

コンピュータゲームをもっと楽しくする

ゲームAI

Game AI

知能情報システム研究室

マッキン ケネス ジェームス

1 背景

Background

◆より賢いゲームの制御

コンピュータゲームハードウェアの進歩に伴い、ゲームソフトウェアも年々複雑になりつつあります。そのようなゲームにおいて、コンピュータがより賢くゲームを制御し、プレイヤーのゲーム体験を高めることが望まれています。

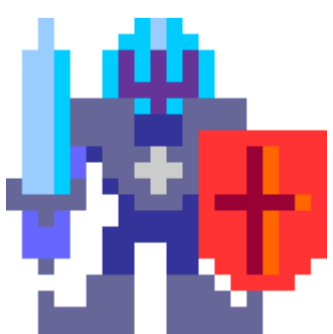
2 研究内容

Research

◆ゲームAI

本研究室では、ゲームソフトウェアをより面白く、楽しくするために様々な人工知能技術の応用を研究しています。

一例として、強化学習を用いることにより、望ましい結果を得た場合その行動選択を強化し、プレイヤーに合わせて徐々に賢くなるコンピュータゲームを研究しています。



ゲームAI実験プログラム例

3 高校生にひとつ

Message

◆ゲームは絶好の教材

コンピュータゲームのプログラミングには、グラフィックス、サウンド、ユーザインタフェース制御、リアルタイム制御、ネットワーク制御など、幅広いプログラミング技術が利用されます。

これらの技術は、ゲームソフトウェア以外のソフトウェア分野でも大変重要な技術であり、ゲームプログラミングは絶好のソフトウェア教材なのです。