

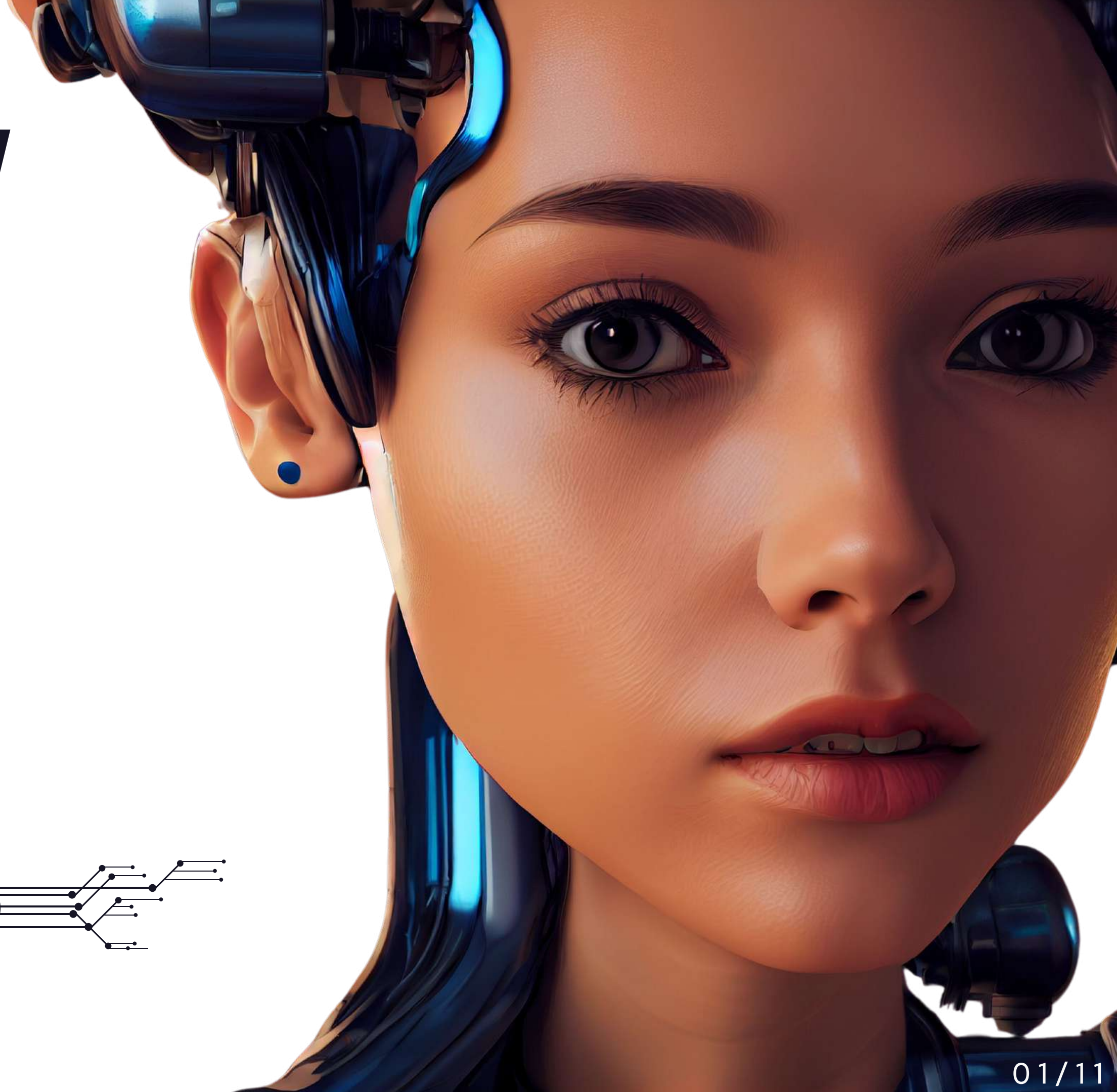
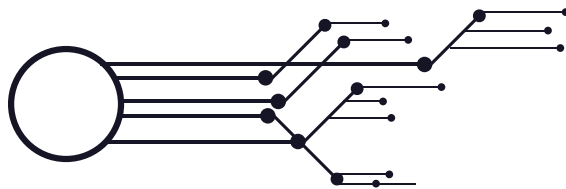
28.03.2024

# YAPAY ZEKANIN

OYUNLARDA KULLANIMI

START

Ali Dari  
20360859010



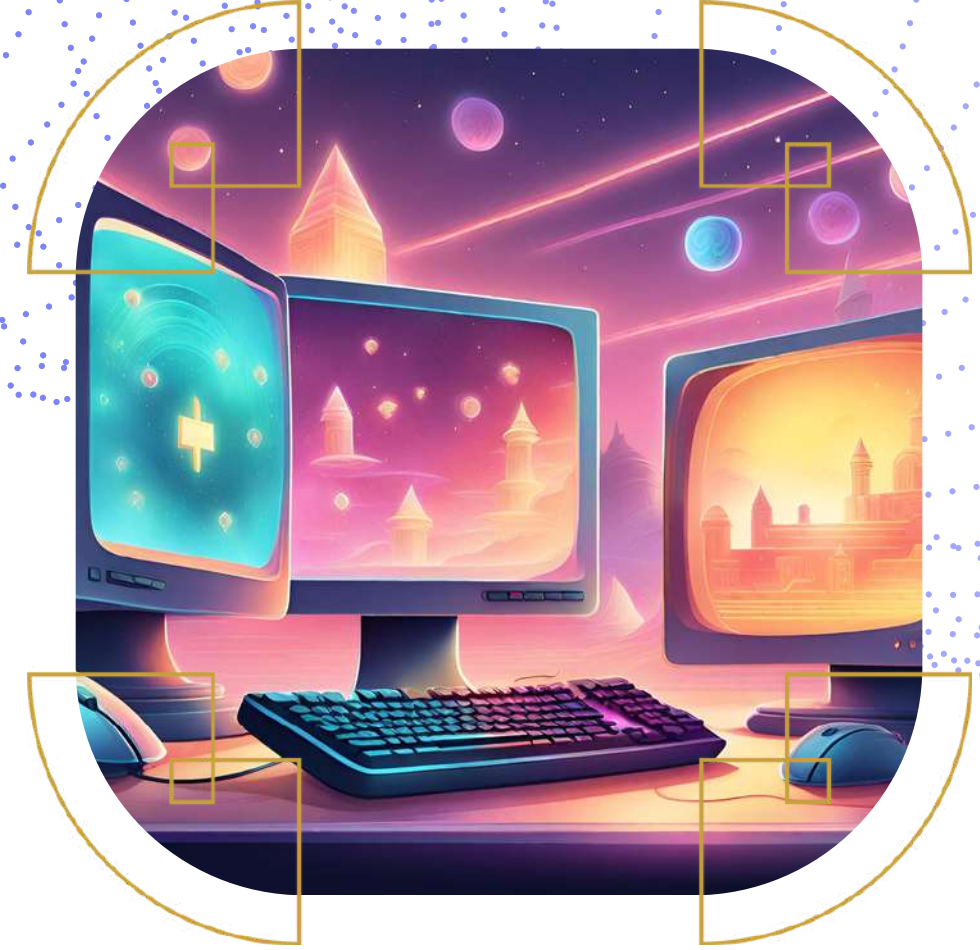
# İÇİNDEKİLER

➤	Yapay Zekanın Oyunlardaki Tarihi	3
➤	Tek Kişilik Oyunlar ve Yapay Zeka	4
➤	Oyunlarda Kullanım Alanları	5
➤	Bazı Kullanım Örnekleri	6
➤	Gelecek Potansiyeli ve Planlanan Projeler	9
➤	Sorularınız	11
➤	Temel Uygulama Örneği	





# YAPAY ZEKANIN OYUNLARDAKİ TARİHİ



1901

## Nim Oyununun Geliştirilmesi

Charles L. Bouton nim oyununun matematiksel teorisini geliştirip yayınlamıştır.

1950

## Turing Testi'nin ilk kez önerilmesi

Test bir makinenin insan zekasından ayırt edilemeyecek kadar zeki olup olmadığını belirlemek için tasarlanmış bir testtir

1951

## Satranç ve Dama

Oyuncularla karşılaşma yapabilen ilk dama ve satranç programı geliştirildi

1952

## Nim Oyununda Yapay Zeka

L.W.Maxon şirketinin üç çalışanı 30 kg ağırlığında ve bir insanla nim oynayıp genellikle kazanan bir makine geliştirmişlerdir

1997

## Zafer!

IBM'in Deep Blue'su, Garry Kasparov ile girdiği satranç karşılaşmasını kazandı.

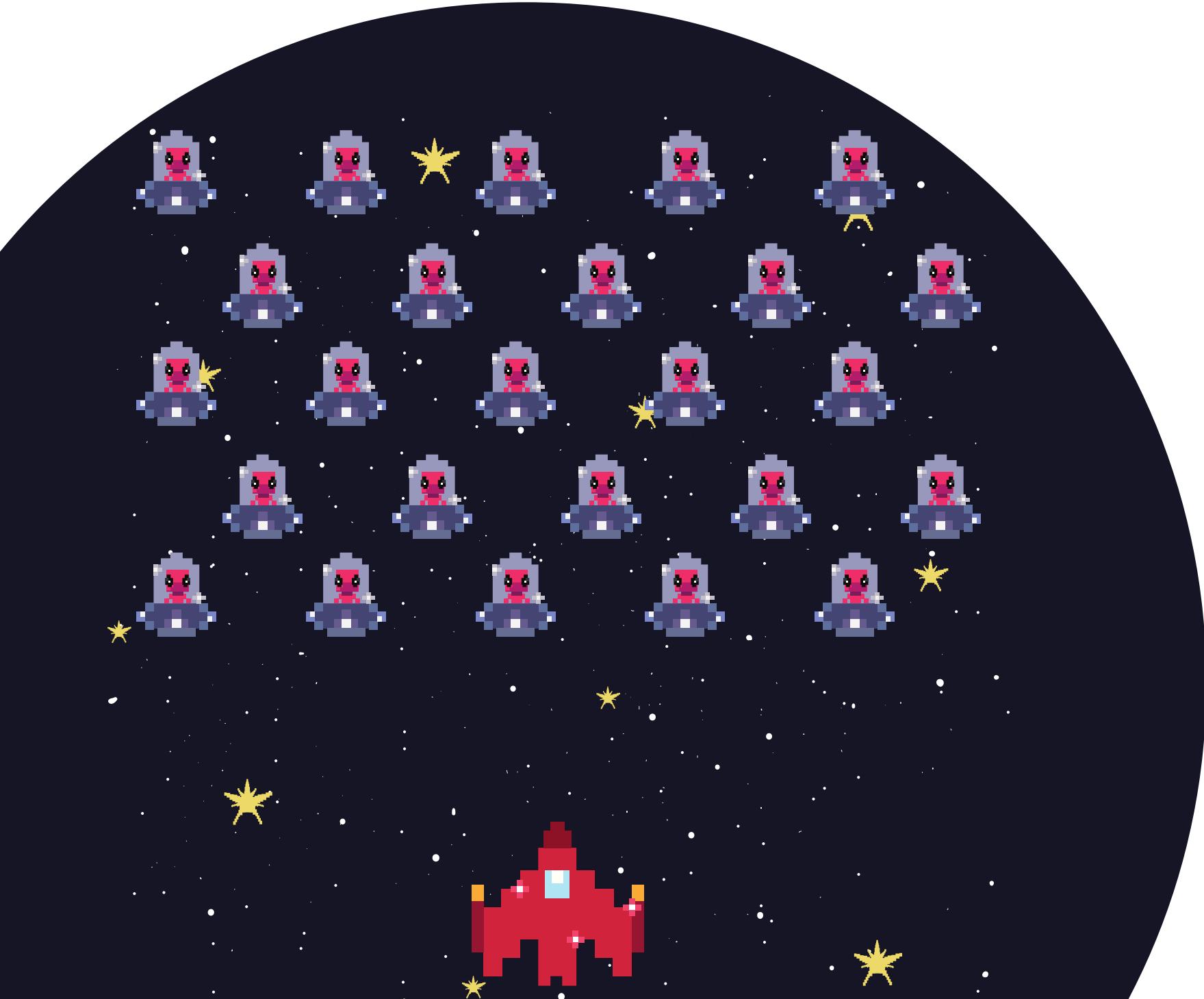
# TEK KİŞİLİK OYUNLAR VE YAPAY ZEKA



## Space Invaders

Yapay zekanın insanlara meydan okumak yerine eğlence amaçlı kullanılması tek kişilik oyunların gelişimiyle başladı

Oyun dünyasında yapay zeka patlaması Space Invaders'la birlikte oldu. Zorluk seviyesinin artması ve düşmanların birbirinden farklı şekilde olması yapay zekanın oyunlarda tek düze olması gerekmediğini gösterdi

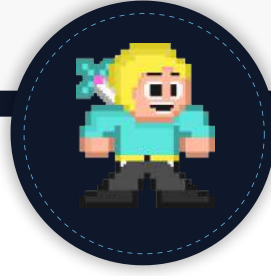


# YAPAY ZEKANIN OYUNLARDA KULLANIM ALANLARI



## Oyun İeriĐi

Yapay zeka, oyunculara benzersiz deneyimler saĐlayan eřitli ve dinamik oyun seviyeleri, grevler, zorluklar vb. oluřturabilir.



## NPC'ler

NPC(Non-player Character) oyuncu olmayan karakter anlamına gelen belirli kořullarda belirli řartları yerine getiren karakterdir



## Otomatik Dengeleme

Oyuncu performansına baĐlı olarak, dřman davranıřını, zorluk seviyelerini ve oyun mekaniklerini dinamik olarak ayarlayabilir



## Hızlı Yineleme ve Test

Yapay zeka dengesizlikleri, hataları vb. belirlemek iin sayısız test senaryosunu simle edebilir.



# KULLANIM ALANLARINA ÖRNEKLER

## NO MAN'S SKY

No man's sky oyununda 18  
kentilyondan fazla seyahat edip  
dolaşabileceğiniz gezegen  
bulunmakta





# KULLANIM ALANLARINA ÖRNEKLER

## RED DEAD REDEMPTION 2

Bu oyunun karakterlerinin (NPC'lerin) tamamı kendi efsanevi hayat öykülerine sahiptir. Her bir NPC için yaklaşık 80 sayfalık bir yaşam serüveni kaleme alınmıştır ve oyunun yaklaşık toplam 200.000 sayfalık bir öyküsü bulunmaktadır





# KULLANIM ALANLARINA ÖRNEKLER

## FIFA

Fifa oyunlarında, zorluk seviyesi, oyuncunun oynayıřına göre otomatik olarak algılanıp ayarlanmaktadır. Bununla birlikte, yapay zeka, kullanıcının oyun tarzını belirleyerek kendi taktiklerini buna göre düzenlemektedir.





# **GELECEK POTANSİYELİ VE PLANLANAN PROJELER**

Ubisoft'ın yeni duyurduğu projesi, önceden belirlenmiş cevaplardan ziyade spontane eylem ve tepkilerle gerçekleşen bir diyalog deneyimi sunarak NPC'lerle etkileşimi yenilikçi bir şekilde ele aldı.



## GOALS

- ✓ Speak to Bloom
- Make Bloom happy
- Get closer to Bloom

## OPTIONAL

- Learn more about the megacorps
- Ask about the resistance
- Learn more about fellow resistance members
- Find out more about Bloom's past

Bloom relationship

1

2



Hi, you must be Nelson! I can't believe you're finally here! I'm Bloom, your future teammate in the Resistance, by the way. I figured out we could spend some time together to check if we have a compatible vibe. You know, to build our dynamic duo. How does that sound to you?

Hold LT





# KAYNAKLAR

- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Nim>
- <https://turkiye.ai/kaynaklar/yapay-zeka-zaman-cizelgesi>
- [https://tr.wikipedia.org/wiki/No\\_Man%27s\\_Sky](https://tr.wikipedia.org/wiki/No_Man%27s_Sky)
- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2](https://tr.wikipedia.org/wiki/Red_Dead_Redemption_2)

# Teşekkürler!

---

Sorularınız?