
- São facilmente notadas
 - ◆ Assim como a ausência delas, quando deveriam existir
- É comum existir uma com a proximidade do jogador



Tipos de IA em jogos



Tipos de IA em Jogos

- Para desenvolvedores de jogos, existem 3 tipos de IAs
 - ◆ *Hacks*: soluções *ad hoc*(gambiarra) e efeitos legais
 - ◆ Heurísticas: Regras de ouro (achismo)
 - ◆ Algoritmos: Cientificamente comprovados



Tipos de IA em Jogos

→ *Hacks*

- ◆ “Se parece com um peixe e cheira como um, provavelmente é um peixe”
- ◆ Pense no *design* do personagem e faça o possível para ele parecer com o que foi planejado
- ◆ Muitas vezes, é preciso apenas uma animação específica, ou até um ato aleatório
- ◆ Você pode perceber a diferença, o jogador (talvez) não



Tipos de IA em Jogos

→ Heurísticas

- ◆ Solução aproximada que pode funcionar na maioria das situações
 - Talvez não em todas (¯_ (ツ) _/¯)
- ◆ Humanos usam o tempo todo
- ◆ Movimento dos fantasmas em Pac-Man
- ◆ Dar um número para qualificar peças em jogos de estratégia



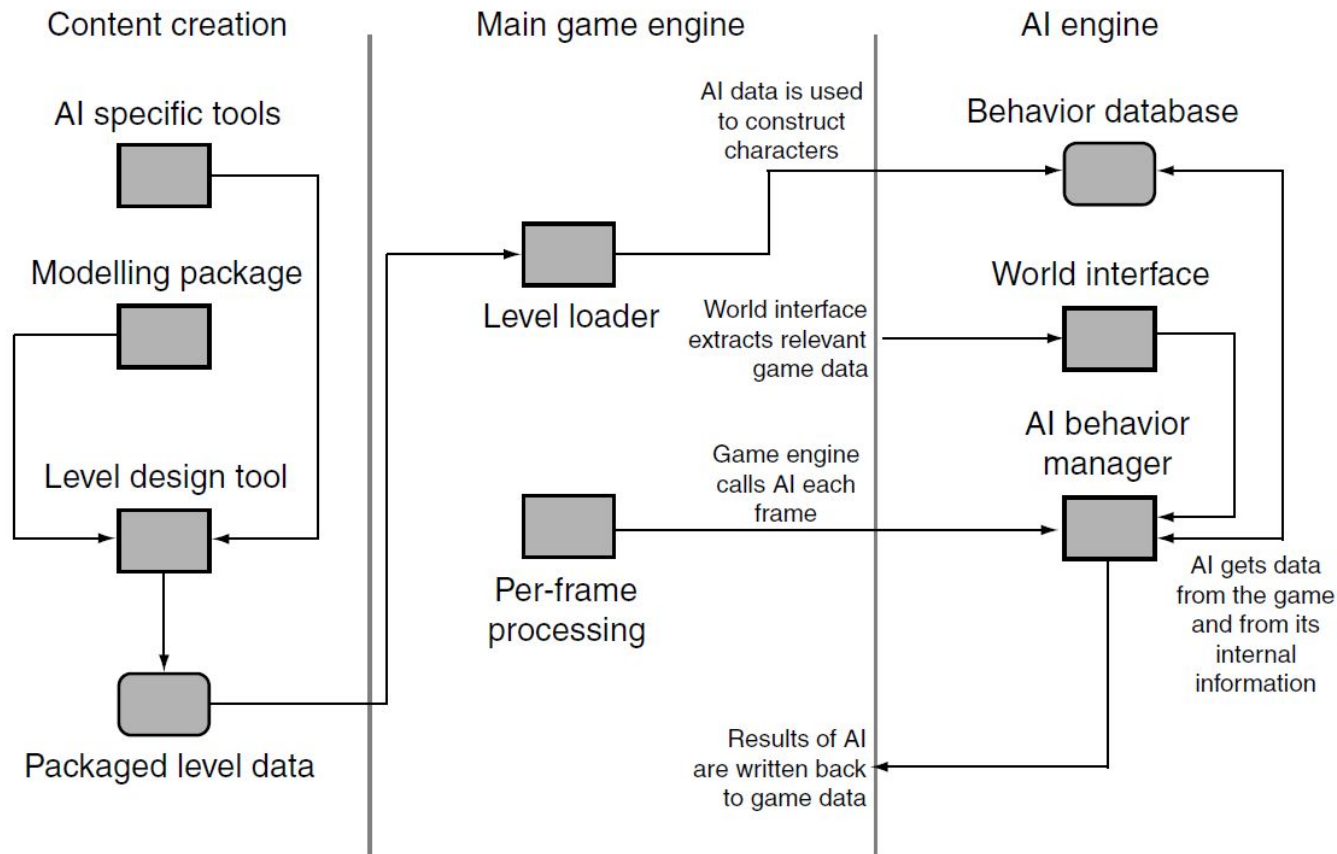
Engine de IA



Engine de IA

- Com a crescente complexidade dos jogos, reutilizar IAs torna-se essencial
- A seguir temos uma proposta de modularização de IAs para facilitar a reutilização

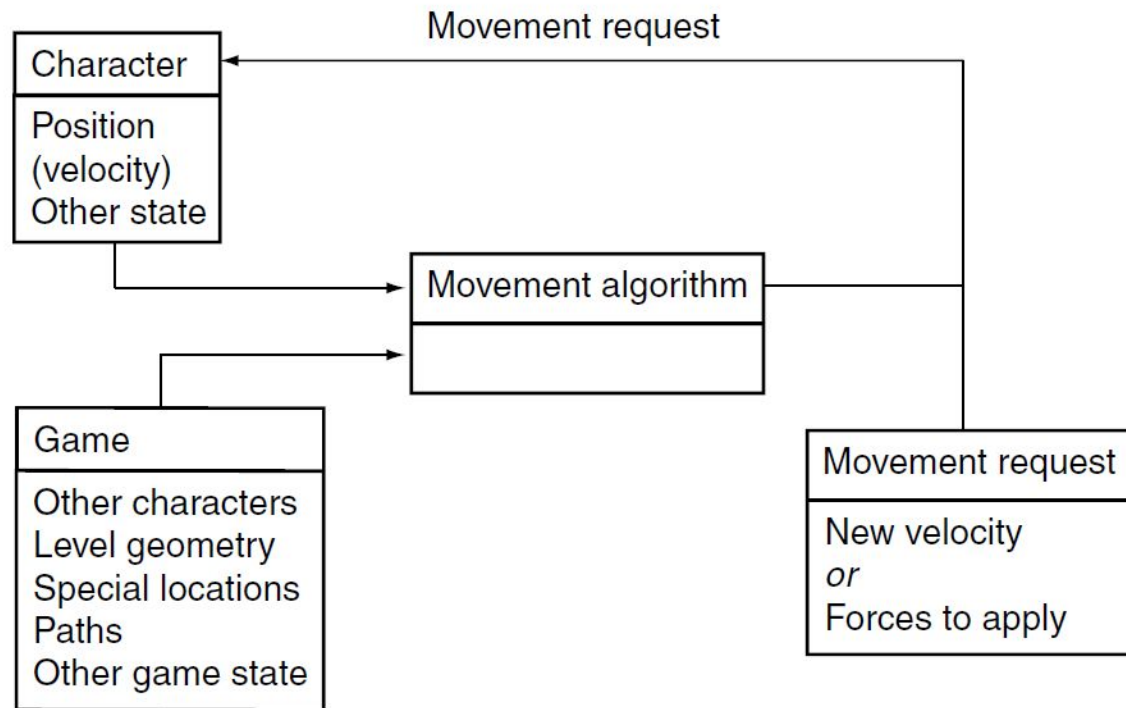




Movimento



Estrutura de algoritmo de movimento



Movimento

- Movimentação pode ser 2D ou 3D
- Existem diferentes formas de calcular a movimentação linear e angular do personagem
- Uso de comportamentos de *steering*
 - ◆ Dinâmicos, ou seja, considerando a movimentação atual do personagem



```
struct Kinematic
```

```
    position    # a 2 or 3D vector
```

```
    orientation # a single floating point value
```

```
    velocity    # another 2 or 3D vector
```

```
    rotation    # a single floating point value
```

```
struct SteeringOutput:
```

```
    linear      # a 2 or 3D vector
```

```
    angular     # a single floating point value
```



Movimento

- Veremos a seguir o *update* de posição (2D), usando cinemática, com a integração de *Newton-Euler-1*, muito usada pela praticidade



```
struct Kinematic:
```

```
... Member data as before ...
```

```
def update (steering, time):
```

```
    # Update the position and orientation
```

```
    position += velocity * time
```

```
    orientation += rotation * time
```

```
    # and the velocity and rotation
```

```
    velocity += steering.linear * time
```

```
    orientation += steering.angular * time
```



Movimento

- Existem vários comportamentos de movimentação diferentes
- Busca, fuga, alinhamento, chegada, vagar, etc.
- Não serão apresentados nesta aula
- Mas estão no material de referência
- Falemos brevemente sobre movimentação de projéteis



Movimento

- Devido à característica discreta dos jogos, o simples cálculo do arremesso de um projétil é uma tarefa que envolve diversos cálculos e simplificações físicas
- Vamos apresentar um exemplo de código resultante destas simplificações, no qual queremos encontrar o vetor correto de direção do disparo
- O passo a passo pode ser encontrado na referência



Movimento

→ Equação para determinar o vetor de disparo

$$\vec{u} = \frac{2\vec{\Delta} - \vec{g}t_i^2}{2s_mt_i}.$$

→ Onde Δ é o vetor do ponto inicial ao final (E-S), g é o vetor da gravidade, s_m é a velocidade do projétil e t_i é o tempo de chegada do projétil ao alvo




```
def calculateFiringSolution(start, end, muzzle_v, gravity):  
  
    # Calculate the vector from the target back to the start  
    delta = start - end  
  
    # Calculate the real-valued a,b,c coefficients of a conventional  
    # quadratic equation  
    a = gravity * gravity  
    b = -4 * (gravity * delta + muzzle_v*muzzle_v)  
    c = 4 * delta * delta  
  
    # Check for no real solutions  
    if 4*a*c > b*b: return None  
  
    # Find the candidate times  
    time0 = sqrt((-b + sqrt(b*b-4*a*c)) / (2*a))  
    time1 = sqrt((-b - sqrt(b*b-4*a*c)) / (2*a))  
  
    # Find the time to target  
    if time0 < 0:
```



```
    if times1 < 0:
        # We have no valid times
        return None
    else:
        ttt = times1
else:
    if times1 < 0:
        ttt = times0
    else:
        ttt = min(times0, times1)

# Return the firing vector
return (2 * delta - gravity * ttt*ttt) / (2 * muzzle_v * ttt)
```

Movimento

- Algoritmos para cálculo de pulos
- Algoritmos para movimentação coordenada (em formação)
- Algoritmos para movimentação tática
- Algoritmos para movimentação de veículos motorizados
- Algoritmos para movimentação 3D
 - ◆ Eixos de rotação



Pathfinding



Pathfinding

- Planejamento de movimento entre pontos distantes
- “Roteador”
- Rota deve ser o mais sensata e curta possível



Pathfinding

- A maioria dos jogos usa o A* (que veremos com detalhes)
 - ◆ Eficiente e fácil de implementar
 - ◆ Não trabalha diretamente com os dados de nível do jogo
 - ◆ Requer que o nível seja representado como grafo direcionado com pesos não negativos
 - ◆ “Primo” do algoritmo de Dijkstra

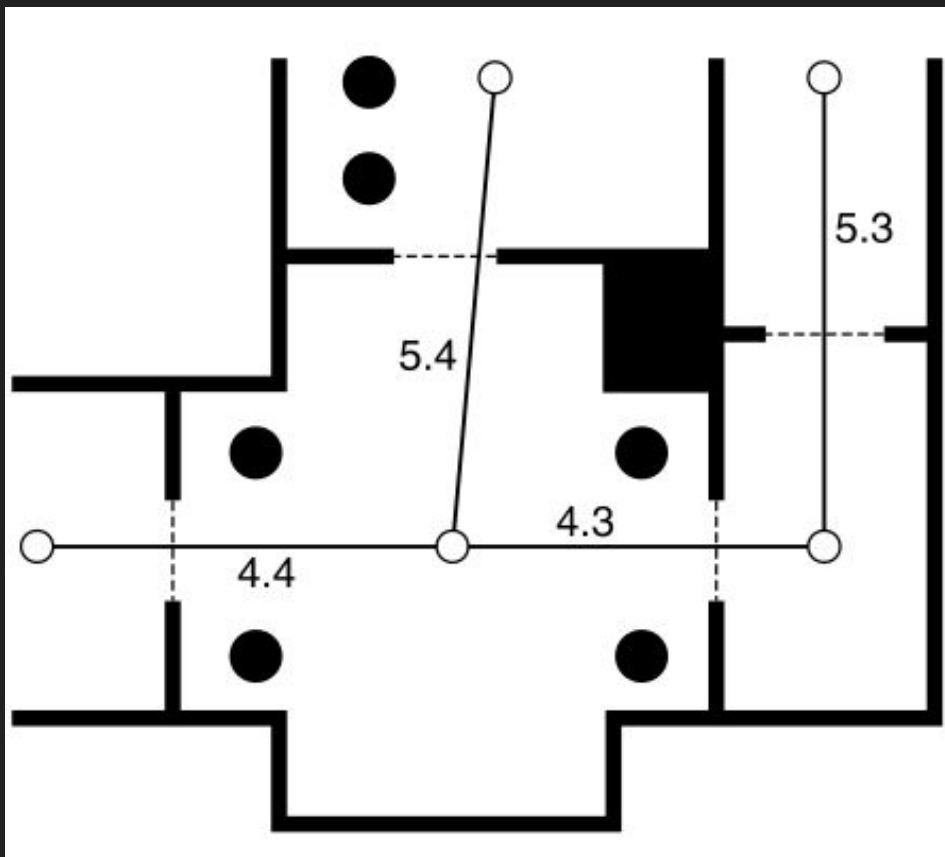


Pathfinding

- Tanto Dijkstra quanto A* (e outros grafos) usam uma simplificação do nível
 - ◆ Representada em grafo
 - ◆ Se bem simplificada
 - O plano retornado pelo algoritmo será útil quando traduzido em termos de jogos
 - ◆ Se simplificação descartar informações relevantes
 - Plano pode ser ruim



Grafo ponderado sobreposto à geometria de um nível



Fonte: Artificial Intelligence for Games



*Pathfinding - A**



*Pathfinding - A**

- Simples de implementar
- Muito eficiente
- Grande espaço para otimização
- Encontra caminho ponto-a-ponto
 - ◆ E não caminho mínimo
- Ao invés de considerar o nó visitado com o valor mais baixo até o momento, considera aquele que provavelmente levará ao melhor caminho (heurística)



*Pathfinding - A**

- Depende muito da heurística escolhida
- Trabalha por iterações
 - ◆ A cada iteração considera 1 nó do grafo e segue suas conexões de saída
 - ◆ O nó (chamado de nó atual) é escolhido através de um algoritmo de seleção similar ao de Dijkstra, mas com a diferença da heurística



*Pathfinding - A**

- Em cada iteração, para cada conexão de saída do nó é encontrado o nó final, e o valor total do custo do caminho até agora é armazenado, juntamente com a conexão com a qual o algoritmo chegou até ele.
- Além disso, o custo total estimado para o caminho do nó inicial até este nó, e deste nó até o objetivo.
 - ◆ Soma do custo do caminho até agora e o quão longe está do objetivo (heurística)



Node A (start node)

heuristic: 4.2

cost-so-far: 0

connection: none

estimated-total-cost: 4.2

closed

Node B

heuristic: 3.2

cost-so-far: 1.3

connection: AB

estimated-total-cost: 4.5

closed

Node D

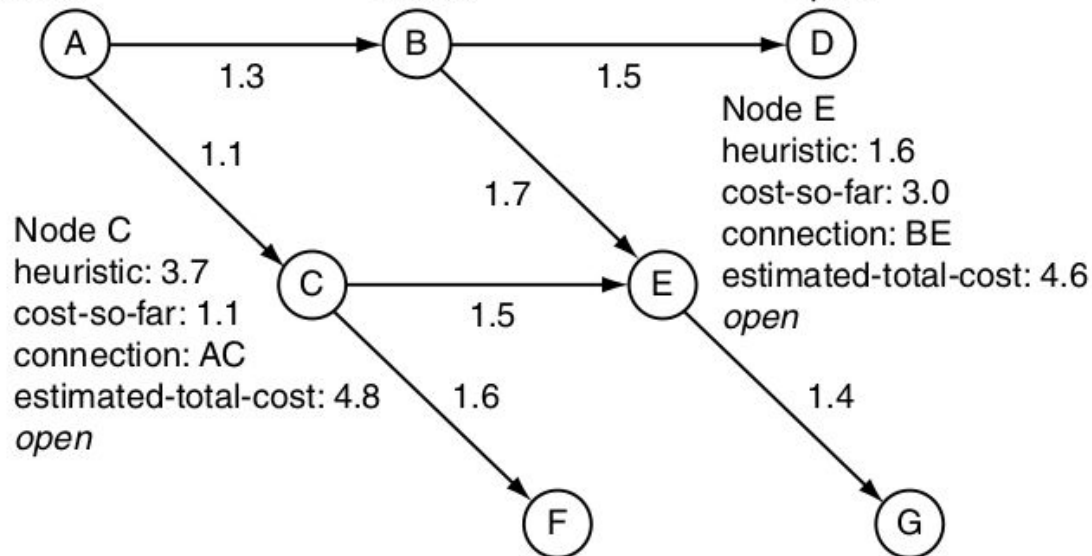
heuristic: 2.8

cost-so-far: 2.8

connection: BD

estimated-total-cost: 5.6

open



Node C

heuristic: 3.7

cost-so-far: 1.1

connection: AC

estimated-total-cost: 4.8

open

Node E

heuristic: 1.6

cost-so-far: 3.0

connection: BE

estimated-total-cost: 4.6

open

Node F

heuristic: 1.4

unvisited

Node G (goal node)

heuristic: 0.0

unvisited



*Pathfinding - A**

- O algoritmo mantém uma lista de nós abertos já visitados mas não processados, e nós fechados (já processados)
- Nós são movidos para a lista de abertos conforme são encontrados no fim das conexões
- Nós são movidos para a lista de fechados conforme são processados em sua iteração



*Pathfinding - A**

- O nó da lista de abertos com o menor custo total estimado é selecionado a cada iteração
 - ◆ Quase sempre é diferente do nó com o menor custo até o momento
- Permite ao algoritmo examinar nós que são mais promissores primeiro



*Pathfinding - A**

- Se a heurística for boa, os nós mais pertos do objetivo são considerados primeiro, estreitando a busca para a área mais promissora
- Ao chegar em um nó aberto ou fechado, é necessário revisar seus valores
- Calcula-se o custo até agora normalmente
 - ◆ Se for mais baixo que o valor existente no nó, é necessário atualizá-lo (não usar custo estimado)



*Pathfinding - A**

- Diferente de Dijkstra, o A* pode achar rotas melhores para nós que estão na lista de fechados.
- Se uma estimativa prévia for muito otimista, o nó pode ter sido processado pensando-se que era a melhor escolha quando, de fato, não o era
 - ◆ Isso pode causar um problema em cadeia



*Pathfinding - A**

- Se um nó teve uma estimativa errada e colocado na lista de fechados, todas as suas conexões foram consideradas
- Pode ser que um conjunto de nós tiveram seus custos até agora baseado em um custo até agora de um nó errado
- Portanto, atualizar o valor do nó errado não é o suficiente
 - ◆ Todas suas conexões devem ser checadas novamente para propagar o valor



*Pathfinding - A**

- No caso de revisar um nó na lista de abertos, isso não é necessário, uma vez que sabemos que conexões de um nó na lista não foram processadas ainda
- Existe um jeito simples de forçar o cálculo e propagação do valor
- O nó pode ser removido da lista de fechados e colocado de volta na de abertos



*Pathfinding - A**

- Então esperará até ser fechado e ter suas conexões reconsideradas
- Quaisquer nós que dependam de seu valor serão eventualmente processados mais uma vez
- Lembra do grafo anterior?



Node A (start node)

heuristic: 4.2

cost-so-far: 0

connection: none

estimated-total-cost: 4.2

closed

Node B

heuristic: 3.2

cost-so-far: 1.3

connection: AB

estimated-total-cost: 4.5

closed

Node D

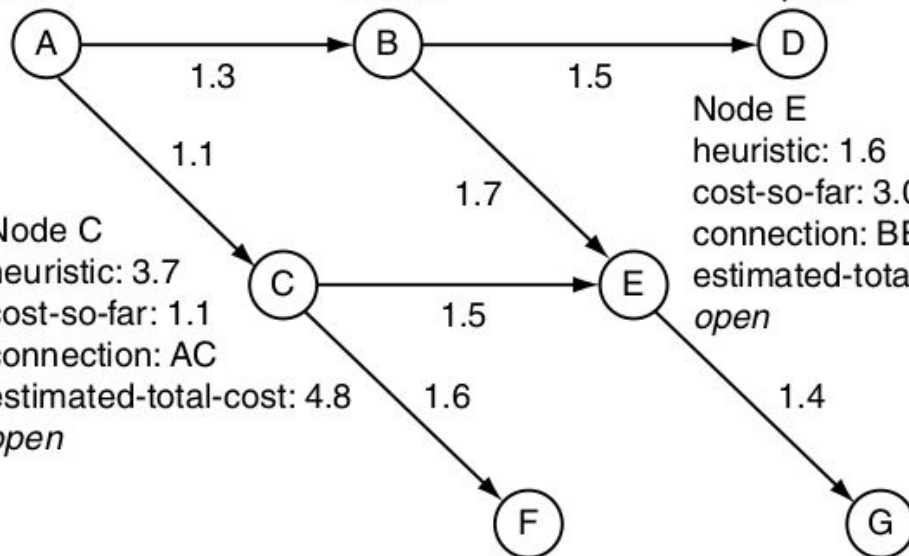
heuristic: 2.8

cost-so-far: 2.8

connection: BD

estimated-total-cost: 5.6

open



Node C

heuristic: 3.7

cost-so-far: 1.1

connection: AC

estimated-total-cost: 4.8

open

Node E

heuristic: 1.6

cost-so-far: 3.0

connection: BE

estimated-total-cost: 4.6

open

Node F

heuristic: 1.4

unvisited

Node G (goal node)

heuristic: 0.0

unvisited



*Pathfinding - A**

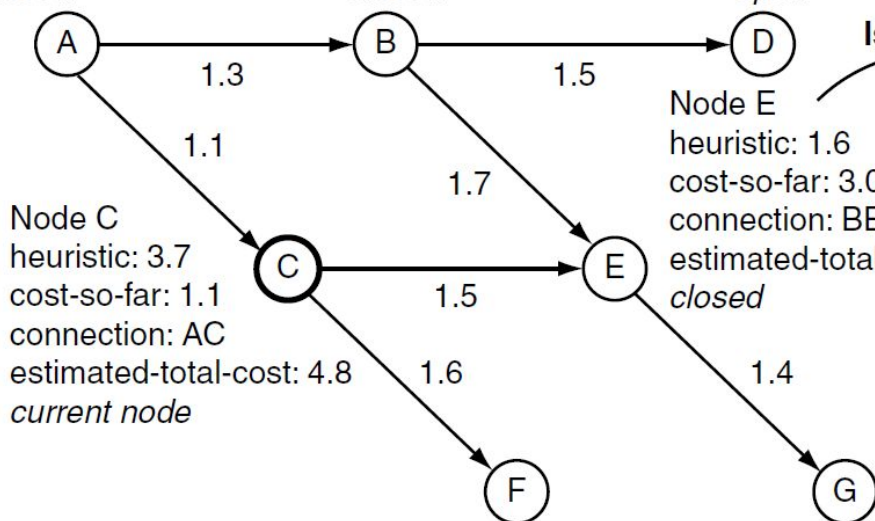
- Este aqui é ele, 2 iterações depois
- Mostra a atualização de um nó fechado no grafo
- A nova rota E, via C, é mais rápida



Node A (start node)
heuristic: 4.2
cost-so-far: 0
connection: none
estimated-total-cost: 4.2
closed

Node B
heuristic: 3.2
cost-so-far: 1.3
connection: AB
estimated-total-cost: 4.5
closed

Node D
heuristic: 2.8
cost-so-far: 2.8
connection: BD
estimated-total-cost: 5.6
open



Node C
heuristic: 3.7
cost-so-far: 1.1
connection: AC
estimated-total-cost: 4.8
current node

Node F
heuristic: 1.4
cost-so-far: 2.7
connection: CF
estimated-total-cost: 4.1
open

Node E
heuristic: 1.6
cost-so-far: 3.0
connection: BE
estimated-total-cost: 4.6
closed

Node G (goal node)
heuristic: 0.0
cost-so-far: 4.4
connection: EG
estimated-total-cost: 4.4
open

Node E
heuristic: 1.6
cost-so-far: 2.6
connection: CE
estimated-total-cost: 4.2
open

Is updated



A*

<http://www.policyalmanac.org/games/aStarTutorial.htm>

<https://qiao.github.io/PathFinding.js/visual/>

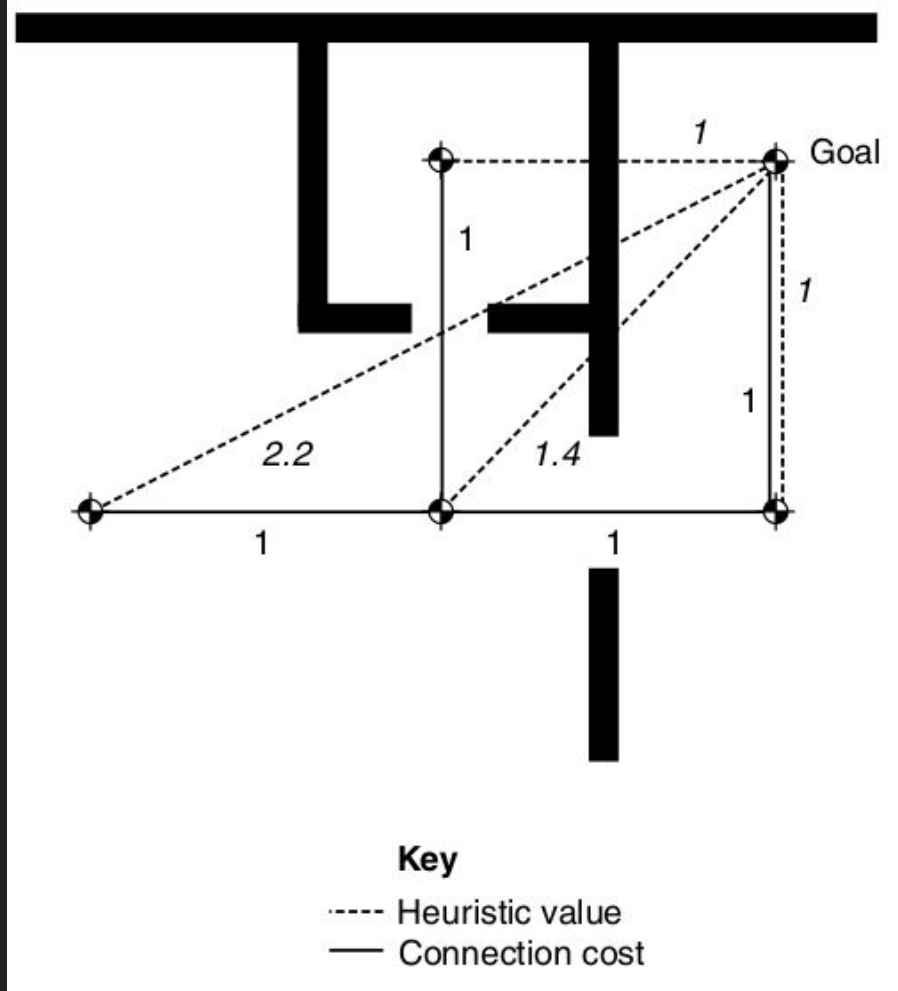


*Pathfinding - A**

→ Um pouco sobre heurísticas



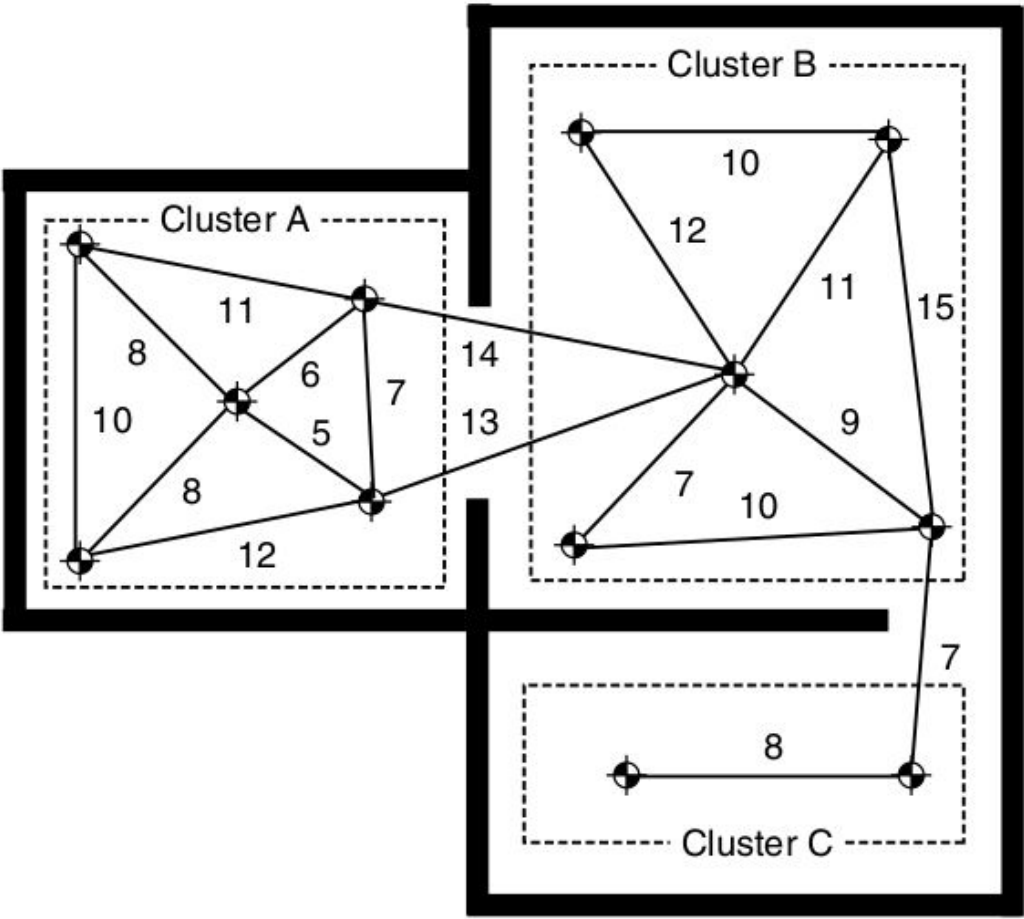
Euclidiana



Fonte: Artificial Intelligence for Games



Cluster



	A	B	C
A	x	13	29
B	13	x	7
C	29	7	x

Lookup table



Representação de Mundo



Representação de Mundo

- É preciso mudar a representação do mundo para os nós e conexões do grafo e a função de custo que dá seus valores
- Os diferentes modos de dividir o nível em regiões conectadas são chamadas de esquemas de divisão



Representação de Mundo

- Cada esquema de divisão tem 3 propriedades importantes
 - ◆ Quantização/Localização
 - ◆ Geração
 - ◆ Validade
- Existem diversos tipos de esquema com suas vantagens e desvantagens
- Não serão abordados nesta aula



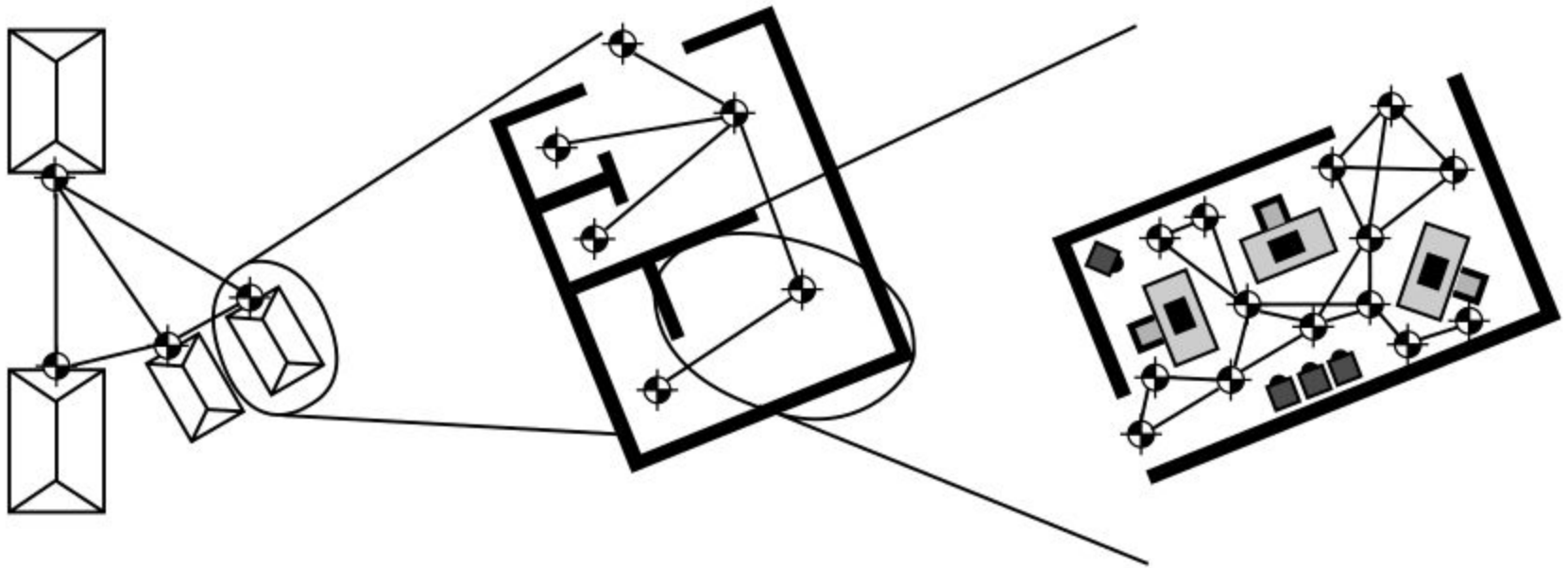
Grafo de *Pathfinding* Hierárquico



Grafo de Pathfinding Hierárquico

- Formação de *clusters* de lugares
- Processo similar ao de colisão (*Quad-trees* e *Octa-trees*)
-





Fonte: Artificial Intelligence for Games



Pathfinding - mais ideias



Pathfinding - mais ideias

- *Pathfinders* podem ser dinâmicos (consideram mudanças no ambiente)
- E até contínuos (de difícil implementação)



Tomada de Decisão



Tomada de Decisão

- Habilidade de decidir o que fazer
- Simples
 - ◆ Máquinas de estado e árvores de decisão
 - ◆ Baseado em regras são mais raros
- Complexos
 - ◆ Lógica *fuzzy* e redes neurais



Tomada de Decisão

- Personagem possui informações (externas e internas)
 - ◆ São usadas para gerar uma ação (interna ou externa)
- Informações externas (ambiente do jogo)
 - ◆ Posição de outros personagens
 - ◆ Disposição do nível
 - ◆ Se algo foi lançado
 - ◆ Direção da fonte de um som ou luz
 - ◆ Etc



Tomada de Decisão

- Informações internas
 - ◆ Vida do personagem
 - ◆ Objetivos do personagem
 - ◆ Qual a atividade atual
 - ◆ Etc.



Tomada de Decisão

- Ações externas
 - ◆ Jogar algo
 - ◆ Atirar
 - ◆ Ir para uma sala



Tomada de Decisão

→ Ações internas

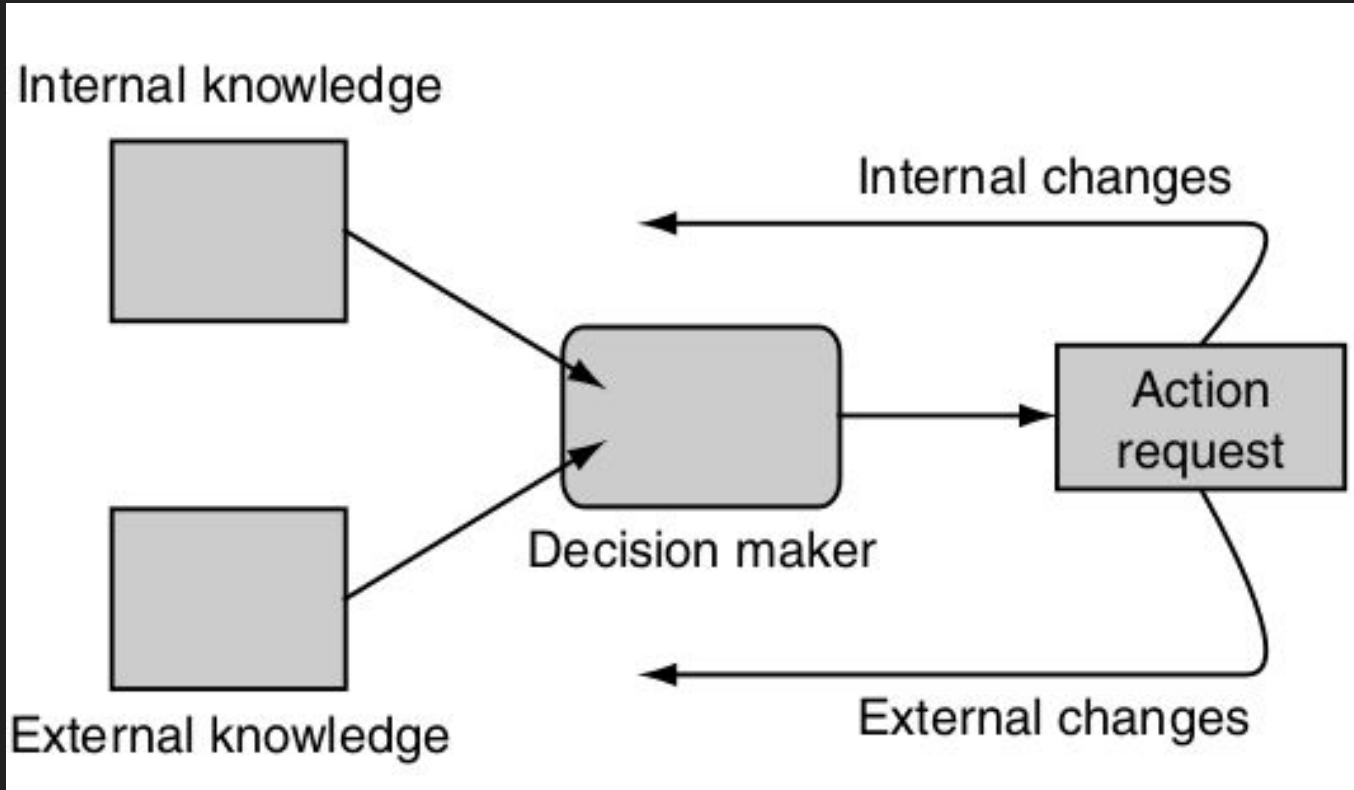
- ◆ Mudar opinião do personagem sobre o jogador
- ◆ Mudança de estado emocional
- ◆ Mudança de objetivo



Tomada de Decisão

- Informações internas
 - ◆ Vida do personagem
 - ◆ Objetivos do personagem
 - ◆ Qual a atividade atual
 - ◆ Etc.



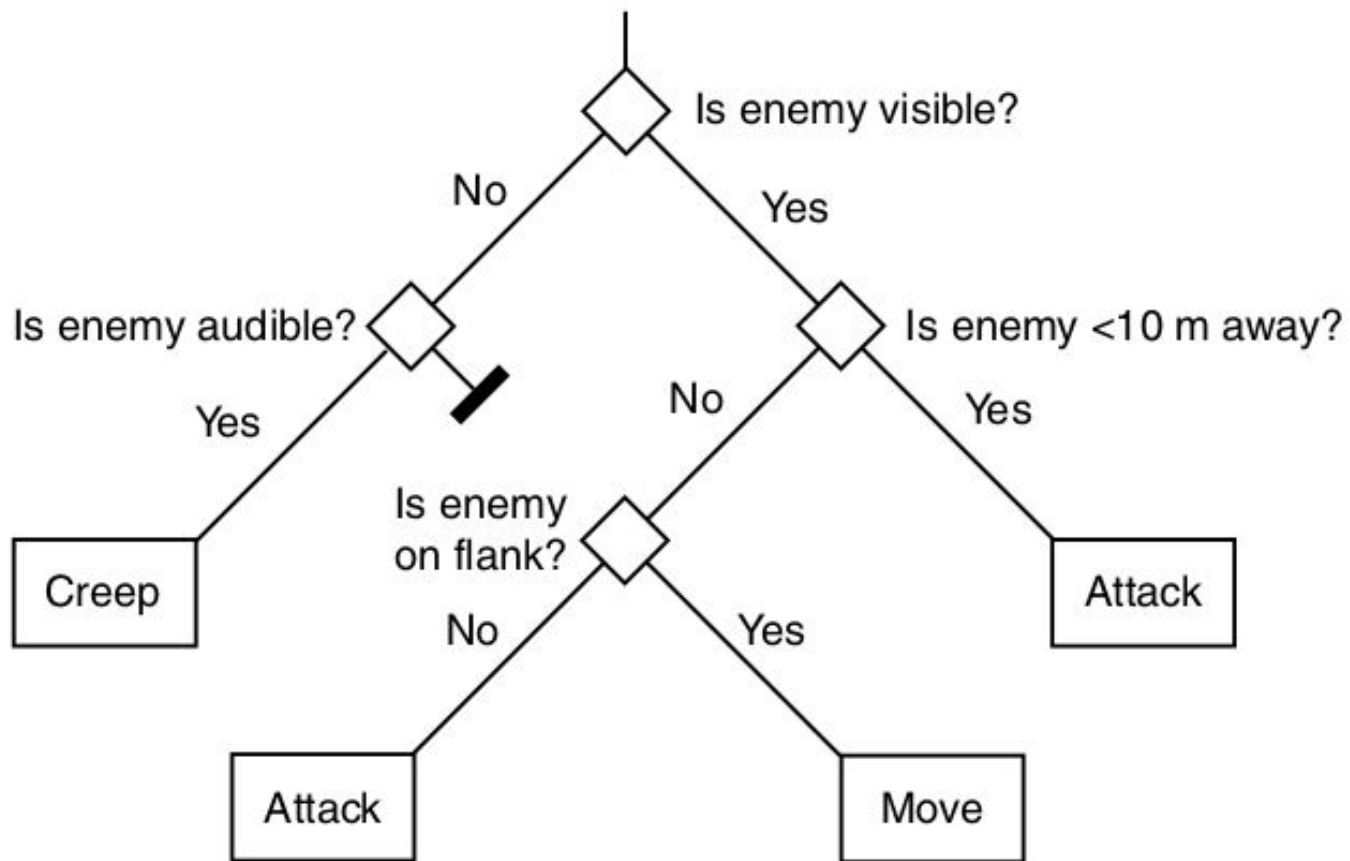


Fonte: Artificial Intelligence for Games



Árvores de Decisão



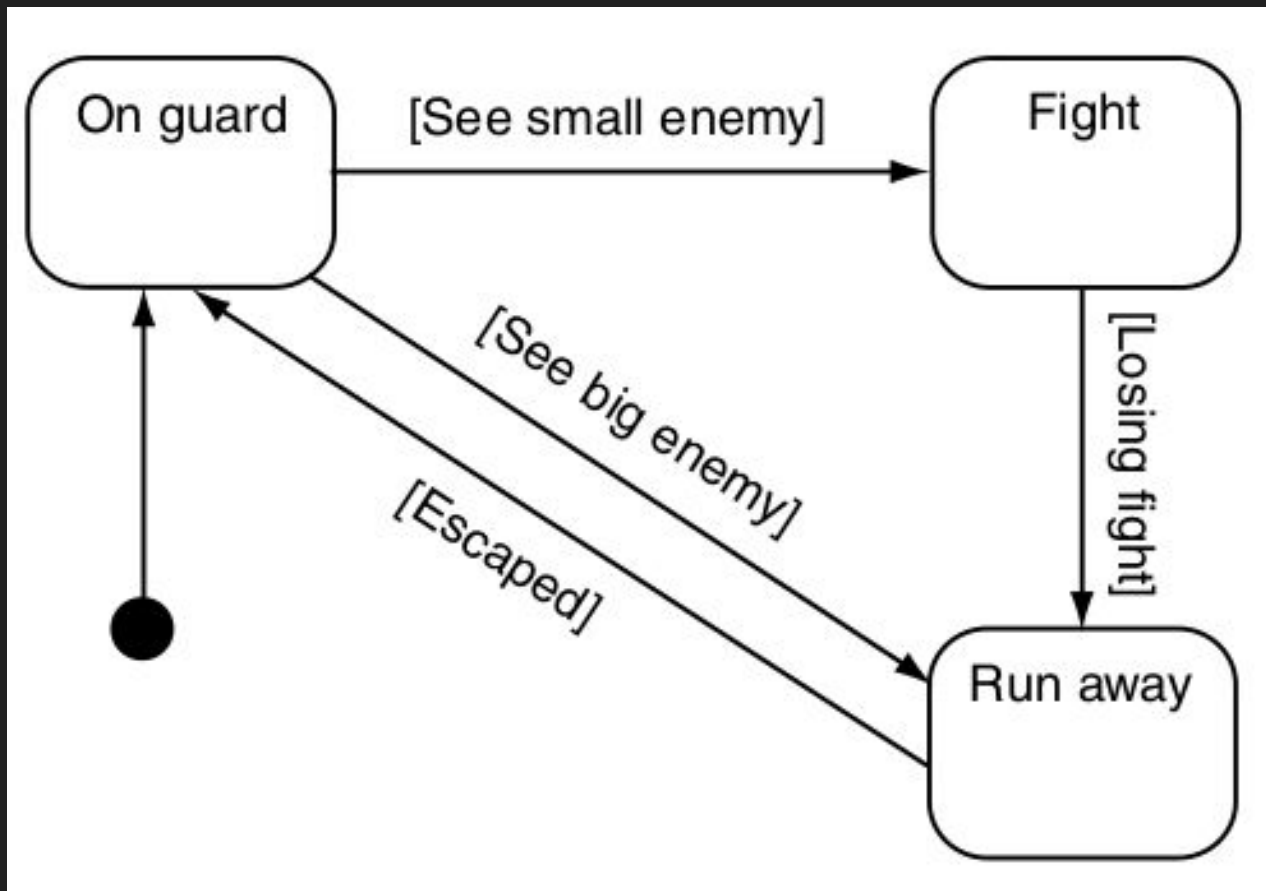


Fonte: Artificial Intelligence for Games



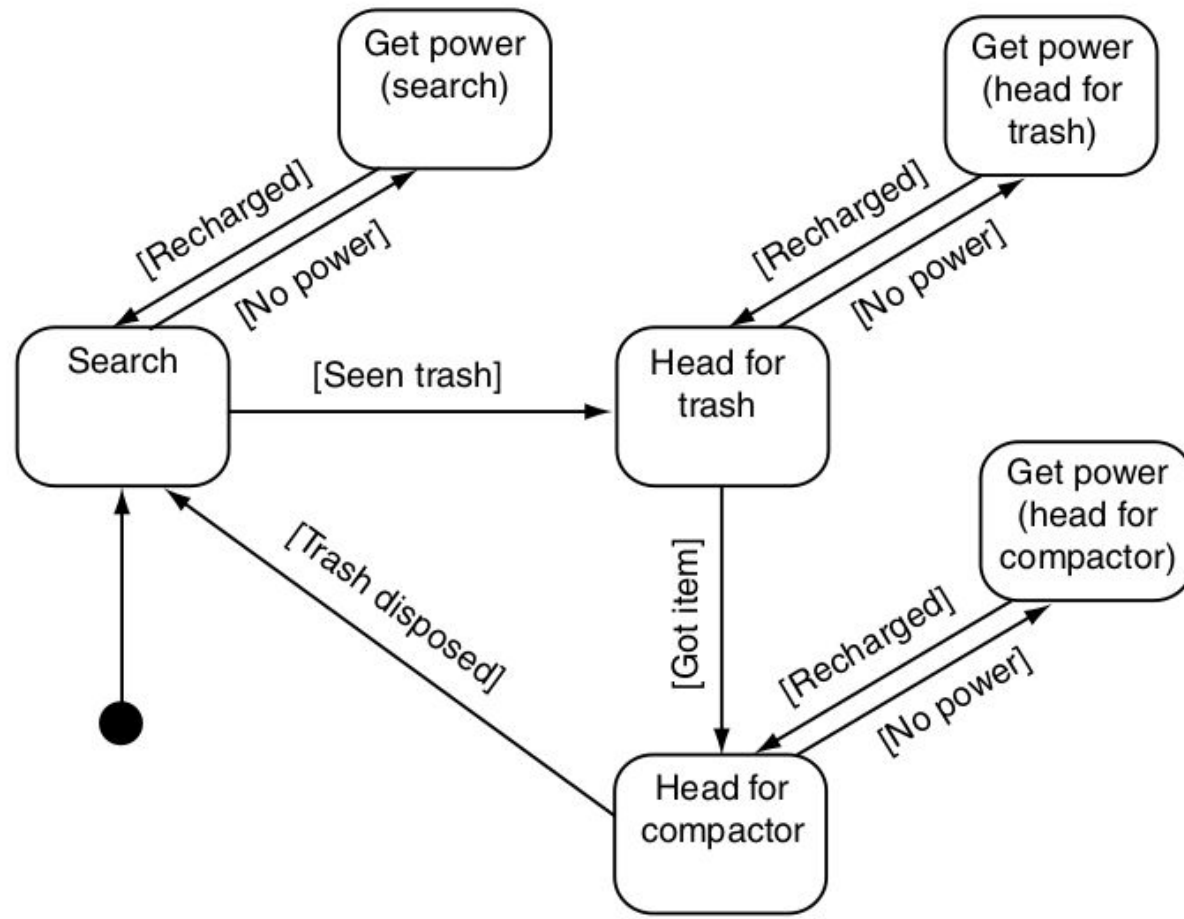
Máquinas de Estado





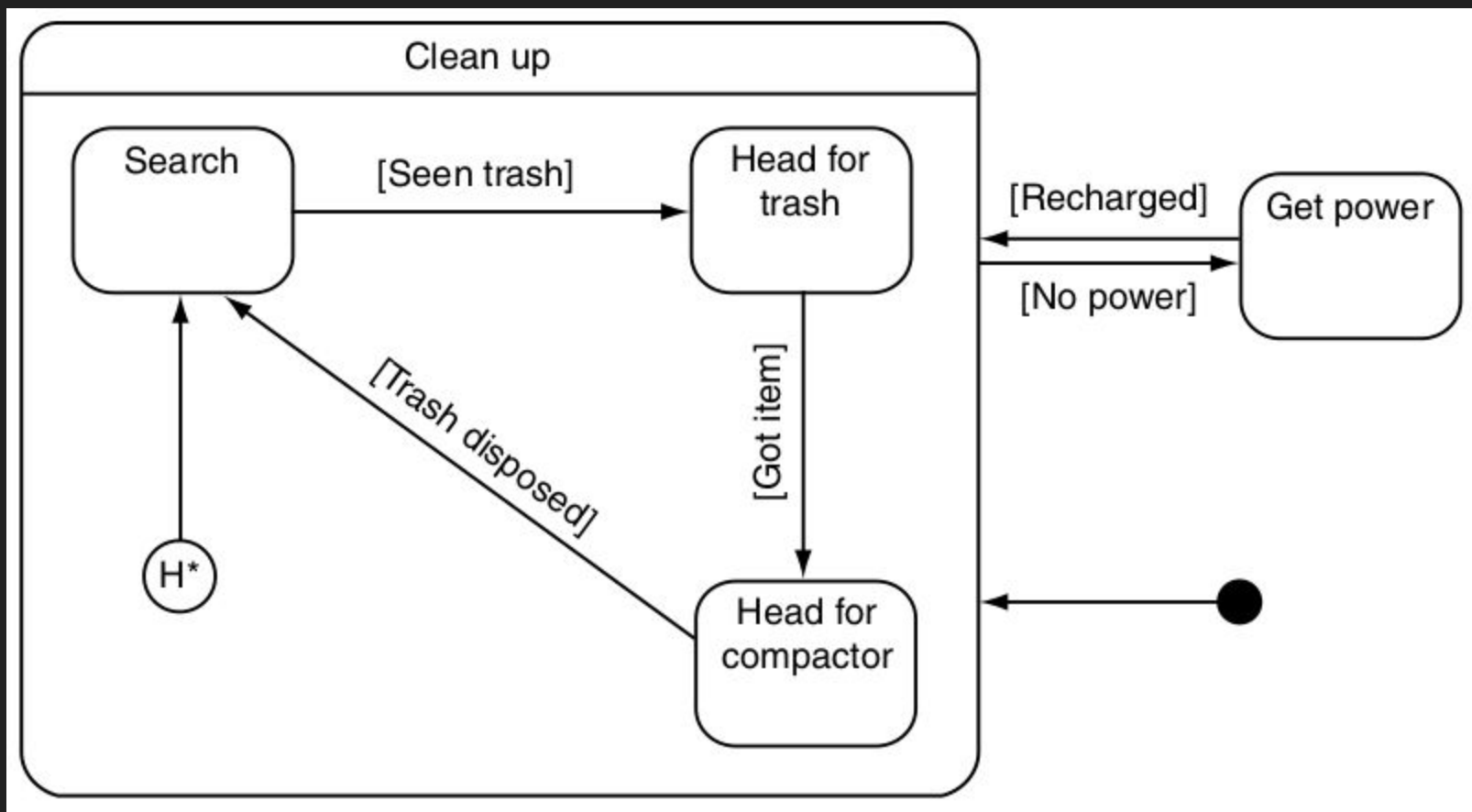
Fonte: Artificial Intelligence for Games





Fonte: Artificial Intelligence for Games





Lógica Fuzzy



Lógica *Fuzzy*

- Conjunto de técnicas matemáticas que lida com decisões não binárias
 - ◆ “Área cinza”
- Pode fazer uma transição em vários graus entre cuidadoso e confiante, por exemplo
 - ◆ Várias velocidades e níveis de atenção diferentes



Lógica *Fuzzy*

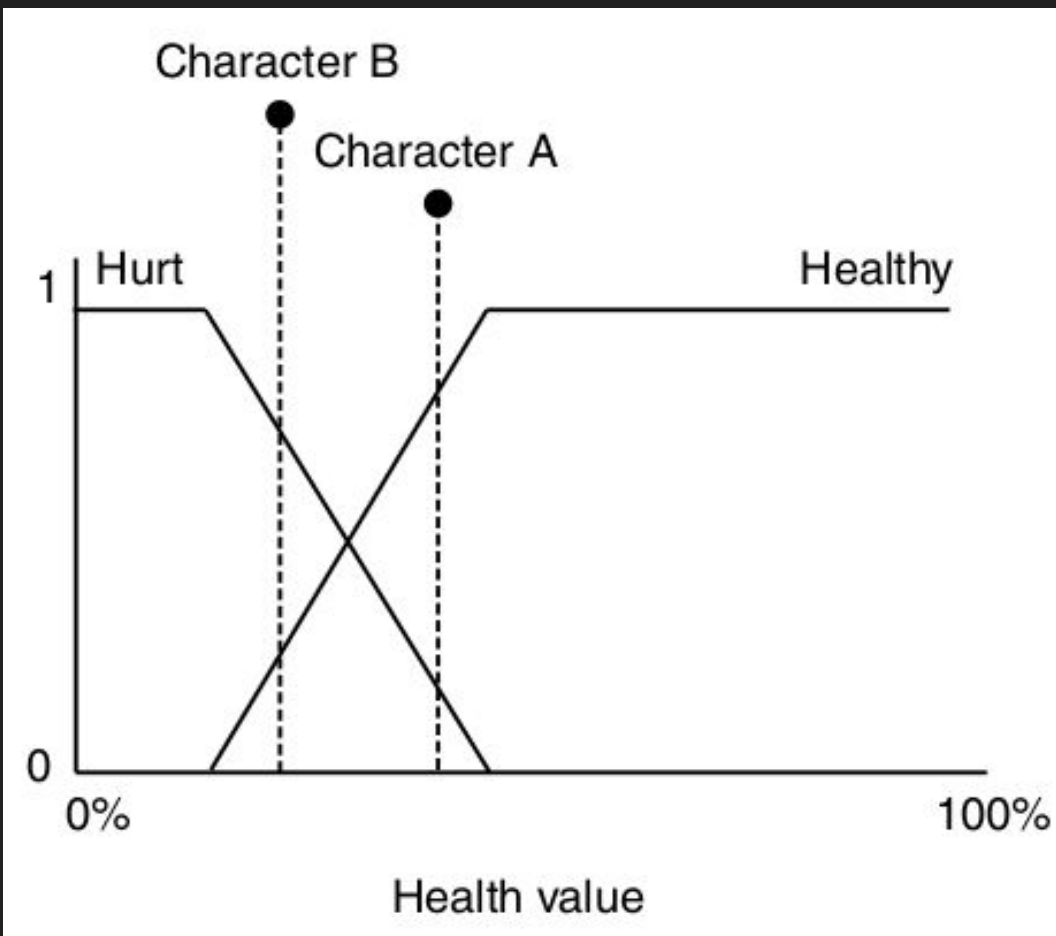
- Estende a noção de predicado lógico dando um valor a ele
 - ◆ Personagem pode estar faminto com um valor de 0.9
- Ao invés de pertencer ou não a um conjunto, tudo pode parcialmente pertencer a um conjunto
 - ◆ Com algumas coisas pertencendo mais que as outras
- Conjuntos *fuzzy*
 - ◆ Números são chamados de graus de pertencimento



Lógica *Fuzzy*

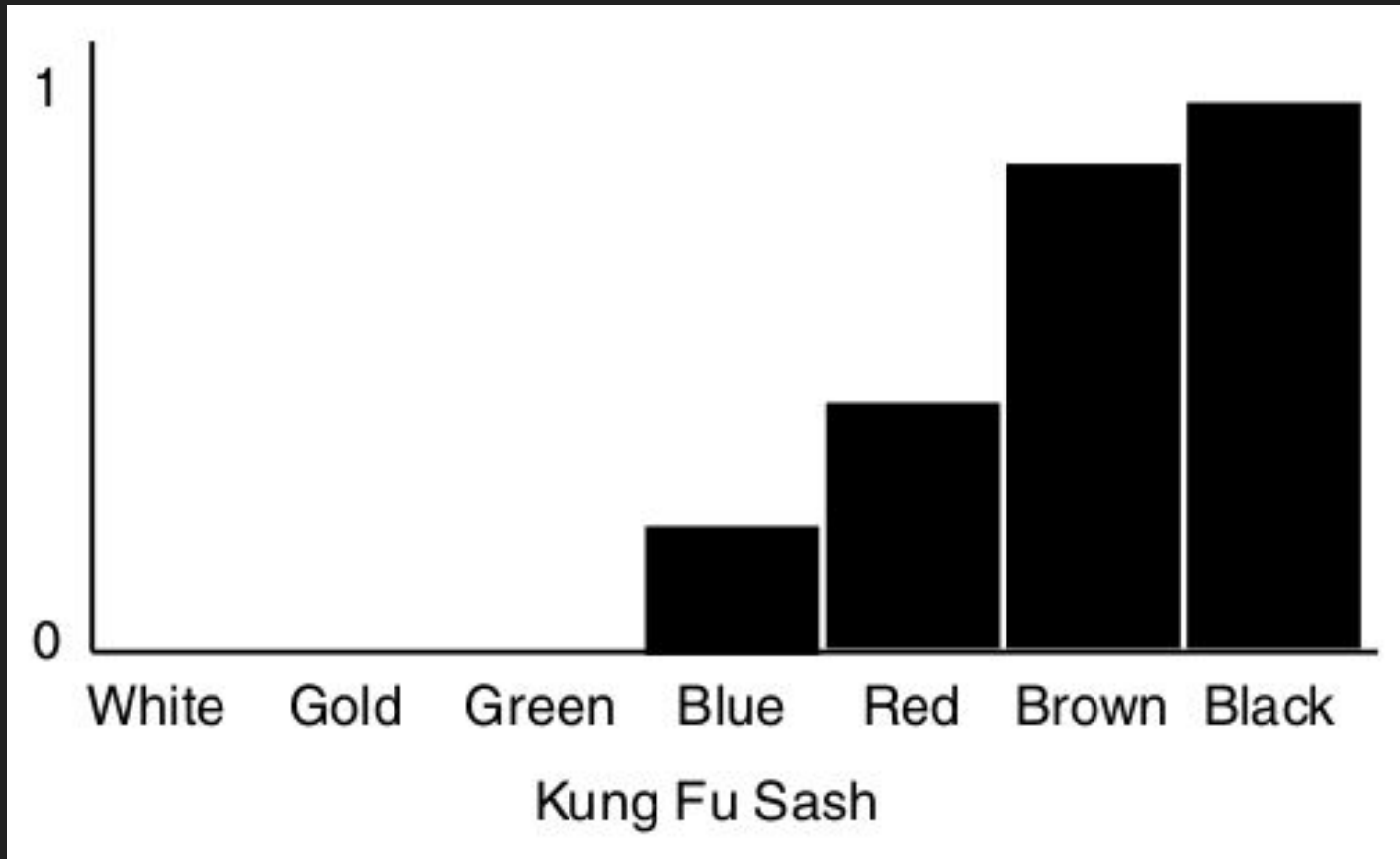
- Se dois conjuntos *fuzzy* são mutuamente exclusivos, ambos devem somar 1
- ◆ O mesmo vale para n conjuntos





Fonte: Artificial Intelligence for Games





Fonte: Artificial Intelligence for Games



Processos de Markov



Processos de *Markov*

→ Consideremos a segurança de 4 posições para um *sniper*

$$V = \begin{bmatrix} 1.0 \\ 0.5 \\ 1.0 \\ 1.5 \end{bmatrix}$$



Processos de *Markov*

→ Matriz de transição se um tiro for dado

$$M = \begin{bmatrix} 0.1 & 0.3 & 0.3 & 0.3 \\ 0.0 & 0.8 & 0.0 & 0.0 \\ 0.0 & 0.0 & 0.8 & 0.0 \\ 0.0 & 0.0 & 0.0 & 0.8 \end{bmatrix}$$



Processos de *Markov*

→ Vetor resultante

$$V = \begin{bmatrix} 0.1 \\ 0.7 \\ 1.1 \\ 1.5 \end{bmatrix}$$



Processos de *Markov*

→ Matriz de transição se não for dado um tiro

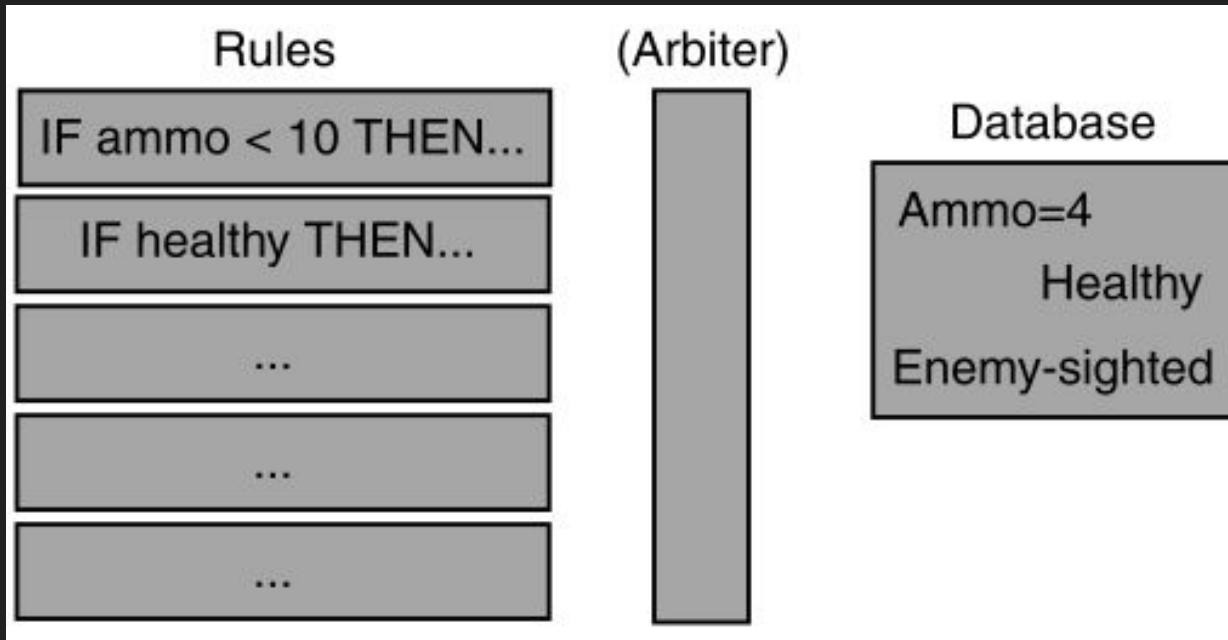
$$M = \begin{bmatrix} 1.0 & 0.1 & 0.1 & 0.1 \\ 0.1 & 1.0 & 0.1 & 0.1 \\ 0.1 & 0.1 & 1.0 & 0.1 \\ 0.1 & 0.1 & 0.1 & 1.0 \end{bmatrix}$$



Sistema Baseado em Regras



Sistema Baseado em Regras



Aprendizado



Aprendizado

- Tópico “quente” em jogos
- Pode ser *online* ou *offline*
- Muito complexo e pouco usado no mercado
- Mas muito pesquisado
- Veremos algumas técnicas de aprendizado de parâmetros



Hill Climbing



Annealing



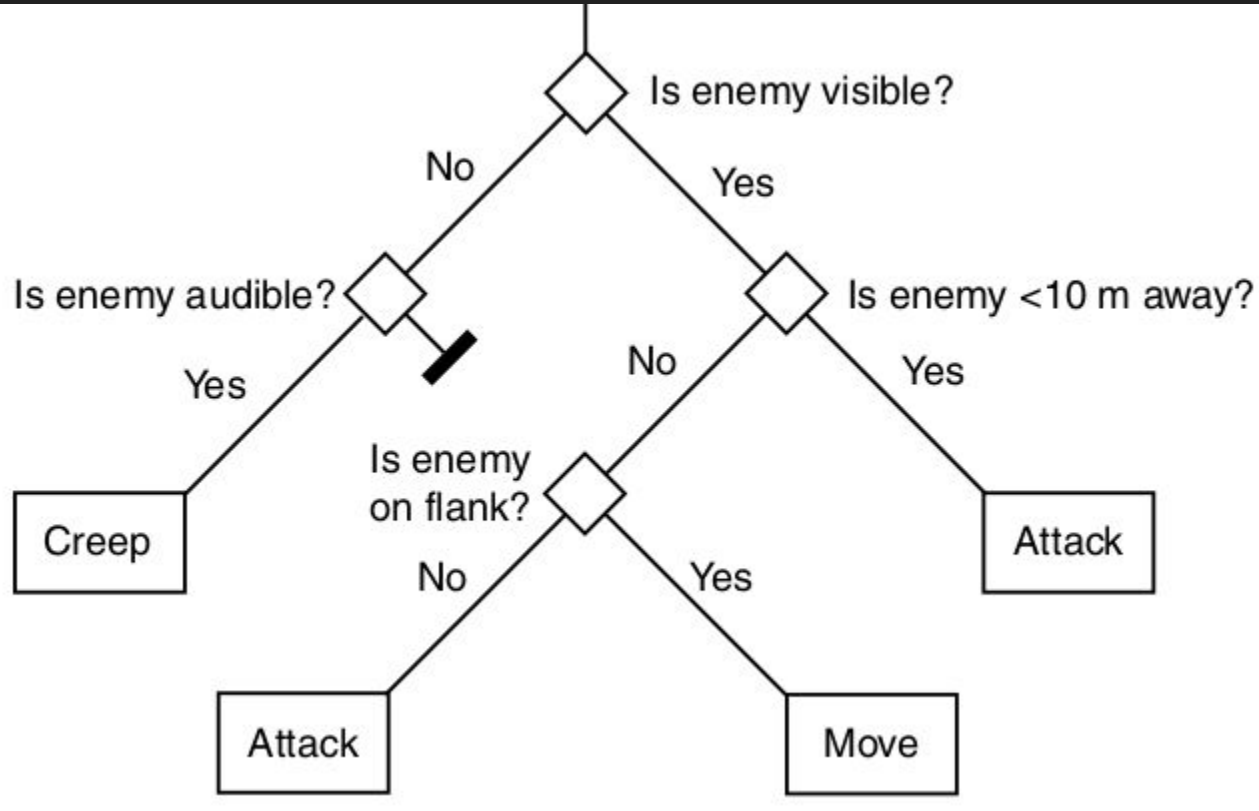
AG



Árvores de Decisão



Árvores de Decisão

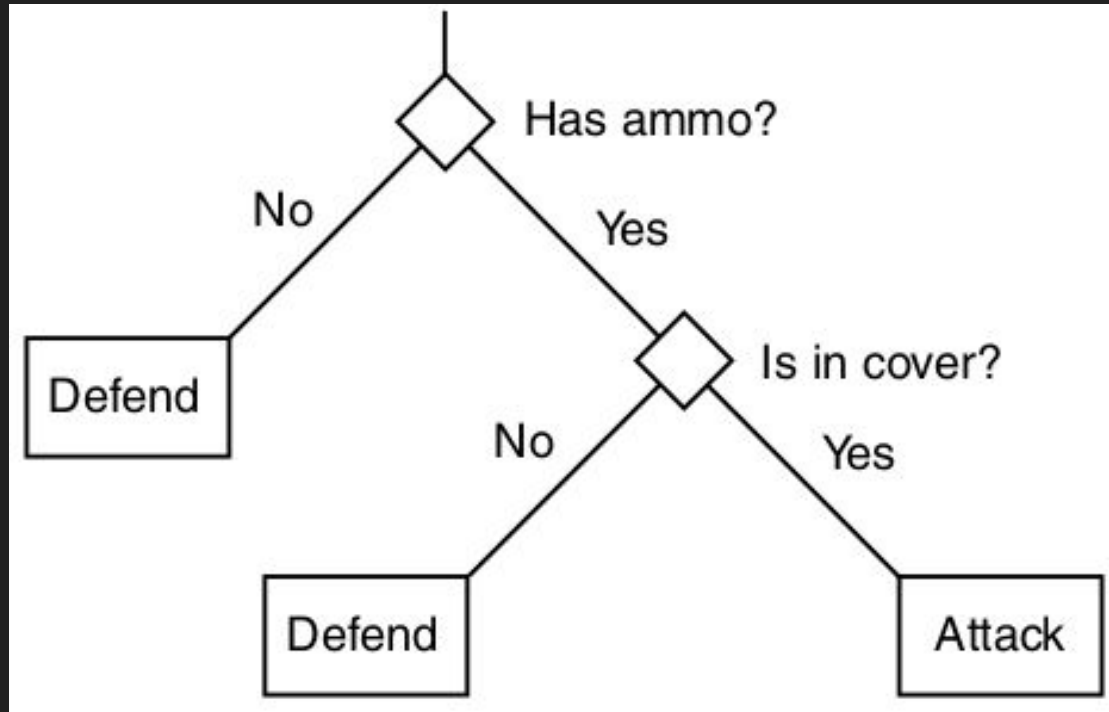


Árvores de Decisão

Healthy	In Cover	With Ammo	Attack
Hurt	In Cover	With Ammo	Attack
Healthy	In Cover	Empty	Defend
Hurt	In Cover	Empty	Defend
Hurt	Exposed	With Ammo	Defend



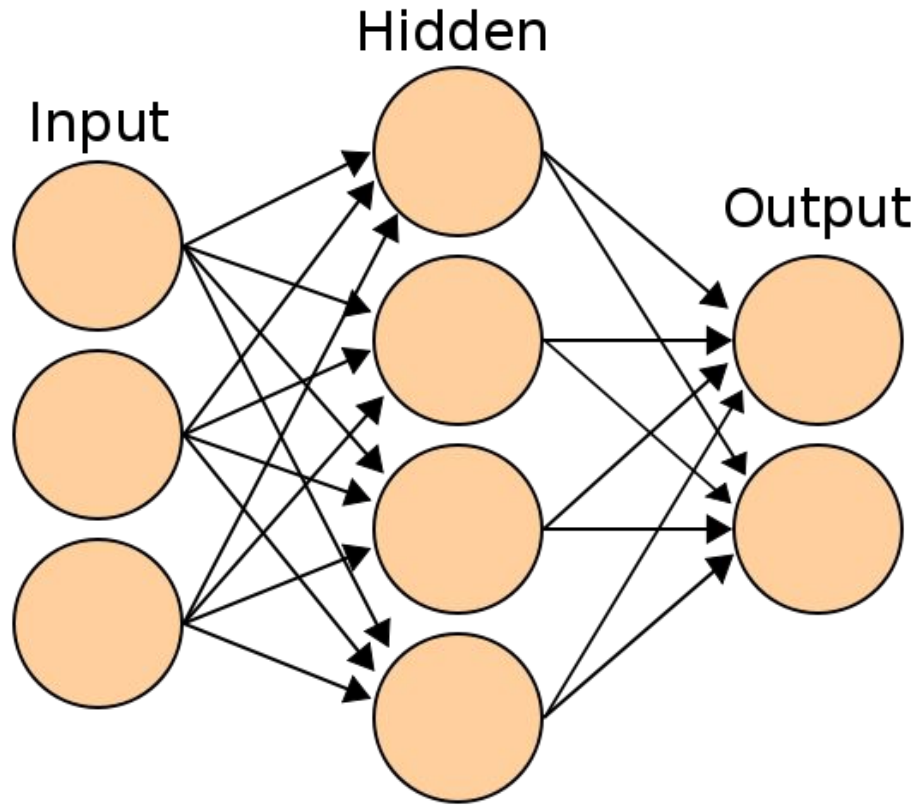
Árvores de Decisão



Redes Neurais



Redes Neurais

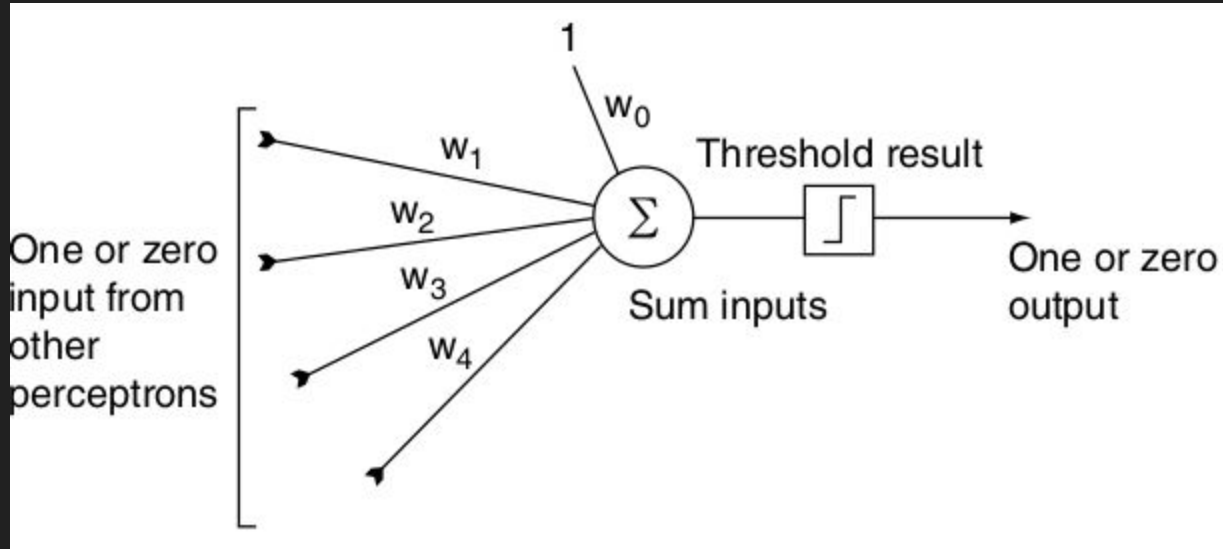


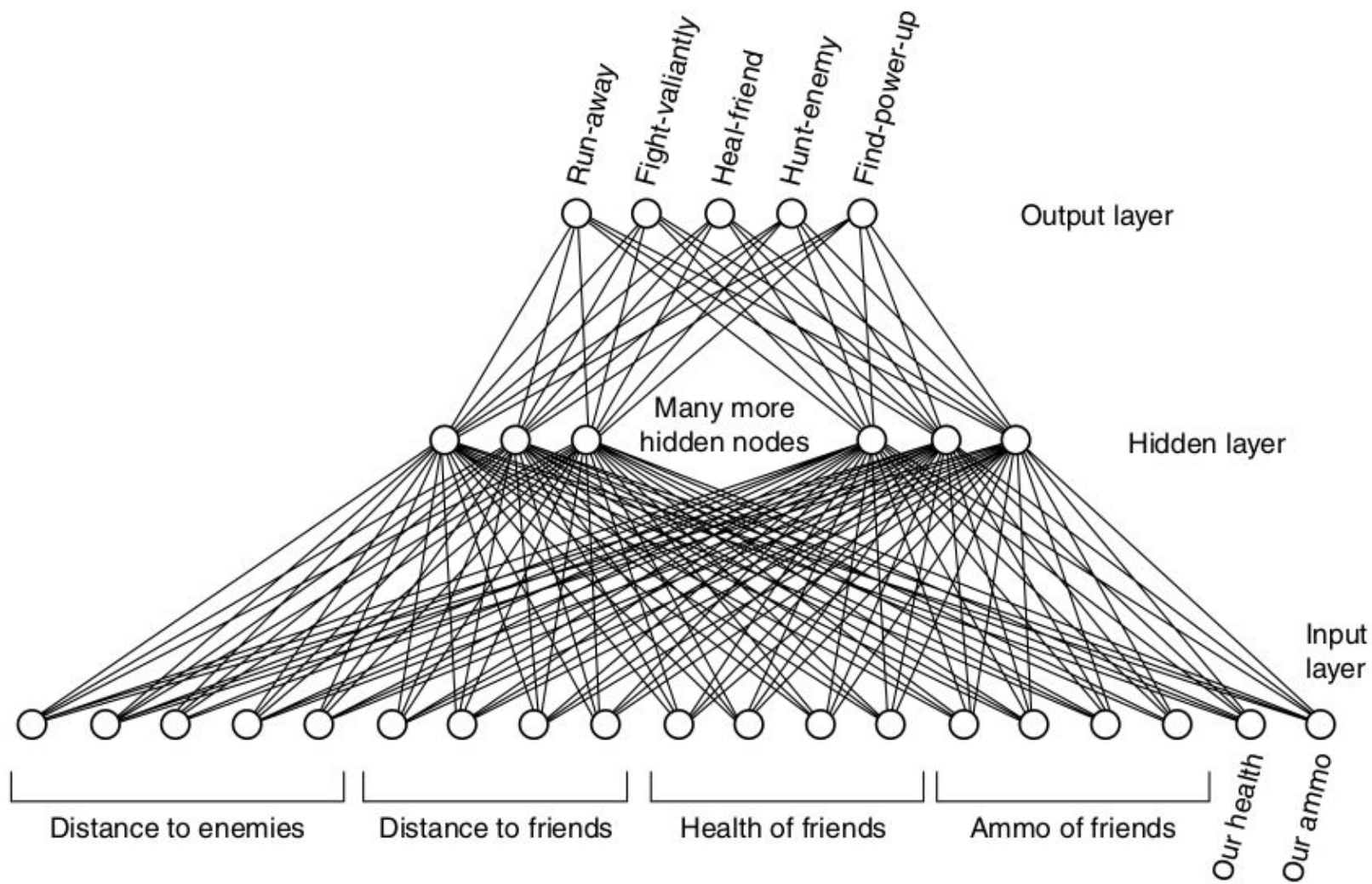
Redes Neurais

- Categorias principais
 - ◆ Acíclicas ou *feedforward*
 - ◆ Recorrentes
 - Perceptrons
 - Multi-layer perceptrons
 - RBN (Radial Basis Network)



Redes Neurais





Redes Neurais

→ *Deep learning*

- ◆ Redes com muitas camadas
 - Uma treinada de cada vez
- ◆ Podem modelar relacionamentos complexos não-lineares
- ◆ Podem ser *feedforward* ou recorrentes
- ◆ Recorrentes -> *Long Short Term Memory* (LSTM)
 - Revolucionou reconhecimento de fala



<https://deepmind.com/blog/deepmind-and-blizzard-release-starcraft-ii-ai-research-environment/>



Geração Procedural de Conteúdo



Geração Procedural de Conteúdo

- Criar dados algoritmicamente ao invés de manualmente
- Pode criar
 - ◆ Texturas
 - ◆ Modelos
 - ◆ Níveis
 - ◆ Itens
 - ◆ IAs
 - ◆ Audio
 - ◆ O que você conseguir!



Geração Procedural de Conteúdo

→ Vantagens

- ◆ Arquivos menores
- ◆ Maiores conteúdos
- ◆ Aleatoriedade
 - Jogabilidade menos previsível

→ Fractais!



Rogue



[https://en.wikipedia.org/wiki/Rogue_\(video_game\)#/media/File:Rogue_Screen_Shot_CAR.PNG](https://en.wikipedia.org/wiki/Rogue_(video_game)#/media/File:Rogue_Screen_Shot_CAR.PNG)



Geração Procedural de Conteúdo

→ Dungeon generator

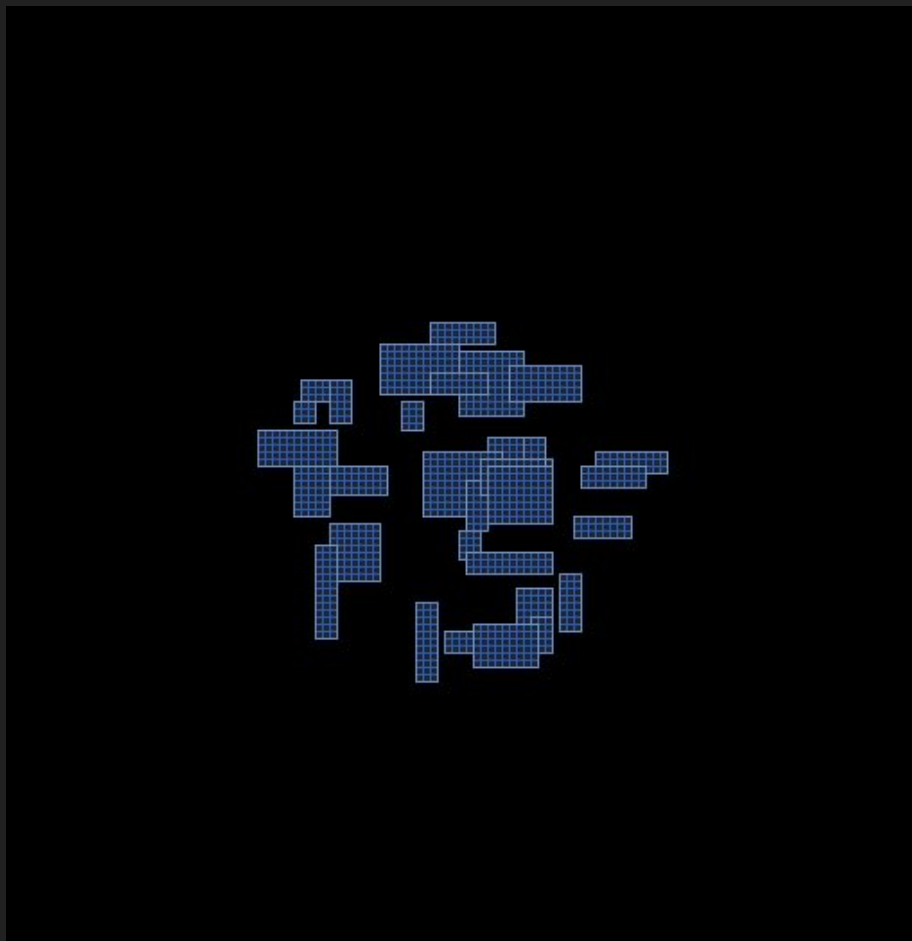
1. Preencher mapa com terra
2. Cria sala no centro do mapa
3. Pegue uma parede de qualquer sala
4. Decida qual característica construir
5. Checar se existe espaço para construí-la pela parede
6. Se sim, continuar. Se não, voltar para 3
7. Adicionar a característica
8. Voltar a 3 até completar o *dungeon*



Geração Procedural de Conteúdo

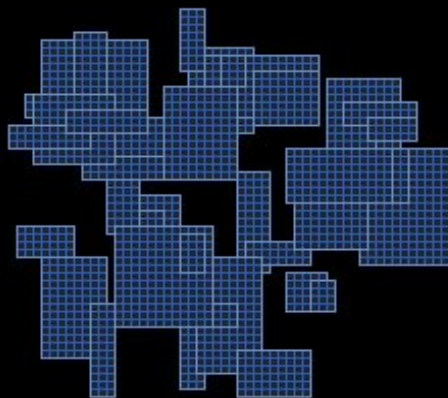
- Dungeon generator (cont.)
 - 9. Adicionar escadas para cima e baixo aleatoriamente
 - 10. Adicione pitadas de monstros e itens pelo *dungeon*





<http://i.imgur.com/Spogz4z.gif>





<http://i.imgur.com/GK08EUG.gif>



Geração Procedural de Conteúdo

- Monstros e suas partes em Spore
- Dificuldade em Left 4 Dead 2 (The Director)
- Itens em Borderlands 1 e 2
- Dungeons em Rogue Legacy, Hero Siege, Spelunky, Diablo
- Mundos do Minecraft
- Mundo e História em Dwarf Fortress
- .KKrieger, FPS de 96 Kb
- Árvore familiar em Crusader Kings II
- Muitos outros exemplos



Pesquisas em IA Aplicada a Jogos



Pesquisas em IA aplicada a jogos

- Área bem vasta
- Congressos especializados nisso (AIIDE)
 - ◆ <http://www.aiide.org/>
- Competições
 - ◆ <http://ww12.platformersai.com/>
 - ◆ <https://aibirds.org>
 - ◆ http://www.starcraftai.com/wiki/Main_Page



Pesquisas em IA aplicada a jogos

→ Até *youtubers* pesquisam!

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=qv6UV0Q0F44>
- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=iaKFf0manJU>
- ◆ https://www.youtube.com/watch?v=Ipi40cb_RsI



Pesquisas em IA aplicada a jogos

→ No ICMC

- ◆ <http://www.lucasnferreira.com/papers/2014/ace-edab.pdf>
- ◆ <http://www.lucasnferreira.com/papers/2014/gecco-mario.pdf>
- ◆ <http://www.lucasnferreira.com/papers/2014/gecco-boss.pdf>
- ◆ <http://www.lucasnferreira.com/papers/2014/cig-evob.pdf>



Pesquisas em IA aplicada a jogos

→ No ICMC

◆ http://www.fsma.edu.br/si/edicao18/FSMA_SI_2016_2_Principal_5.pdf



Pesquisas em IA aplicada a jogos

→ De parceiros (Levi - UFV)

◆ <http://www.dpi.ufv.br/~lelis/papers/2015/reisLG15.pdf>

◆ <http://www.dpi.ufv.br/~lelis/papers/2015/marinoRL15.pdf>

→ "O Cara"

◆ <http://julian.togelius.com/>



Obrigado!



Referências

1. http://www.gamasutra.com/blogs/AAdonaac/20150903/252889/Procedural_Dungeon_Generation_Algorithm.php
2. http://www.roguebasin.com/index.php?title=Dungeon-Building_Algorithm
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence
4. https://en.wikipedia.org/wiki/A*_search_algorithm
5. https://en.wikipedia.org/wiki/Procedural_generation
6. http://www.gamasutra.com/view/feature/174311/procedural_content_generation_.php
7. <http://www.policyalmanac.org/games/aStarTutorial.htm>
8. <https://qiao.github.io/PathFinding.js/visual/>
9. <http://pcg.wikidot.com/major-pcg-games>
10. http://www.gamasutra.com/view/news/262869/7_uses_of_procedural_generation_that_all_developers_should_study.php
11. https://en.wikipedia.org/wiki/Navigation_mesh
12. <https://courses.nucl.ai/topic/pmgai-core-concept/>
13. <https://www.youtube.com/watch?v=Nt1XmiDwxhY&index=2&list=PLokhY9fbx05eq8SvcNOxYRquYMzMjF90k>
14. <https://software.intel.com/en-us/articles/designing-artificial-intelligence-for-games-part-1>
15. ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR GAMES. Millington, I; Funge, J. Burlington, MA : Elsevier Morgan Kaufmann, 2009. 2ª ed.

