

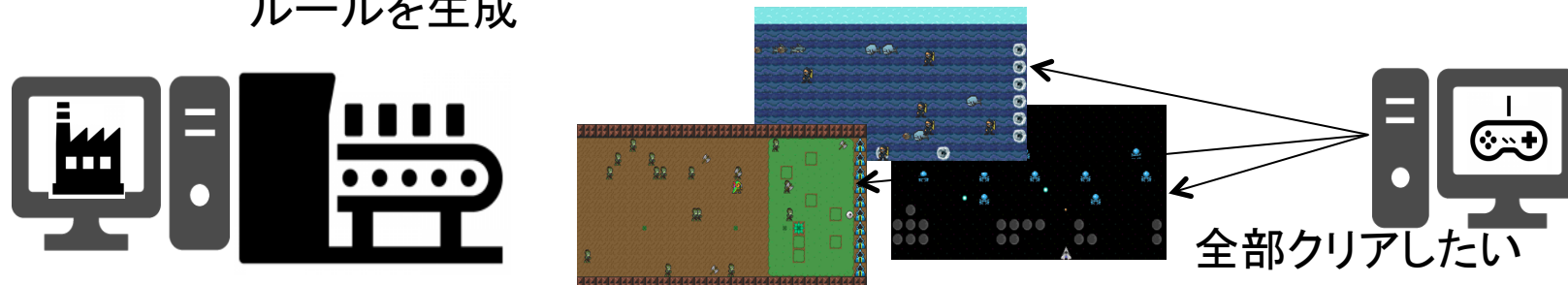
汎用ビデオゲームのためのルール生成

研究背景

知能ソフトウェア研究室

複数のビデオゲームをプレイできる汎用なAI未だ困難
AIの学習・テストのため、多くのゲームが必要
ゲームのルールを自動生成するAIを構築したい

ルールを生成



GVG-AI framework

研究内容

- ゲーム中のオブジェクト同士が衝突する時のイベント定義を生成することで、ゲームのルールを生成する
- 良いゲームが満たしていると考えられる性質として、AIにプレイさせた時の勝率とスコアが

スマートなAI > ナイーブなAI

となるようなゲームを目指す

- 進化的アルゴリズムによってルールを更新していく