

Grundlagen der Künstlichen Intelligenz

Sebastian Iwanowski
FH Wedel

Kap. 6:
Anwendungsgebiet: Spiele-KI

Anwendungsgebiet: Spiele-KI

Verschiedene Spieltypen:

1. **Rundenbasierte Strategiespiele**
2. **Echtzeit-Strategiespiele**
3. **Mehrbenutzer-Strategiespiele**
4. **Sportsimulationen**
5. **Entwicklungssimulationen**

Nähere Infos: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Julian Huppertz, SS 2007, Nr. 1

<http://www.fh-wedel.de/mitarbeiter/iw/lehveranstaltungen-in-frueheren-semester-ab-ss-2007/ss-2007/informatik-seminar-spiele-ki/>

1. Rundenbasierte Strategiespiele

Schachcomputer

Meilenstein 1997:

Kasparov **2.5** – Deep Blue **3.5**



Weitere infos: <http://www.research.ibm.com/deepblue>



2. Echtzeit-Strategiespiele

Beispiele:



Half Life



Command + Conquer 3

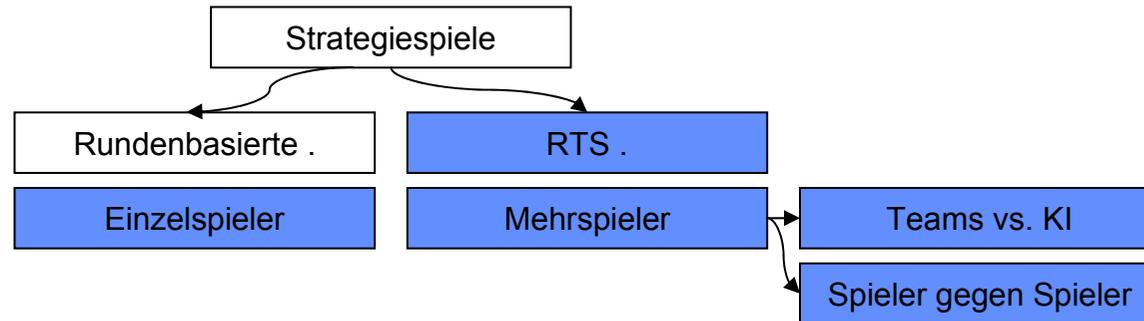
2. Echtzeit-Strategiespiele



- Englisch: RealTimeStrategy
- Spieler führen ihre Handlungen gleichzeitig aus
- Schnelle Reaktionsfähigkeit notwendig
- Reduzierung der Komplexität
- „Echtzeit“ missverständlich 1SpielTag \neq 1Tag
- „Gleichzeitstrategie“
- Beispiele: Starcraft, Warcraft, Command and Conquer, Age of Empires

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

2. Echtzeit-Strategiespiele



Einzelspieler

- Immer gegen Künstliche Intelligenz
- Szenarien, Storybooks

Mehrspieler

- Teams von Spielern gegen die Künstliche Intelligenz
- Spieler gegen Spieler (Teams gegen Teams)
 - Englisch (Player vs. Player: PvP)
 - Technisch in Netzwerkspielen (LANs) oder Internetplattformen umgesetzt

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

2. Echtzeit-Strategiespiele

Typische KI-Anforderungen:

- a) Wegfindung und Terrainanalyse
- b) Ressourcen-Planung
- c) Taktiken und Strategien

2. Echtzeit-Strategiespiele

a) Wegfindung und Terrainanalyse

Begrenzte Karte (meist rechteckig)

In verschiedenen Höhenlagen

Kartensicht (typisch Draufsicht, schwenk- und Drehbar)

Verschiedene Terrainarten

- Begehrbar
- Unpassierbar
- Spezial (Beispiel: verlangsamend)

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

2. Echtzeit-Strategiespiele

a) Wegfindung und Terrainanalyse

Beispiel: Warcraft

Höhenunter-
schiede

unpassierbar

Minimap

Einheiten
Befehle



Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

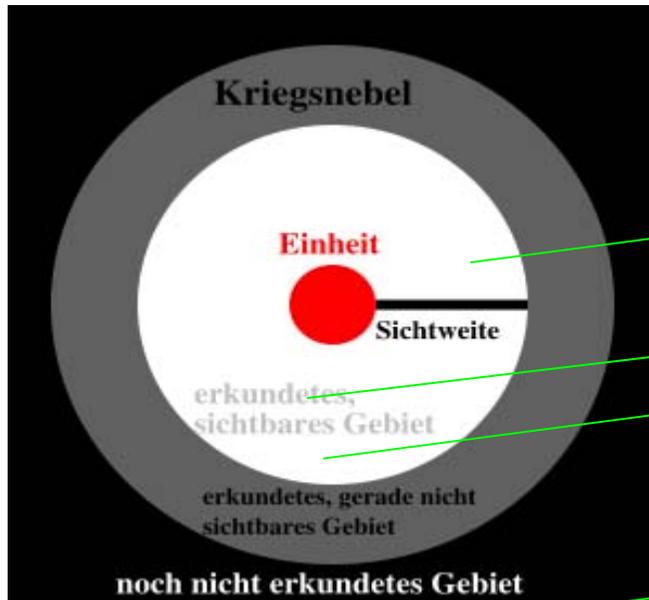
2. Echtzeit-Strategiespiele

a) Wegfindung und Terrainanalyse

Beispiel: Warcraft

Sichtbarkeitsbereiche von Einheiten

- „Kriegsnebel“ (erste Implementierung *Warcraft 2*)
- Englisch: Fog of War
- Zeigt Sichtweiten der Einheiten an



Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

2. Echtzeit-Strategiespiele

a) Wegfindung und Terrainanalyse

(Beispiel: Command + Conquer)

- Wie kommt gesamte Armee von meiner Basis zur gegnerischen Basis?
- Wie überquert gesamte Armee Brücke und behindert sich dabei nicht gegenseitig?
- Gibt es auf einer geplanten Route Hindernisse?
- Gibt es Terrain, welches ich besser nicht überquere?
- Wo baue ich was? – z.B. um nicht Ionenstürmen ausgesetzt zu sein

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Julian Huppertz, SS 2007, Nr. 1

2. Echtzeit-Strategiespiele

b) Ressourcenplanung

(Beispiele: Command + Conquer, Warcraft)

- Stark vereinfachte Simulation der Ressourcengewinnung und Produktion
- Begrenzte Anzahl unterschiedlicher Ressourcenarten (<5)
- Grundlage zum Bau von Gebäuden, Einheiten, Weiterentwicklungen
- Knappheit der verstreuten Ressourcen auf der Karte führt zum gewollten Kampf um die Rohstoffe
- Sonderstellung: Strategiespiele mit absichtlichen Wirtschaftsschwerpunkt (*Siedler, Anno 1603*)

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

2. Echtzeit-Strategiespiele

c) Taktiken und Strategien

(Beispiel: Command + Conquer)

- Wie baue ich meine Basis auf, um mich gut verteidigen zu können?
- Welche Formation ist bei einem Angriff am sinnvollsten?
- Analyse des Gegnerverhaltens
- Viele kleine Einheiten bilden oder eine große?

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Julian Huppertz, SS 2007, Nr. 1

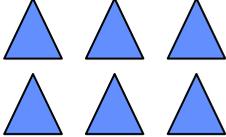
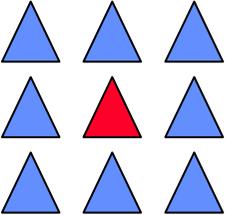
2. Echtzeit-Strategiespiele

c) Taktiken und Strategien

Typische Merkmal von RTS-Spielen:

- Gruppen von Einheiten

Formationen Beispiele:

- Linie 
- Box 
- Keil / V 

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

2. Echtzeit-Strategiespiele

c) Taktiken und Strategien

Wichtige Merkmale der Formationen:

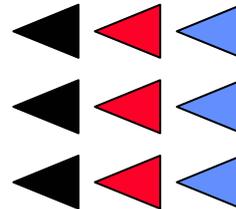
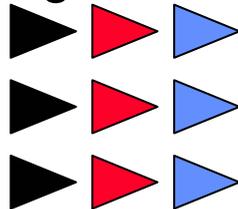
- Reihenfolge verschiedener Einheitentypen, Effektivität
- Orientierung der Einheiten, Tiefe der Formation
- Gegenseitige Behinderung, Kollision?
- Reichweite der Angriffe, Bewegungstempo

Schütze: 

Ritter: 

Soldat: 

- Wer gewinnt ?

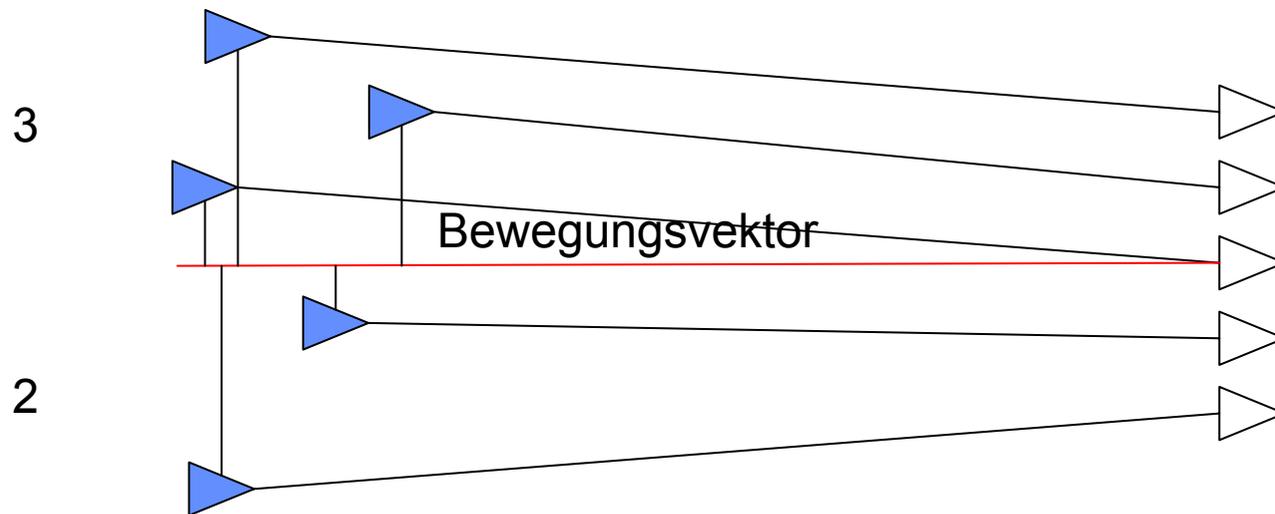


Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

2. Echtzeit-Strategiespiele

c) Taktiken und Strategien

- Zusammenführen von Einheiten in eine Formation
- Einfaches Beispiel: Alle Einheiten von einem Typ
- Gelände ohne Hindernisse
- Linienformation wird gewünscht (1 Linie)

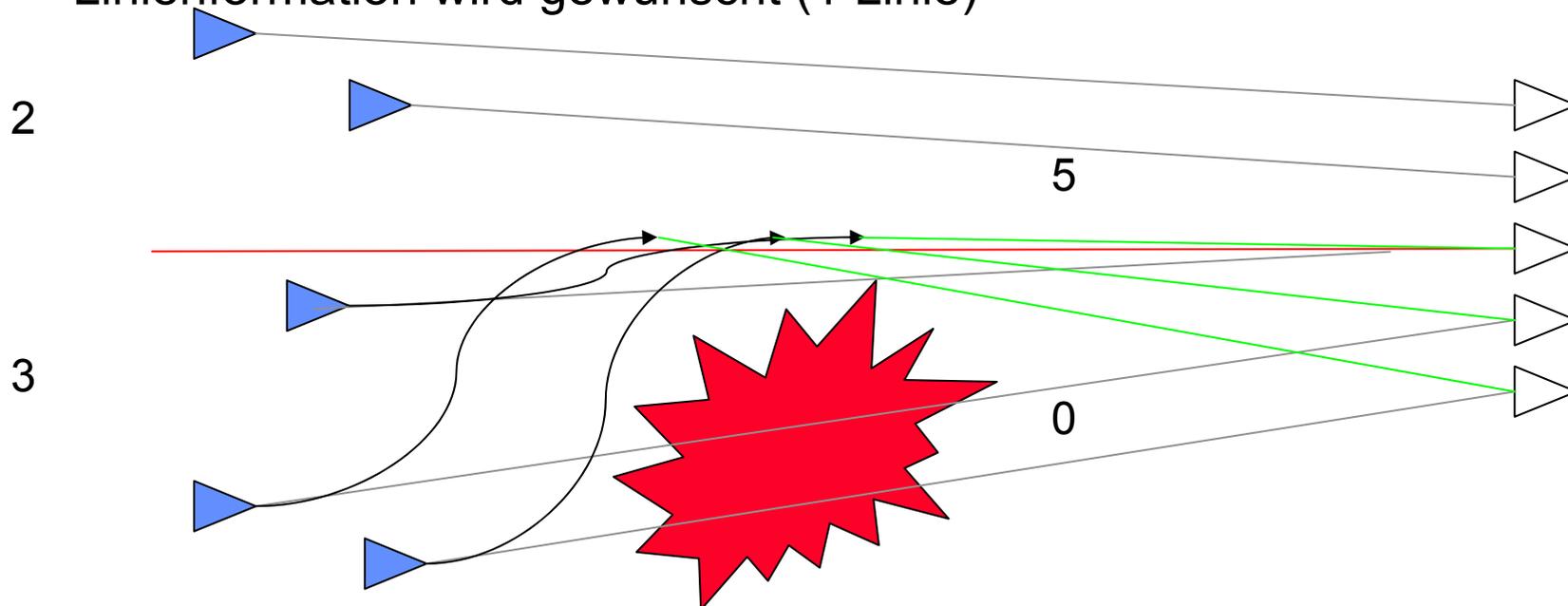


Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

2. Echtzeit-Strategiespiele

c) Taktiken und Strategien

- Zusammenführen von Einheiten in eine Formation
- Weiteres Beispiel: Alle Einheiten von einem Typ
- Gelände mit Hindernissen
- Linienformation wird gewünscht (1 Linie)



Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Jan Lipski, SS 2007, Nr. 3

3. Mehrbenutzer-Strategiespiele

Beispiel: World of Warcraft



Rollenspiel mit verschiedenen Charakteren, das im WWW gespielt wird

3. Mehrbenutzer-Strategiespiele

Beispiel: World of Warcraft

KI-Merkmale

- Grundlegende Algorithmen, z.B. Wegfindung, werden angeboten
- Waypoints für Patrouille gegnerischer Einheiten
- Ansätze sozialen Verhaltens
- Keine wirklichen KI-Elemente wie in einem modernen RTS

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Julian Huppertz, SS 2007, Nr. 1

3. Mehrbenutzer-Strategiespiele

Beispiel: World of Warcraft

SW-Technik

- World Events als Scripte
- Denkbare Erweiterung von WoW:
 - Vollkommen autonomes Verhalten künstlicher Gegner (Planung von Angriffen, etc.) → Agententechnik

